

Begleitheft

Fontos: ez egy kísérőfüzet, nem pedig a játékszabály. Arra szolgál, hogy néhány szabályrészletet alaposabban körüljárjon, illetve példákkal lásson el. Ezen kívül, ha már régebb óta nem játszottatok a játékkal, akkor itt fel tudjátok eleveníteni az egyes részleteket és nem kell a már lejátszott legendák kártyái közt keresgélnetek.

Amennyiben először játszottok az „Utazás északra” kiegészítővel, kezdjétek mindenekelőtt a **szabályfüzettel**.

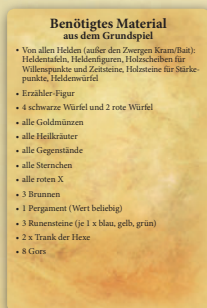
Az alapjáték minden szabálya érvényes, amennyiben másként nem írjuk!

Éljétek át igazán Andor világának kalandjait!

Kifejezetten ehhez a kiegészítőhöz komponált zenét az ELANE együttes, amely elkísérhet benneteket az úton észak felé. A több, mint 70 perces zeneszámot ingyen letölthetitek a legenden-von-andor.de weboldalról.

DER SOUNDTRACK

Az „Utazás északra” a díjnyertes Andor legendái társasjáték első kiegészítője, amely **csak az alapjátékkal együtt** játszható. A **“Materials required from the base game”** kártyán olvashatók, hogy mely elemekre lesz szükségetek az alapjáték dobozából.



Tipp: Ezt a kártyát és az alapjátékból vett játékelemeket tegyék a 15 műanyagtasak egyikébe. Így könnyen hozzáférhettek, ha az alapjátékkal szeretnétek játszani.

A törpe hős

Kram lett Cavern új hercege. Ha tudni szeretnétek, hogy ez hogy történt, töltsétek le a legenden-von-andor.de weboldalról a „Harc Cavernért” bónuszlegendát. Most legyen elég annyi, hogy Kramra Cavernben volt szükség. Helyette a kiváló tengeri harcos Stinner/Stianna csatlakozott a hősök csapatához. Az ő kockái és jelölői bézs színűek.

5 vagy 6 hőssel

Az „Új hősök” kiegészítőt használva **5-en vagy akár 6-an** is játszhattok. Ehhez olvassátok el a speciális szabályokat a 8. oldalon.

A hősök címerpajzsai

Ezeket a hősök azonosítására fogjátok használni. A címerpajzsok színe megegyezik a hősök játékelemeinek a színével.

Az alapjáték hősei, illetve Stinner/Stianna mellett megtaláljátok az „Új hősök” kiegészítő figuráihoz tartozó címerpajzsokat is.

Megjegyzés: bár Kram a törpe nem vesz részt az északra tartó utazásban, használhatjátok viszont a játékban a bónuszhőst Orfent/Marfát (legenden-von-andor.de weboldalról letölthető). Ezért van a dobozban egy sárga címerpajzs is.

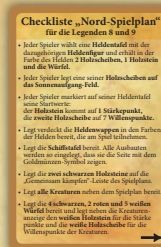


Spielmaterial

72 nagyméretű kártya:



70 nagy legendakártya



1 nagy ellenőrző-kártya a játéktábla északi oldalához



1 nagy "Materials required from the base game" kártya

30 kisméretű kártya:



1 induló szélkártya



13 szélkártya (ebből 6 vihartártya)



4 tűz-varázslat



3 torony-varázslat



9 küldetés-kártya

1 kétoldalas tengeri harcos hőstábla



2 hős:



tengeri harcos tengeri harcos nő



bárd hajó

Die Kreaturen:



6 nerax 5 tengeri troll 4 arrog

különleges figurák a saját legendáitokhoz:



Warx, a neraxok királya Irja, a habléány az ismeretlen harcos

3 északi-kút (variánshoz)



- 1 kétoldalas játéktábla
- 38 műanyagtalp a figuráknak (19 fehér, 10 világoszürke, 7 fekete, 2 bézs)
- 15 műanyagtasak
- 8 öntapadós korong
- 1 szabályfüzet

