

ANDOR

DUNKLE HELDEN Ergänzung für 5 – 6 Spieler

Wichtig: Wenn ihr die Legenden von Andor zum ersten Mal spielt, solltet ihr mit der Losspiel-Anleitung des Grundspiels mit Legende 1 beginnen. Diese Legende solltet ihr unbedingt nur mit bis zu vier Helden spielen und dabei die Helden aus dem Grundspiel verwenden. Solltet ihr das Grundspiel nicht besitzen, sondern „Die letzte Hoffnung“, dann beginnt ihr mit deren Losspiel-Anleitung mit Legende 11. Diese solltet ihr ebenfalls nur mit bis zu vier Helden und ohne die Dunklen Helden spielen.

Diese Anleitung ist in 4 Bereiche unterteilt:

Seiten 2 – 4: **Das Grundspiel mit 5 – 6 Helden**



Seiten 5 – 6: **„Die letzte Hoffnung“ mit 5 – 6 Helden**



Seiten 6 – 7: **Besonderheiten der Dunklen Helden**



Seite 8: **Spielvarianten**



Spielmaterial

- 35 Legendenkarten (+1 Blanko-Karte)
- 9 Heldenfiguren
- 1 Knochen-Golem
- 1 Merrik
- 1 Marun
- 2 Schwarze Herolde
- 4 Heldenwappen
- 6 Sporne-Plättchen
- 1 Armreif
- 1 Golem-Symbol
- 6 Apfelnüsse
- 1 Sondertafel für die Variante „Merriks Karte“
- 14 Würfel (3 rote, 3 beigefarbene, 2 braune, 5 blaue, 1 großer schwarzer)
- 8 Holzscheiben in Heldenfarben (2 rote, 2 beigefarbene, 2 braune, 2 blaue)
- 4 Holzsteine (1 roter, 1 beigefarbener, 1 brauner, 1 blauer)
- 14 Kunststoffhalter (2 rote, 2 beigefarbene, 3 braune, 2 blaue, 2 schwarze, 3 graue)



4 Heldentafeln

Auf jeder Tafel ist auf einer Seite ein Dunkler Held und auf der anderen Seite eine Dunkle Heldin abgebildet.



1 Sonnenaufgang-Plättchen



4 schwarze Holzscheiben (= neutrale Zeitsteine)

Vorbereitung

- Löst vorsichtig die Teile aus den sechs Stanztafeln. Steckt alle Spielfiguren in die farblich zugehörigen Kunststoffhalter.
- Wenn ihr die Dunklen Helden **im Grundspiel** einsetzen wollt, benötigt ihr folgende Teile **nicht**: Figuren Merrik und Marun, 4 Heldenwappen, 6 Sporne-Plättchen, 6 Apfelnüsse, 1 Armreif, 2 Sondertafeln.



- Von den Legendenkarten werden für das **Spiel mit dem Grundspiel** nur die beiden Karten „Der Knochen-Golem“ und „Hautwandler in Bärengestalt“ benötigt.
- Alle anderen Karten sind nur für die Legenden in „Die letzte Hoffnung“ vorgesehen. Sortiert diese zusätzlichen Legendenkarten zu den jeweiligen Legenden in „Die letzte Hoffnung“.
- Einige dieser Karten tragen auf der Rückseite Symbole für 5 bzw. 6 Spieler. Diese ersetzen im Spiel mit 5–6 Helden die gleichartigen Karten. Dort werden besondere Anpassungen an die höhere Spielerzahl vorgenommen. Wenn ihr mit den Dunklen Helden mit weniger als 5 Spielern spielt, verwendet ihr diese Karten nicht. Zur weiteren Unterscheidung haben diese Karten dunklere (= rotbraune) Rückseiten.
- Die Karten „Die Sporne 1“ und „Die Sporne 2“ werden mit 5–6 Helden bei allen Legenden von „Die letzte Hoffnung“ eingesetzt (siehe Seite 6).
- Die Karte „Marun, die Tapfere“ könnt ihr als Variante in den Legenden 12–16 in „Die letzte Hoffnung“ einsetzen, um den Schwierigkeitsgrad dieser Legenden etwas zu senken (siehe Seite 8).
- Die Sondertafeln „Die Karte des Grauen Gebirges“ und „Die Karte des Landes Krahd“ könnt ihr in den Legenden 12–17 von „Die letzte Hoffnung“ einsetzen, um deren Schwierigkeitsgrad etwas zu senken (siehe Seite 8).



