

ANDOR

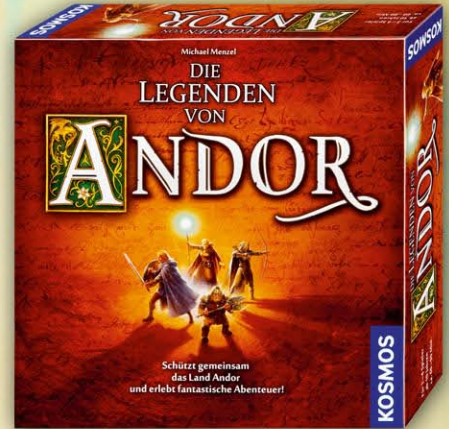
Leichter Spielen ✓

Tipps und Tricks
für alle Legenden

Vorbemerkung:

Die Legenden von Andor ist ein **kooperatives Abenteuer-Spiel** und lebt von seiner Spannung, das Spiel knapp zu gewinnen. Bei dieser Art von Spiel ist es häufig so, dass man erst ein paar Anläufe benötigt, ehe man eine Legende meistert.

Wenn ihr aber den **Schwierigkeitsgrad senken** wollt, findet ihr hier zu jeder Legende Tipps und leichte Anpassungen. Druckt das PDF einmal aus und legt es einfach für die nächste Partie mit in die Schachtel.



Viel Spaß in Andor
Michael Menzel



Legende 1

Die Ankunft der Helden

Regel-Anpassung:

- Gebt jedem Spieler bei der Karte „B1“ 2 zusätzliche Stärkepunkte.

Tipps:

- Achtet darauf, nur die Kreaturen zu besiegen, die der Burg unmittelbar gefährlich werden können. Denn für jede besiegte Kreatur geht der Erzähler 1 Feld weiter und ihr müsst ja auch noch die Kreaturen besiegen können, die dem Pergamentträger auf dem Weg zum Baum der Lieder im Weg stehen.
- Gemeinsam Kämpfen führt eher zum Erfolg.
- Eine Belohnung muss nicht immer „gerecht“ geteilt werden. Manchmal macht es Sinn, dass z.B. nur einer der am Kampf beteiligten Helden Gold bekommt, damit nicht alle zum Händler laufen müssen, um sich auszurüsten.



kosmos.de
legenden-von-andor.de

KOSMOS

Legende 2

Die Heilung des Königs

Regel-Anpassung:

- Gebt jedem Spieler bei der Karte „A4“ 2 zusätzliche Stärkepunkte.
- Ein beliebiger Held erhält einen Falken. Ein weiterer Held erhält ein Fernrohr.

Tipps:

- Der Falke darf auch das Heilkraut transportieren.
- Es ist gut, Runensteine oder den Trank der Hexe für den Endgegner zu haben (oder noch besser beides).
- Gemeinsam Kämpfen führt eher zum Erfolg.
- Eine Belohnung muss nicht immer „gerecht“ geteilt werden. Manchmal macht es Sinn, dass z.B. nur einer der am Kampf beteiligten Helden Gold bekommt, damit nicht alle zum Händler laufen müssen, um sich auszurüsten.
- Das Gold nicht horten, sondern in Stärkepunkte oder Tränke der Hexe investieren.
- Bei zwei Spielern eher Skrale zur Burg durchlassen und Gors bekämpfen, bei 4 Spielern lieber Skrale besiegen und Gors in die Burg lassen.
- Mindestens einen Bauern zu retten, ist zu zweit sehr gut und im Spiel zu viert enorm wichtig.
- Nutzt die kurze Zeitspanne, um mit dem Prinzen Skrale zu besiegen.
- Wardraks sind sehr stark. Wenn ihr genügend Bauern retten konntet, könnt ihr die Wardraks in die Burg laufen lassen.
- WICHTIGSTER TIPP: Wenn der Skral im Turm besiegt ist, endet das Spiel. Auch dann, wenn noch jede Menge Kreaturen vor der Burg sind. Ehe die Kreaturen in die Burg eindringen, könnt ihr das Spiel also beenden. Das heißt, es gibt diesen Moment, in dem ihr die Burg allein lassen und alle zum Turm aufbrechen müsst, um den Skral zu besiegen (Heilkraut muss natürlich vorher auf der Burg sein).