1 játéktábla 3 fejlesztéssel:



ballista



másod-árbóc



orrdisz

1 felszereléstábla



a játéktábla északi oldalához



a játéktábla Hadria oldalához

18 további figura:



Merrik Grenolin Garz látomás Kenvilar Arkteron 3 x taur



3 x ezüstitörpe tűzvarázslók 3 x torony varázslói tengeri óriás

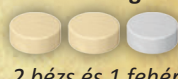
Qurun

10 dobókocka



3 bézs, 5 fehér, 1 nagy kékeszöld, 1 nagy piros

3 fakorong



2 bézs és 1 fehér

4 fakocka



1 bézs, 1 fehér, 2 fekete

15 ködlapka



1 x
dicsőség +1



1 x akaraterő-
pont -2



1 x akaraterő-
pont -3



1 x
erőpont +1



4 x
1 arany

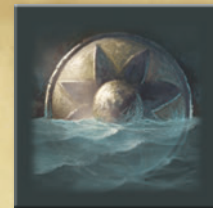


4 x Gor



1 x Garz

10 északi-
lénylapka



9 címerpajzs



örök tűz



4 x

7 viharlapka



2 extra lénysáv 5 / 6 játékoshoz (ragasztókorongokkal)

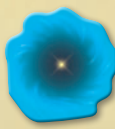


szarv-szimbólum



1 x

portál



5 x

viharpajzs



1 x

3 északiak ajándékai



nyest



sellőpor



iránytű

homokóra



1 x

hordó



3 x

csillag



1 x

3 x Polikárp lapka



nyaklánc



1 x

ezüstláda



1 x

3 mágikus fegyver



sisak



kalapács



kard

farönk



2 x

vasrúd



2 x

4 kagyló



fekete kristály
(sárkányszem)



1 x

jelölőgyűrű



1 x

szökőár-lapka



1 x

40 hólapka



12 x jég



9 x tűzifa



4 x örök tűz



3 x 1 arany



3 x portál

ronclapka



5 x

toll-lapka



6 x



5 x akaraterőpont
(-2, -2, -3, -3, -4)



1 x
erőpont +1



1 x
dicsőség +1



2 x
hidegfront

A játéktábla északi oldala

- A mesélő - a napfelkeltét leszámítva - csak a **második** legyőzött lény után mozog a legendasávon.
- A **91-es mezőn** a játékosok **kagylót** adhatnak le, hogy annak értékében aranyat, dicsőséget és/vagy akaraterőpontot szerezzenek.
- A **100-as mezőn** a játékosok **farönköt** adhatnak le, hogy cserébe 2 aranyat vagy 2 dicsőséget vagy 2 akaraterőpontot szerezzenek.
- Csak a **100-as mező** mólóján fejleszthető a hajó.
- A **114-es mezőn** a hősök növelhetik akaraterőpontjaik számát 14-re. Nem kötelező végrehajtani. *Megjegyzés: Ha egy hős túlórázva érkezik a 114-es mezőre, akkor előbb csökkentenie kell az akaraterőjét 2-vel és ha ezen a mezőn marad, csak ezután növelheti meg 14-re.*

Fontos: a 91-es, 100-as és 114-es mező tulajdonságai az összes olyan legendában használhatóak, amelyek a tábla északi oldalán játszódnak.

A játéktábla Hadria oldala

- A mesélő - a napfelkeltét leszámítva - csak a **harmadik** legyőzött lény után mozog a legendasávon.
- A hősöknek egy nap csak **6 óra** áll a rendelkezésükre, amit legfeljebb 2 túlórával toldhatnak meg.
- A hajót **nem lehet** fejleszteni.
- A 142-es és 145-ös mezők közti hiddal rendelkező tengeri mező ugyanúgy hajózható, mint bármely más tengeri mező.