Regel für das Grundspiel mit fünf bis sechs Spielern

- Die farbigen Zeitsteine der Helden werden im Grundspiel mit mehr als vier Helden nicht verwendet. Legt stattdessen die **4 schwarzen Holzscheiben** als **neutrale Zeitsteine** auf das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt außerdem das **Sonnenaufgang-Plättchen** und den großen **schwarzen Augenwürfel** bereit.
- Der **Schwarze Herold** unterstützt die Endgegner. Für den „Schwarzen Herold“ gibt es zwei Figuren, je nachdem ob ihr mit 5 oder 6 Spielern spielt. Stellt die entsprechende Figur vor dem Spiel neben dem Spielplan bereit.
- Wenn ihr mit den Helden „Beschwörer/Beschwörerin“ oder „Hautwandler/Hautwandlerin“ spielt, nehmt ihr die **Legendenkarten** „Der Knochen-Golem“ bzw. „Hautwandler in Bärengestalt“ hinzu.

Die neutralen Zeitsteine

Im Spiel zu fünft oder sechst haben die Helden keine eigenen Zeitsteine, sondern nutzen bei jeder Aktion **einen** beliebigen der neutralen schwarzen Zeitsteine.

Laufen: Für jedes Feld, das ein Held betritt, wird **ein** neutraler Zeitstein eine Stunde auf der Tagesleiste weitersetzt. Es ist nicht erlaubt, die Aktion auf mehrere Zeitsteine zu verteilen. Das gilt auch für Aktionen, die in späteren Legenden möglich sind, wie z. B. Prinz bewegen oder Schildzwerge bewegen.

Kämpfen: Pro Kampfrunde muss der Held **einen** neutralen Zeitstein eine Stunde vorsetzen. In der nächsten Kampfrunde darf es durchaus ein anderer Zeitstein sein.

Gemeinsam kämpfen: Jeder Held, der an einem Kampf teilnimmt, muss pro Kampfrunde **einen** neutralen Zeitstein eine Stunde vorsetzen können. Dabei dürfen mehrere Helden denselben Zeitstein vorsetzen.

Wichtig: Wenn ein Held mit einem neutralen Zeitstein in den **Überstundenbereich** zieht, muss er dafür wie üblich Willenspunkte abgeben.

Den Tag beenden



Im Spiel zu fünft oder zu sechst legt ein Held, der seinen Tag beenden will, nun nicht mehr seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld (die Helden haben ja keine eigenen Zeitsteine mehr). Stattdessen legt er, zum Zeichen, dass er seinen Tag beendet, seine Figur hin. Der Held, der dies als Erster macht, erhält als neuer Startspieler das Sonnenaufgang-Plättchen, welches den Hahn zeigt. Wenn alle Heldenfiguren liegen, werden alle schwarzen Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt. Erst nachdem wie üblich die Symbole auf diesem Feld ausgeführt wurden, stellen alle Helden ihre Figuren wieder auf. Anschließend beginnt der Held mit dem Sonnenaufgang-Plättchen den neuen Tag.

Der schwarze Augenwürfel



Jede **Kreatur** würfelt im Kampf zusätzlich mit dem schwarzen Augenwürfel. Dieser Wert wird immer zum Kampfwert der Kreatur addiert. Der schwarze Augenwürfel wird **nicht für Endgegner** eingesetzt. Stattdessen unterstützt der Schwarze Herold die Endgegner.