ANDOR

Leichter Spielen ✓



Legende 3

Die Tage des Widerstands

Regel-Anpassung:

- Gebt jedem Spieler bei der Karte „A3“ 2 zusätzliche Stärkepunkte.
- Sortiert die Schicksalskarte 5 „Bauernhochzeit“ aus.
- Wenn alle Helden ihre Schicksalskarte erhalten haben, darf ein beliebiger Held sein Schicksal wieder in die Schachtel zurücklegen. Dieses Schicksal braucht nicht erfüllt zu werden.
- Wählt direkt zu Beginn des Spiels eine der 4 Karten „Dunkle Magie“ aus. Diese wird zwar erst aktiviert, wenn alle Schicksale erfüllt wurden, aber ihr wisst schon jetzt, mit welcher „Dunklen Magie“ ihr es später zu tun bekommt.

Tipps:

- Auch wenn die Helden ihr Schicksal selbst erfüllen müssen, so dürfen die anderen Helden einen Helden, der ein sehr schweres Schicksal hat, unterstützen, indem sie ihm Gold oder Gegenstände (Runensteine, Trank der Hexe usw.) überlassen.



Legende 4

Das Geheimnis der Mine

Regel-Anpassung:

- Gebt jedem Spieler bei der Karte „A4“ 2 zusätzliche Stärkekpunkte.
- Die Heldengruppe erhält bei der Karte „A4“ zusätzlich 1 Fernrohr.
- Für jeden besiegten Gor erhaltet ihr nur in dieser Legende eine Belohnung von 4 Wille/Gold. Die Stärke der Gors ändert sich nicht.

Tipps:

- Im Nebel lauern zwei Gors, die den Alarm auslösen könnten. Daher solltet ihr das Fernrohr nutzen, um die Nebelplättchen aufdecken zu können, ehe ihr sie aktiviert.
- Ihr solltet versuchen, möglichst schnell in die Tiefe der Mine vorzudringen, sonst schnappen euch die Kreaturen viele wertvolle Edelsteine weg.
- Ab einem bestimmten Punkt kann der Goldbetrag nicht mehr durch Edelsteine, sondern nur noch durch das Besiegen von Kreaturen erreicht werden. Es ist natürlich lohnenswerter, stärkere Kreaturen zu besiegen, als kleine, weil die Belohnung größer ist.

ANDOR

Leichter Spielen ✓

Legende 5

Der Zorn des Drachens

Regel-Anpassung:

- Gebt jedem Spieler bei der Karte „A5“ 2 zusätzliche Stärkekpunkte.
- Wenn ihr bei der Karte D2 die „Hilfe der Schildzwerge“ annehmt, wird nur eins der 5 übrig gebliebenen Kreaturenplättchen aktiviert.

Tipps:

- Für den Kampf gegen den Drachen ist es wichtig, genug Zeit zu haben. Wenn der Drache in einer Kampfrunde mehrere gleiche Würfelwerte hat, ist es für die Helden fast unmöglich diese Kampfrunde zu gewinnen. Aber weil der Schaden vergleichsweise klein ist (rote Seite der Drachenkarte und der Drache behält diese Karte), ist das nicht so schlimm. Wichtig ist, dass ihr genug Stunden und genug Kampfunden Zeit habt, um solche „Aussetzer“ auszuhalten.
- Mit Hilfe der Edelsteine oder des Giftes könnt ihr die Burg befreien, ohne dass der Erzähler weitergeht. Wenn Edelsteine benachbart zur Burg liegen, können Kreaturen aus der Burg gelockt werden. Wenn ihr das Gift nutzt, könnt ihr Kreaturen auf der Burg besiegen ohne dass der Erzähler weitergeht.
- Den Prinzen zu finden, ist keine „Pflicht“. Wenn ihr ihn habt, könnt ihr mit ihm die Position des Endkampfes bestimmen, denn der Drache fliegt bei der Karte Licht und Schatten zum Prinzen. So könnt ihr den Drachen z. B. in die Nähe des Wehrturms locken.