A dicsőség csarnoka és a bárd

- A bárd minden legendában a csarnok 4-es mezején kezd.
- Ha a **0-as** mezőre lép, a legendát **azonnal elvesztették**.
- Ha a hősök jutalmat kapnak, az arany vagy az akaraterőpont helyett bármikor választhatják a dicsőséget is. (pl.: egy tengeri troll legyőzéséért 2 dicsőség, 1 arany és 1 akaraterő jár). Tehát a bárd egyet lép előre.
- A hősöknek legfeljebb 20 dicsőségük lehet.
- Napfelkeltekor a bárd (a "bárd dalával") minden olyan lény után, amely **szárazföld-mezőn** áll visszafelé mozog valamennyit. Hogy mennyit, az attól függ, hogy hány hőssel játszottok (lásd a játéktábla bal-felső sarkában).
- A játéktábla megkülönböztetett helyein álló lények után a bárd **plusz egyet lép visszafelé**. Ezek: a játéktábla északi oldalán a 3 főváros (**91**, **100** és **114**), illetve a romváros (**107**). A játéktábla Hadria oldalán pedig a **135-ös**, **144-es** és **148-as** mezők.



A hajó mozgása

- Egy hős a "lépés" akciót választva hajózhat is. Ennek feltétele, hogy a figurája a hajótáblán legyen. Ekkor 1 óráért cserébe annyi mezőt léphet a hajóval egy irányba, amennyit az aktuális szélkártya abban az irányban mutat. Bármely irányban lehet mozogni (tehát vízszintesen, függőlegesen vagy akár átlósan is).
Fontos: nem kötelező a szélkártyán található számértéket teljesen lehajózni.
- A hős azt követően, hogy a körében már hajózott egy irányban néhány mezőt, megteheti, hogy ezután ugyanabba vagy egy másik irányba továbbhajózik (figyelembe véve az aktuális szélkártyát). A hős bármennyit hajózhat a körében (egészen addig, amíg van elegendő ideje az időszávon). Ha befejezte a körét, az óra járása szerint következő hős kerül sorra. Abban az esetben, ha ő is a hajótáblán tartózkodik, akár tovább is hajózhat.
Tipp: ha több hős is a hajótáblán tartózkodik és hajózni szeretnének, érdemes a hajózásra szánt időt arányosan szétosztani.
- A hajó **nem** léphet és **nem** is haladhat keresztül szárazföld-mezőn vagy sziklás-mezőn. Először a 8-as és 9-es legendákban lesz lehetőségek arra a képességre szert tenni, hogy sziklás mezőre hajózzatok vagy keresztülhaladjatok rajta.
- Lehet hajózni olyan mezőre vagy olyan mezőn keresztül, amin egy lény áll.
- Kulacs nem használható hajózásra.

Sziklás-mezők

- Hősfigura **csak** szárazföld-mezőre/mezőn mozoghat.
- A sziklás-mezők nem számítanak szárazföld-mezőnek.
- Először a 8-as és 9-es legendákban lesz lehetőségek arra a képességre szert tenni, hogy sziklás mezőre hajózzatok vagy keresztülhaladjatok rajta.

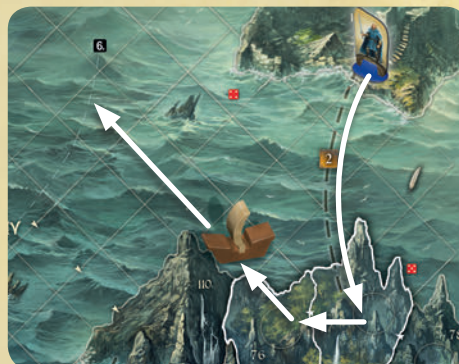
Beszállás / Kiszállás

- Amennyiben a hajó egy **szárazföld-mezővel szomszédos** tenger-mezőn áll, a hősfigurát át lehet tenni a hajótábláról a szárazföld-mezőre. Mindez **1 órába** kerül a hősnek az **időszávon**.
- A beszállás ugyanígy működik.
- Fontos:** a ki- és beszálláshoz bármely szomszédos mező használható, nem csak a mólóval rendelkezők. Szomszédosnak számítanak azok a mezők is, amelyek csak egy csúcsukkal érintik a tengert.