Der Schwarze Herold



Eine selten erwähnte Schreckgestalt suchte das Land Andor heim. Dieser war sicher der rätselhafteste Gegner, denn nie bedrohte er die Helden von sich aus. Doch sobald er im Bunde mit dem Bösen war, stärkte er dessen Kampfkraft noch. Die Menschen im Land fürchteten ihn und gleichzeitig schien er etwas Ehrerbietiges zu haben. Wie ein Gewitter, das man fürchtet und gleichzeitig bewundert. Im Volksmund nannte man diese Erscheinung den „Schwarzen Herold“.

- Sobald die Position des Endgegners einer Legende ermittelt wurde, stellt ihr die zu Beginn bereitgestellte Figur des Schwarzen Herolds auf dieses Feld hinzu.
- Sollte sich der Endgegner im Laufe der Legende bewegen, wird der Schwarze Herold mit ihm bewegt.
- Der Schwarze Herold **erhöht die Stärkepunkte des Endgegners** (bei 5 Spielern sind das 4 zusätzliche Stärkepunkte und bei 6 Spielern 8 zusätzliche).
Als Endgegner zählen im Grundspiel:
 - Der Skral im Turm in Legende 2
 - Die „Dunkle Magie“ in Legende 3 – mit Ausnahme des verhexten Gors. Sollte dieser in eurer Partie vorkommen, kommt der Schwarze Herold nicht ins Spiel.
 - Der Drache in Legende 5

Weitere Regeln: Im Spiel zu fünft oder zu sechst gelten **immer die Angaben für 4 Spieler:**

Für die **Schilde an der Burg:** Es gilt die Abbildung für 4 Spieler (= 1 Schild).

Für die **Vorbereitung: Beispiel Legende 5:** Das „N“-Plättchen wird bei 5–6 Spielern, wie auch bei 4 Spielern, auf das Feld L der Legendenleiste gelegt.

Für die **Stärke eines Endgegners: Beispiel Legende 2:** Der Skral im Turm hat bei 5 oder 6 Spielern 40 Stärkepunkte, also wie bei 4 Spielern.

Besondere Regelanpassungen für Ereigniskarten

Auf manchen Ereigniskarten steht, dass sie für Helden gelten, die auf bestimmten Feldern „stehen“. Damit sind natürlich auch Helden gemeint, deren Helden-Figuren bereits hingelegt wurden.

Manche Ereigniskarten gelten nur für Helden, deren Zeitsteine gerade auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen. Weil die Helden bei mehr als 4 Spielern keine eigenen Zeitsteine mehr haben, sind hier natürlich die Helden gemeint, deren Figuren liegen.

Manche Ereigniskarten beziehen sich auf einen bestimmten Helden, wie z. B. den Zauberer oder den Krieger. Die Dunklen Helden sind damit nie gemeint.

Wenn die Heldengruppe für die Abwehr von negativen Ereignissen Gold oder Willenspunkte abgeben kann, geht ihr immer von dem Wert für 4 Spieler aus.

Sonderfall Ereigniskarte Geheimer See Nr. 6: Wenn das Ereignis nicht abgewehrt wurde, werden alle neutralen Zeitsteine auf die fünfte Stunde vorgesetzt, da es keine persönlichen Zeitsteine der Helden gibt. Alle Heldenfiguren, die bereits hingelegt wurden, bleiben aber liegen. Sie können nicht wieder zurück ins Spielgeschehen.

Besonderheiten für die Legenden 1–5 des Grundspiels

Die folgenden Besonderheiten für die einzelnen Legenden braucht ihr nur nachzulesen, wenn ihr die jeweilige Legende spielt.

Legende 1:

Diese Legende eignet sich **nicht** für das Spiel mit mehr als 4 Spielern, da hier die Grundregeln des Spiels für 4 Helden erklärt werden. Es sollten dafür nur die Helden aus dem Grundspiel verwendet werden und nicht die Dunklen Helden. Alle anderen Legenden des Grundspiels können mit bis zu 6 Spielern und mit den Dunklen Helden gespielt werden.

