



Das Brettspiel Andor

Das Brettspiel „Die Legenden von Andor“ wurde von Michael Menzel erfunden und illustriert.

Es geht darum, in die Rolle eines Helden zu schlüpfen, im Team Monster zu bekämpfen und die Rietburg vor Monstern zu beschützen, um schließlich das Legendenziel zu schaffen.

Der Spielplan ist riesig und abwechslungsreich gestaltet, ist aber durch Linien, die scheinbar irgendwie in die Landschaft gesetzt sind, teilen „das Land Andor“ in durchnummerierte Felder.

Die Monster wollen die Rietburg einnehmen. Sie sind unterschiedlich stark und sehen unterschiedlich aus.

Die Helden können sieben Aktionen „pro Tag“ machen, das bedeutet, dass ein Tag so lange dauert, bis kein Held mehr laufen kann.

Dann laufen alle Kreaturen ein Feld in Richtung der Rietburg zu.

Jeder Held hat eine Heldentafel, wo die Stärke und der Wille des Helden markiert sind.

Steht ein Held auf dem Feld eines Monsters, kann er kämpfen. Entscheidet sich der Held zu kämpfen, würfelt er mit mehreren Würfeln und addiert einen beliebigen Würfelwert mit seinen Stärkepunkten. Dies ist sein Kampfwert, nun ist die Kreatur an der Reihe und addiert ihren höchsten Würfelwert zu ihrer Stärke. Der unterlegene Kämpfer verliert die Differenz der Kampfwerte in Willenspunkten. Wenn die Kreatur keinen Willen mehr hat, wird sie aus dem Spiel genommen und der Held bekommt Gold oder Willenspunkte. Wenn der Held keine Willenspunkte mehr hat, erhält er drei neue, verliert er einen Stärkepunkt (falls er nur einen hat, passiert nichts) und der Kampf ist beendet.

Wenn der Held seinen Zug auf dem Feld eines Brunnens beendet, kann er das Brunnenplättchen umdrehen und erhält drei Willenspunkte. Wenn ein Held auf dem Händlerfeld, dem Feld der Mine oder dem Baum der Lieder steht, kann er sich für zwei Gold einen Stärkepunkt oder einen Gegenstand.

Die Helden sind: Thorn der Krieger, Kram der Zwerg, Eara die Magierin und Chader [Kader] die Bogenschützin.

Jeder Held hat eine Sonderkraft, die Vor- und Nachteile haben kann. Thorn erhält fünf statt drei Willenspunkte, wenn er einen Brunnen benutzt. Kram erhält an der Mine Stärke zu halbem Preis. Eara kann (muss aber nicht) einen im Kampf geworfenen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen. Chader kann von einem Nachbarfeld angreifen, muss die Würfel aber hintereinander werfen und nur der letztgeworfene Würfel zählt. Sie darf aufhören, wenn sie will.

Ein Beispiel für ein sehr häufiges Legendenziel ist: Besiege den Endgegner!

Besonders schwere Endgegner sind: Oron das fremde Wesen (das ferne Land), Tarok der Drache (aus dem Grundspiel) und Oktohan der Riesenkrake (die Reise in den Norden). Der einfachste Endgegner ist Shron, doch er rennt vor den Helden weg und man kommt so schwerer an ihn heran.

Für jüngere Leute gibt es Andor Junior, wo man Schwerter würfeln muss und statt einem Endgegner muss man Wolfsbabys retten.

Johann Gründer (5d)