Csónakázás

- A játéktábla északi oldalán 4 helyen van lehetőség csónakázásra két terület között.
- A hős, amennyiben olyan mezőn áll, ahonnan egy szaggatott vonal indul, a "lépés" akciót választva, átmozoghat a szaggatott vonal mentén a vonal célmezőjére.
- Ennek költsége **2 óra az időszávon**. Ha maradt még ideje, akár egyből tovább is mozoghat.
Például: a hajós átcsónakázik a 77-es mezőre (2 óra), lép egy mezőt a 77-esre (1 óra), majd beszáll a hajóba (1 óra) és 3 mezőt hajózik észak-nyugati irányba (1 óra).



- Grenolint és Merriket bármely hős magával viheti csónakázva.
Kivéve: a 10-es legendában az **alvó Merrik** figurája nem szállítható - még csónakázva sem.

Szélkártyák / Viharkártyák

- A szélkártyák legtöbbször egy iránytű látható, amely megmutatja, hogy melyik irányba mennyit lehet hajózni. Mindig úgy kell lerakni, hogy a fekete pötty a tábla tetejénél legyen.
- Néhány szélkártya viharokártya. Ha egy viharokártyát húztok fel, akkor dobjatok a piros kockával és a dobás értékével jelölt tenger-mezőre (tehát amelyik mezőn a dobott értékű piros dobókocka látható) rakjátok át a hajókat.
- Előfordulhat, hogy egymásután több viharokártyát is húztok.
- A legtöbb viharokártya akarat- vagy erőpontvesztést okoz a hősöknek. Egy, a pajzsát használó hős megvédeheti a csapatot ezektől a hatásoktól.
- Fontos:** a hajó áthelyezése még pajzsos sem akadályozható meg.

Példák hajózásra:

Stinner, a tengeri harcos 3 mezőt hajózik észak-nyugat felé (1 óra) és használja a speciális képességét, hogy a hajót egy mezővel nyugatra helyezi (0 óra). Őt követi Chada, az íjász fordulója, aki szintén a hajó fedélzetén tartózkodik. Ő továbbhajózik észak-nyugati irányba 3 mezőt (1 óra).



Stianna, a tengeri harcos 3 mezőt hajózik észak-kelet felé (1 óra). Bár 4 mezőt is hajózhatna ebben az irányban, de mivel a negyedik mező egy szikla, ezért meg kell állnia. Ezután 3 mezőt hajózik kelet felé (1 óra). A "lépés" akciója befejezéseként használja a speciális képességét és áthelyezi a hajót a szomszédos tenger-mezőre, ami a mólóval is rendelkező 100-as mező (Werftheim). Ha a hajón tartózkodó hősöknek elég aranyuk van, most fejleszthetik a hajót..



A hajó már rendelkezik másodárbóccal, így a hajón tartózkodó varázsló, Eara 1 óráért 4 mezőnyit is hajózhat észak-kelet felé. Mivel ez nem felel meg neki, ezért további 1 órát felhasználva még 2 mezőt hajózik észak-keletnek. Őt Thorn, a harcos követi a sorban, aki kelet felé hajózik. Ebbe az irányba 1 óráért legfeljebb 8 mezőt haladhat.. Azonban nem lehet szárazföldön áthajózni, ezért megállítja a hajót és egy újabb órát felhasználva 1 mezőt halad észak-kelet felé, hogy a IV-es mezőn álló neraxot megközelítse, a szomszéd mezőre hajózva és ezzel felkészüljön a csatára.