Legende 2:

Auf Legendenkarte A2 werden die Heldenfiguren auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. Die neuen Helden, die am Spiel teilnehmen, werden ebenfalls auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. **Beispiel:** *Sollte Darh, die Beschwörerin, dabei sein, wird sie auf das Feld 68 gestellt.*

Legende 3:

- Das Schicksal Nr. 5 „Die Bauernhochzeit“ wird bei 5 oder 6 Spielern aus dem Spiel genommen.
- Auf Legendenkarte A3 steht „Jeder Held erhält jetzt eine Schicksalskarte und ...“. Im Spiel zu fünft oder zu sechst werden aber nur insgesamt 4 Schicksalskarten verteilt. Die beiden Spieler mit dem höchsten Rang erhalten jeweils eine Schicksalskarte, ebenso die beiden Spieler mit dem niedrigsten Rang. Nur diese 4 Helden müssen ihr Schicksal erfüllen.
- Auf den Schicksalskarten Nr. 7 und 10 steht, dass ein Held Kreaturen „alleine“ besiegen muss. Im Spiel zu fünft oder zu sechst gilt jedoch: „Du musst am Sieg über diese Kreaturen beteiligt sein.“
- Auf Legendenkarte A3 werden die Heldenfiguren auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. Die Dunklen Helden, die am Spiel teilnehmen, werden ebenfalls auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. **Beispiel:** *Sollte Darh, die Beschwörerin, dabei sein, wird sie auf das Feld 68 gestellt.*

Legende 4: Für diese Legende gibt es keine Änderungen.

Legende 5:

Wie die Helden darf der Knochen-Golem erst dann die Burg betreten, wenn die Kreaturen dort besiegt oder herausgelockt wurden.





Regel für „Die letzte Hoffnung“ mit fünf bis sechs Spielern

- Ebenso wie im Spiel mit 2–4 Helden werden in „Die letzte Hoffnung“ mit 5–6 Spielern die **farbigen Zeitsteine** der Helden verwendet. Die neutralen Zeitsteine (= schwarze Holzscheiben) und das Sonnenaufgang-Plättchen werden **nicht** benötigt. Es gelten die normalen Regeln zum Beenden eines Tages usw.

- Legt den großen **schwarzen Augenwürfel** bereit.
- Der **Schwarze Herold** unterstützt die Endgegner. Für den „Schwarzen Herold“ gibt es zwei Figuren, je nachdem ob ihr mit 5 oder 6 Spielern spielt. Stellt die entsprechende Figur vor dem Spiel neben dem Spielplan bereit.
- Wenn ihr mit den Helden „Beschwörer/Beschwörerin“ oder „Hautwandler/Hautwandlerin“ spielt, nehmt ihr die **Legendenkarten** „Der Knochen-Golem“ und „Hautwandler in Bären-gestalt“ hinzu.
- Manche **Ereigniskarten** beziehen sich auf einen bestimmten Helden, wie z. B. den Zauberer oder den Krieger. Die Dunklen Helden sind damit nie gemeint.
- **Besonderheit von Legende 11:** Diese Legende eignet sich **nicht** für das Spiel mit mehr als 4 Helden. Dennoch könnt ihr im Spiel mit 2–4 Helden bereits die Dunklen Helden verwenden. Die Legenden 12–17 könnt ihr mit mehr als 4 Spielern mit den Dunklen Helden spielen.

Der schwarze Augenwürfel



Jede **Kreatur**, jedes **Skelett** und jeder **Krahder** würfelt im Kampf zusätzlich mit dem schwarzen Augenwürfel. Dieser Wert wird immer zu deren Kampfwert addiert. Der schwarze Augenwürfel wird **nicht für Endgegner** eingesetzt. Stattdessen unterstützt der Schwarze Herold die Endgegner.