A hajótábla

- A 3 fejlesztést minden legenda előkészítésekor úgy kell beilleszteni a hajótáblába, hogy az **aranyérmés** oldaluk legyen felfelé.
- Minden fejlesztés annyi aranyba kerül, ahány hőssel játszotok.
- A fejlesztések csak a játéktábla északi oldalán vásárolhatók még és kizárólag a 100-as mező mólóján. A tábla Hadria oldalán játszva **nem lehetséges** a hajó fejlesztése.
- A **ballista** és az **ordísz** használatához valamelyik hősnek az ehhez tartozó **pozícióban** kell **állnia**. E két pozíciót csak hős foglalhatja el. A **másodárbóc használatához** nincs szükség hősre az árbócnál.
- A hajókabinban legfeljebb két tárgy tárolható. A tárolt tárgyak nem aktívak. Más szóval a kabinban tárolt tárgyakat a hősök nem használhatják. Több tárgy - leszámítva a hősök saját felszerelését - nem tárolható a hajón.
- Például:** Egy hős mindhárom tárolóhelye foglalt már a hőslapján, de szeretne a kabinból egy tárgyat használni. Ehhez előbb le kell tennie az egyik kisméretű tárgyát és csak ezt követően veheti föl a kabinból az ott lévő tárgyat. A használatát követően akár vissza is cserélheti a korábban letett tárgyára.
- Mivel "Orweyn kalapácsának két kis helyre lenne szüksége, ezért nem tárolható a hajókabinban.
- Bragor, a hős (az "Új hősök" kiegészítőből) nem vehet fel a kabinból nagyméretű tárgyat, mivel a hőslapján csak kisméretű tárolóhelyei vannak.
- Sisakot nem lehet a kabinban tárolni.

Tengeri lények

- Minden tengeri lény **fehér kockával** dob.
- A kockáiknak a számát, csakúgy, mint az akaraterő- és erőpontjaiknak a számát a lényásvon láthatjátok.
- A tengeri lények **kiléphetnek a szárazföldre**, sőt **mozoghatnak is szárazföld-mezőkön**.
- A hős és a hajó is tartózkodhat egyazon mezőn egy tengeri lényvel. Ettől még nem történik semmi.
- Ha egy mezőn már egy lény tartózkodik, akkor az újonnan érkező lénynek tovább kell lépnie egy mezőt a nyíl irányába.
- Ha két vagy több lény is ugyanazon a tengeri útvonalon halad, megtörténhet, hogy például egy nerax átugrik egy arrogot, mivel napkeltekor előbb lép. Tehát átugorja az arrog által elfoglalt helyet.
- Abban az esetben, ha **két azonos típusú lény** halad ugyanazon a tengeri útvonalon, akkor napfelkeltekor az lép előbb, amelyik **közelebb van a partokhoz**.
- A szárazföldön elsőként mindig a görök lépnek, majd a neraxok és így tovább (lásd a napfelkelte-mezőn a sorrendet).
- Szárazföldön ugyanolyan lények** közül az lép előbb, amelyik **kisebb számú mezőn áll**.
- A játéktábla északi oldalán **több lény is állomásozhat az alábbi mezőkön**: a 3 fővároson (91, 100, 114), illetve a romvároson (107). A tábla Hadria oldalán pedig az alábbi mezőkön: 135, 144 és 148.
- A tengeri lények elleni küzdelem ugyanolyan, mint a normál lények elleni. Tengeri lényt távolsági fegyverrel meg lehet támadni egy szomszédos szárazföld-mezőről. A hajón lévő hősök együtt tudnak harcolni a szomszédos szárazföld-mezőn álló hősökkel.

"Harc egyesült erővel"-sáv

A "harc egyesült erővel"-sávon beállíthatjátok az együttes harci erőitöket. Ehhez használjátok a két fekete fakockát. A baloldali oszlopban a 10-es értékeket, a jobboldaliban pedig az 1-es értékeket jelölhetitek.

Az északiak ajándékai

- Ezeknek a tárgyaknak a használata (csíkos nyest, iránytű, sellőpor) nem kerül időbe az időszávon.
- A felhasznált lapkákat (kivéve a sellőport) minden **napfelkeltekor vissza kell forgatni** az **aktív oldalukra**. Még akkor is, ha azok egy mezőn vagy a hajókabinba vannak letéve.

A tolvaj csíkos nyest

- Naponta egyszer**, valamelyik hős használhatja a nyestet, hogy egy harci forduló előtt elvegye egy lény egyik dobókockáját és azt ő használja **plusz kockaként**. Ezután a nyestlapkát a hátoldalára kell fordítani.
- A csíkos nyest kizárólag csak normál ellenfél ellen használható. A **végző ellenfél ellen nem vethető be**.

Hadriai iránytű

- Naponta egyszer**, valamelyik hős használhatja az iránytűt, hogy az aktuális szélkártyát pontosan 90 fokkal elforgassa. Az elforgatott szélkártyának pontosan illeszkednie kell a táblán neki kijelölt helyre. Ezután az iránytűt a hátoldalára kell fordítani.
- Az iránytűt használó hős figurájának nem kell a hajótáblán lennie.

Sellőpor

- Legendaként egyszer**, valamelyik hős használhatja a sellőport egy harci forduló előtt, hogy kicserélje a saját akaraterőpontjainak a számát a megtámadott lény **akaraterőpontjainak a számával**. Ez azt is eredményezheti, hogy megváltozik a hős vagy a lény által használható kockák száma.
- Ezután a lapka kikerül a játékból.
- A sellőpor kizárólag csak normál ellenfél ellen használható. A **végző ellenfél ellen nem vethető be**.
- Ha egy hős túlórázva támad meg egy lényt és szeretné használni a sellőport, az alábbi sorrendet kell követnie: **először** a hős csökkenti az akaraterőpontjainak a számát 2-vel, majd ezt követően használhatja a sellőport és cserélheti meg a lénnel a (csökkentett) akaraterőpontjainak a számát.
- Amennyiben egy hős arra készül, hogy bevesse a sellőport, észszerű, hogy ne növelje túlzottan az akaraterőpontjainak a számát, hiszen ezt fogja kicserélni a lény pontjainak a számával. **Például: ebben az esetben a 114-es mezőre lépő hősnek nem érdemes az akaraterőpontjainak a számát 14-re növelnie.**

A hadriai homokóra

- A homokórát használó hős az **időkövét 3 órával** visszábbhelyezheti az időszávon. Ezután a lapkát a hátoldalára kell fordítani.
- Nem lehet kevesebb órával visszábbhelyezni az időkövet és nem lehet az órákat megosztani (tehát nem lehet egyszer 2 órát, majd később 1 órát visszábblépni az időkövet).
- A homokórával csak **egy** hős időköve mozgatható.
- A homokórát használó hős időkövének legalább a 3. órán kell lennie, hogy visszább lehessen helyezni 3 órával.

A viharpajzs

- A viharpajzsot a hőslapján viselő hős, a hajót áthelyezheti, **bármely** piros dobókockával jelölt tenger-mezőre.
- Ennek nem feltétele, hogy a hős a hajón tartózkodjon.
- A viharpajzs két alkalommal használható (oldalanként egyszer).
- A viharpajzs használható normál pajzsként is, hogy elhárítsatok vele egy harc vagy egy esemény negatív hatásait. Ugyanígy használható viharkártya és viharlapka ellen is.

Farönkök és vasrudak

- Egy hős begyűjthet egy farönköt vagy egy vasrudat, ha egy olyan mezőn **áll**, ahol ilyen lapka található. A lapkát a hőslap erőpontosávjára kell tenni úgy, hogy a **lapka jobb széle az erőpontot jelző kocka baloldalához** illeszkedjen.
- Ha a hőstábla erőpontosávján elegendő hely van a fakocka baloldalán, akár több farönk és vasrúd is lehelyezhető.
- A játéktábla északi oldalán, a hős a **100-as mezőn** leadhat farönköt, hogy rönkönként cserébe 2 akaraterőpontot vagy 2 aranyat vagy 2 dicsőséget szerezzen. Ezt követően, a becserélt farönköt el kell távolítani a játékból.

Kagylók

- A kagylókat ugyanott kell tárolni a hőslapon, mint az aranyat vagy a drágaköveket.
- Egy hős a kagylóit a játéktábla **91-es mezőjén** becserélheti. A leadott kagylók értékében (0,1,2,2) akaraterőpontot, aranyat vagy dicsőséget (vagy ezek bármilyen kombinációját) kaphatja. Ezt követően a becserélt kagyló(ka)t el kell távolítani a játékból.

A mágikus fegyverek

- Egy mágikus fegyver használatáért a hősnek **azonnal** fizetnie kell **egy dicsőséget**.
- Egy mágikus fegyver használatba vételéről még a kockadobás **előtt** kell döntenie a hősnek.