Der Schwarze Herold



Eine selten erwähnte Schreckgestalt suchte das Land Andor heim. Dieser war sicher der rätselhafteste Gegner, denn nie bedrohte er die Helden von sich aus. Doch sobald er im Bunde mit dem Bösen war, stärkte er dessen Kampfkraft noch. Die Menschen im Land fürchteten ihn und gleichzeitig schien er etwas Ehrerbietiges zu haben. Wie ein Gewitter, das man fürchtet und gleichzeitig bewundert. Im Volksmund nannte man diese Erscheinung den „Schwarzen Herold“.

- Sobald die Position des Endgegners einer Legende ermittelt wurde, stellt ihr die zu Beginn bereitgestellte Figur des Schwarzen Herolds auf dieses Feld hinzu.
- Sollte sich der Endgegner im Laufe der Legende bewegen, wird der Schwarze Herold mit ihm bewegt.
- Der Schwarze Herold **erhöht die Stärkepunkte des Endgegners** (bei 5 Spielern sind das 4 zusätzliche Stärkepunkte und bei 6 Spielern 8 zusätzliche).
Als Endgegner zählen in „Die letzte Hoffnung“:
 - Der Bleiche König in den Legenden 12 und 16
 - Der Urtroll in Legende 14 (aber nicht Nomion)
 - Der Verhexte in Legende 15
 - Die Feste von Borghorn in Legende 17

Weitere Regeln

Im Spiel zu fünft oder zu sechst gelten **immer die Angaben für 4 Spieler** (außer auf den Karten wird eine abweichende Angabe gemacht):

Beispiel: In Legende 16 müssen 4 Spieler Holzstämme im Wert von 10 auf dem Feld 208 ablegen. Das gilt auch für 5 und 6 Spieler.



Auf der **Karte „Die Goldenen Schilde“** gilt auch für 5–6 Spieler die Abbildung für 4 Spieler (= 1 Schild).

Auch im Spiel mit 5–6 Helden muss jeder Held bei Sonnenaufgang Proviant abgeben können (außer er steht auf dem Feld mit dem Lager bzw. Trosswagen). Deshalb sind im Spiel zusätzliche Apfelnussplättchen enthalten. Außerdem könnt ihr durch das Besiegen von „Spornen“ weiteren Proviant bekommen.

Die Sporne

In den Legenden von „Die letzte Hoffnung“ sind nur bei 5–6 Helden die 6 „Sporne“-Plättchen und die beiden zugehörigen Karten im Spiel. Nachdem ihr die letzte „a“-Karte einer Legende vorgelesen habt, lest ihr anschließend die Karten „Die Sporne 1“ und „Die Sporne 2“ vor.



Hinweis für Legende 15: Mit mehr als 4 Helden kommen die zusätzlichen „Verhext“-Karte(n) dieser Ergänzung ins Spiel. Diese haben auf der Rückseite dennoch das Symbol für 4 Spieler, damit sie sich nicht von den Karten aus „Die letzte Hoffnung“ unterscheiden.



Besonderheiten der Dunklen Helden

Hinweis: Wenn im Text von einem „Helden“ die Rede ist, gilt das natürlich auch immer für die entsprechende „Heldin“.

Darhen/Darh:

- Der Knochen-Golem aktiviert keine Plättchen und kann keine Bauern oder den Trosswagen mitbewegen.
- Der Knochen-Golem kann Sprungfelder nutzen.
- Der Knochen-Golem kann gegen jeden Gegner eingesetzt werden, auch gegen Skelette und Endgegner. Um ihn ins Spiel zu holen, muss der Beschwörer am Sieg über eine Kreatur beteiligt sein. Mit dem Besiegen von Skeletten kann er den Knochen-Golem nicht ins Spiel holen.
- Sonderregeln für den Beschwörer in Legende 17:
 - Besiegte Wachrolle, die der Beschwörer zurückholt, werden auf einem beliebigen Feld angrenzend an „ihren“ Ort aufgestellt. Beim nächsten Bewegungsplättchen, durch das Wachrolle bewegt werden, wird dieser Wachroll wieder auf seinen Ort laufen.
 - Auch mit dem Besiegen und Zurückholen der Krahder kann der Beschwörer den Knochen-Golem ins Spiel holen. Die Position eines Krahders wird dann, wie bei Kreaturen, mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) ermittelt, indem 300 zum Ergebnis addiert wird.