Orweyn kalapácsának ereje

- Ha egy hős a kalapácsot egy harcban használja, azonnal növelheti az **erőpontjai** számát **2-vel**. Ezt a változást azonnal le is kell lépni a hős erőpontosávján. Ez a pontnövekedés megmarad, nem vész el.
- A kalapács az egyetlen, amelyet két szomszédos, kisméretű tárolómezőn kell tartani.

Varlion tűzkardja

- A hős a saját kockái helyett a **nagyméretű piros tűz-kockával** dobhat.
- Amennyiben a hős, a varázsló, használhatja erre a kockára is a speciális képességét.

Varatan erősiskaja

- A hős egy harci körében, **legfeljebb 3** dobott **kockájának** az értékét összeadhatja. A kockaértékeknek nem kell megegyezniük.
- A távolsági harcosok (például az íjás vagy a hajóról támadó hős), esetében az utolsó 3 dobott kocka értéke számít.

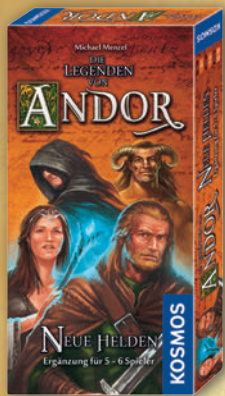
Viharlapkák

- A pajzsát használó hős egy viharlapka hatását teljesen elhárítja.
- Amennyiben egy utasítás nem hajtható végre teljes egészében, igyekezni kell a lehető legszigorúbban végrehajtani. **Például: a hajót 3 mezővel kelet felé kell mozgatni, viszont a harmadik mező egy szikla. Emiatt, csak két mezőt mozog kelet felé a hajó, viszont a csapat veszít egy dicsőséget.**

Roncslapkák

- Ha a hajóval olyan mezőn álltok meg, amin egy roncslapka található, akkor azt **aktíválhatjátok**. Ha csak keresztülhajóztok a roncslapkás mezőn, akkor nem lehet aktiválni.
- Háromféle roncslapka van:
 - 1 x **egy kincs**: azonnal kaptok **2 aranyat**.
 - 2 x **bajba jutott tengerész**: azonnal kaptok **2 dicsőséget**.
 - 2 x **menekülő nerax**: a lapka aktiválásával megakadályozható egy nerax felbukkanása.
- Mindhárom esetben, a lapka kikerül a játékból.
- Fontos**: ha a hősök a következő napkelte előtt nem aktiválják a roncsot, **minden roncslapka felfordításra és aktiválásra kerül a következő napkeltekor**.

Utazás északra - 5 vagy 6 hőssel



Az "Új hősök" kiegészítővel az összes legendát lejátszhatjátok 5 vagy akár 6 fővel is.

Tegyétek az 5 vagy a 6 főre vonatkozó extra lényávót a játéktáblára úgy, hogy a régi értékeket kitakarjátok vele. Ezáltal megváltoznak a lények értékei. *Például: a neraxok ötfős játék esetén 10 erőponttal, míg hatfős játéknál 12 erőponttal rendelkeznek.*

Az "Új hősök" szabályai érvényesek, az alábbi kiegészítésekkel:

- A hajó fejlesztése 5 játékos esetén 5 aranyba, 6 játékosnál pedig 6 aranyba kerül.
- Amennyiben a fekete herald is játszik (az "Új hősök" kiegészítésből), akkor támogatja a varázslókat a 10-es legendában a harc során, illetve később a Qurunt is.

Az "Új hősök" kiegészítő használata esetén, az alábbi módosítások lépnek még érvénybe:

- **Kheelát, a víziszellemet,** a játék kezdetekor ne a saját mezőjére tegyétek, hanem arra a mezőre, ahol a hajó áll. A víziszellem mind szárazföldön, mind vizen mozoghat. *Ő csak Andor folyójától fél. A történetéről bővebben a legendsofandor.com oldalon olvashattok.*

- A víziszellem **nem léphet** a hajóra.
- Ha a víziszellem, egy mezőn tartózkodik a hajóval, akkor egy, a hajón lévő hős a harc során, a saját kockáját lecserélheti egy nagyméretű, fehér kockára.
- **Fenn hollója** fel tudja fordítani a hólapkákat.
- Ha Fenn távolsági fegyvert használ (íjjat vagy ballistát), használhatja a kést. Ezzel a **legutolsó dobását** újradobhatja.
- **Arbon** képessége érvényes a gorokra, neraxokra, tengeri trollokra, arrogokra. Nem használható viszont a végső ellenfél ellen, illetve a 10-es legendában a varázslók ellen sem.
- Amikor az egyedi képességét használja, a szokott módon eggyel balra tolhatja a lény erőpontját. Ekkor viszont, győzelem esetén, a kisebb lény utáni jutalom is jár neki.
Példa: Arbon egy tengeri troll ellen harcol. A lényávón a troll erőpontját 12-ről, a 10-esre tolja. A győzelmet követően a jutalom egy nerax szintjére csökken, tehát 3 aranyat/akaraterőt/dicsőséget kap.
- **Bragor** nem viselheti Varlion tűzkardját, sem Varatan sisakját, mivel nem rendelkezik ehhez való tárolóhellyel a hőslapján.
- Viszont viselheti Orweyn kalapácsát, mivel van két, kisméretű, szomszédos tárolómezője.

További figurák a saját legendáitokhoz

Írja, a sellő, az ismeretlen harcos és Warx, a neraxok királya nem rendelkeznek képességekkel. Pontosabban, még nem! Itt a lehetőség, hogy kipróbáljátok a kreativitásotokat. Talán ismertek olyan legendát, amelyben ezek a lények is szerepelnek? Írjátok saját legendát, a fejlesztési útmutató segítségével, amelyet a legendsofandor.com oldalon találtok!

DEVELOPER GUIDE



A szerző és illusztrátor:

Michael Menzel 1975-ben született és családjával Németországban, az Alsó-Rajna vidékén lakik. Gyerekkora óta szenvedélyesen rajzol. Első játék-illusztrációja 2004-ben jelent meg a KOSMOS-nál. Azóta számtalan illusztrációt készített több kiadó gyerekeknek és felnőtteknek szóló játékaival. Első, saját tervezésű játéka, az Andor legendái számos

díjat és elismerést nyert el, többek közt a 2013-as "Kennerspiel des Jahres-t". A Csillagpajzs kiegészítő után következett az 5-6 fős kiegészítő: az "Új hősök". Majd megalkotta ennek a varázslatos trilógiájának a második részét: "Utazás északra" címmel.

Szerkesztő: Wolfgang Lüdtke

Grafika: Michaela Kienle/Fine Tuning

Magyar fordítás: Fischer Tamás (Plenni), fischtom@gmail.com

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5–7 • D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

A szerző és a kiadó köszönetét fejezi ki a számtalan tesztelőnek és szabályolvasónak.

A szerző külön is kifejezi köszönetét: „fiamnak Johannesnek, unokaöccsémnek Joelnek és feleségemnek Steffinek a sok tesztelésért. Köszönetet érdemel: Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Reiner Müller, Inka és Markus Brand, Steffen (mégis csak vettünk egy árbócot) Müller, Ela és Stefan Hein, Christof Tisch, Sandra Dochtermann, Benjamin Teuber, Katja Ermitsch, Anne Lenzen, Thilo Knoblich, Andrea és Stefan Stadler, Arnd Fischer, Ralph Querfurth, Matthias Wagner, Christian Fiore, Jakob és Max Murphy. Külön köszönetet érdemel a Soester Spieleclub: Jörg Krismann, Bernd, Marek és Joscha Ellersiek, Axel Borschel, Malte Mertens, Markus Thielers és ganz besonders Jost Schwider. Külön köszönjük a Kosmos Verlag munkáját, különösen Michaela Kienléjét a kitűnő grafikai megvalósításért.”

Art.-Nr: 692346

Minden jog fenntartva.

MADE IN GERMANY

További információk és érdekességek Andor világából:

legenden-von-andor.de