Drukil/Drukia:

- Der Armreif spielt erst in „Die letzte Hoffnung“ eine Rolle.
- Wenn der Bär als Belohnung Gold wählt oder er ein Nebelplättchen aktiviert, auf dem Gold oder ein Gegenstand abgebildet ist, wird das Gold bzw. dieser Gegenstand auf das Feld gelegt, auf dem der Bär aktuell steht. In Bärengestalt kann der Hautwandler das nicht tragen.



- Hat der Bär weniger als 10 Willenspunkte, kann ein anderer Held sein Feld passieren, ohne dass dieser Held einen Stärkepunkt verliert. Auch Bauern können, von einem anderen Helden mitbewegt, gefahrlos das Feld des Bären passieren.
- Der Bär kann nie von Thorn und Ambra mitbewegt werden.
- Der Bruderschild tauscht nur die eigentlichen Stärkepunkte des Helden, nicht die Werte des Bären.
- Auf dem Krahd-Spielplan gilt das Feld 340 als einziges Wald-Feld, auf dem sich der Held verwandeln kann.

Forn/Forr:

- Werden Kreaturen bei Sonnenaufgang oder aufgrund einer Ereigniskarte auf das Feld des Halbskral versetzt, werden sie entlang des Pfeils weitergesetzt. Das geschieht auch, wenn sie auf seinem Feld aufgrund einer Legendenkarte oder eines Bewegungsplättchens gerade erst positioniert werden.
- Gibt der Halbskral Willenspunkte ab, um zu laufen, darf er sich dadurch nie auf 0 Willenspunkte bringen.
- Wenn der Halbskral mit seiner zweiten Sonderfähigkeit 2 aufeinanderliegende Sternkräuter gepflückt hat, darf er sie sofort wieder „getrennt“ einpflanzen. Dann werden beim nächsten Sonnenaufgang auf beide Sternkrautplättchen Sternkräuter gelegt. Der Halbskral hat also die Möglichkeit, das Wachstum der Sternkräuter rapide zu beschleunigen. Wichtig dabei ist, dass die Anzahl der Sternkräuter dennoch begrenzt bleibt.



Leander/Leane:

- Der Seher muss seine Würfel direkt nachdem er den letzten eingesetzt hat, neu würfeln. Ein Sonderfall entsteht, wenn er mit dem letzten Würfel einen Gegner besiegt. Dann darf er vorher die Belohnung abwarten. Wählt er als Belohnung Willenspunkte, kann das dazu führen, dass er dadurch mehr Würfel seines Wurfs aussortieren darf.
- Das Aussortieren der Würfel ist keine Pflicht. Er darf auch alle gewürfelten Würfel behalten und auf seiner Würfelleiste einsetzen.
- Der Seher kann den Gegenstand Helm oder die „alte Waffe“ Handschuh nicht nutzen.
- In Legende 17 entfällt seine Fähigkeit, Ereigniskarten vorhersehen zu können, da es in dieser Legende keine Ereigniskarten gibt.
- Nachdem die Hoffnungskarte des Sehers aktiviert wurde, darf er bei einer „2“ nicht nur 1 sondern 2 Plättchen aufdecken. Allerdings darf nur eines davon 1 Bewegungsplättchen sein, und zwar das oberste.



Beispiel: Der Seher kann 1 Höhlenplättchen und das oberste Bewegungsplättchen aufdecken. Aktiviert werden diese Plättchen durch das Aufdecken aber noch nicht.

Im Beispiel muss erst ein beliebiger Held die Höhle mit dem aufgedeckten Höhlenplättchen betreten. Um das aufgedeckte Bewegungsplättchen zu aktivieren, muss ein beliebiger Zeitstein die 4. Stunde auf der Tagesleiste verlassen.



Spielvarianten

Mit den folgenden Varianten könnt ihr die Legenden in „Die letzte Hoffnung“ etwas leichter spielen.

Marun, die Tapfere

Mit Hilfe der jungen Zwergin könnt ihr eine Kreatur, die das Feld mit dem Lager bzw. Trosswagen betritt, etwas aufhalten. Zusätzlich bringt sie im Kampf 2 Stärkepunkte für die Helden. Näheres steht auf der Karte „Marun, die Tapfere“. Marun kann nur in den Legenden 12 bis 16 eingesetzt werden.



Merriks Karte

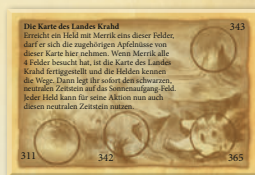
Der tapfere Kartograph hatte die Helden schon so lange begleitet. Nun folgte er ihnen auch in das letzte große Abenteuer.

Wenn ihr mit Merrik das Graue Gebirge oder das Land Krahd erkundet, kommen mehr Apfelnüsse und mehr Zeit ins Spiel. Merrik startet immer auf dem Feld, auf dem der Held mit dem höchsten Rang steht. Jeder Held kann Merrik mit seiner eigenen Figur mitbewegen.



In den Legenden 12 bis 16 verwendet ihr die Sondertafel „Die Karte des Grauen Gebirges“.

In der Legende 17 verwendet ihr die Sondertafel „Die Karte des Landes Krahd“.



Die jeweilige Tafel wird zu Beginn der Legende neben dem Spielplan ausgelegt und die Anweisungen auf der Tafel ausgeführt.



Autor und Illustrator: Michael Menzel wurde 1975 geboren und lebt mit seiner Familie am Niederrhein. Seine große Leidenschaft für das Zeichnen begleitet ihn seit frühester Kindheit. Der Einstieg in die Spiele-Illustration glückte ihm im Jahr 2004 mit einem Spiel für den Kosmos Verlag. Seither gestaltet er für verschiedene Verlage sowohl Kinder- als auch Familienspiele. Sein Erstlingswerk als Autor „Die Legenden von Andor“ gewann Preise im In- und Ausland und wurde 2013 als „Kennerspiel des Jahres“ ausgezeichnet. Nachdem mit „Die letzte Hoffnung“ die große Andor-Trilogie abgeschlossen wurde, schickt er die Spieler mit den Dunklen Helden ein letztes Mal ins Land Krahd zurück.

Redaktion: Wolfgang Lüdtké

Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Der Autor dankt besonders: „Meinem Sohn Johannes, meinem Neffen Joel und meiner Frau Steffi für die vielen Test-Runden. Außerdem bedanke ich mich bei den Testern Tom und Philipp Schubert, Simon und Manuel Schnepf, Christoph Kling, Carmen Hönes, Günter Döhring, Tobias Braunstein, Janine Stenzel, Patrick Stenzel, Andreas Genter, Markus Weingarten, Nils Manuel Mora, Andreas Fröhlich, Jonathan Fröhlich.

Mein spezieller Dank gilt Andreas Kälber, dem es zu verdanken ist, dass die Schildzwergin Marun sich dem Tross der Andori anschloss und Graham Murphy, der die tolle Idee hatte, Sternkraut auch umpflanzen zu können, wie es jetzt der Halbskral kann.“

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr: 692841

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Mehr Informationen über die Welt von Andor, das offizielle Forum und über 150 Fan-Legenden findet ihr auf:

legenden-von-andor.de

Facebook: www.facebook.com/legendenvonandor