

Ein spannendes Spiel für 2 bis 4 Abenteurer ab 9 Jahren

Autoren: Knut Happel & Christian Fiore

Redaktion: André Maack

Illustration: Franz Vohwinkel

Design: DE Ravensburger

Foto: Maria Dreher

# LEGENDS



*Sir Franklin Cunningham lehnte sich entspannt in seinem Sessel im noblen „Club der Abenteurer“ zurück und schaute in die verblüfften Gesichter seiner alten Freunde. Sein ungeheurerlicher Vorschlag hatte sie sprachlos gemacht. Lewis Clark, der weltgewandte Lebermann, war der erste, der seine Fassung zurückgewann und begeistert ausrief: „Eine Wette, meine Herren, eine Wette!“*

*Sir Franklin zog genüsslich an seiner Zigarre: „Ja, die größte Wette unserer Zeit. In nur 75 Wochen wollen wir zu den acht sagenumwobenen Orten der Welt reisen und möglichst viel über ihre Legenden lernen. Vier Mal werden wir uns hier im „Club der Abenteurer“ treffen und von unserem Wissen über die Legenden berichten.“*

*Dr. David Humstone warf die Stirn in Falten: „Das alles in nur 75 Wochen? Wir reden hier von einigen der entlegensten Orten der Welt.“ Aber Lewis Clark war schon nicht mehr zu halten: „Ach was, mein Lieber, gute Planung ist alles. Wir werden Atlantis suchen, den Spuren des Yeti folgen und ins wunderbare Bernsteinzimmer des Zaren gelangen. Dann werden wir wissen, wer der gewiefteste Abenteurer in unserer illustren Runde ist. Möge der beste Mann gewinnen!“ Isabella Kingshardt lächelte siegessicher und hob ihr Glas: „Oder die beste Frau.“*

**Liebe Spieler, baut bitte zuerst das Spiel so auf, wie es auf dem beigelegten Übersichtsblatt gezeigt wird. Dort findet ihr auch das verwendete Spielmaterial. Die Sonderregeln für das Spiel zu zweit findet ihr auf Seite 5.**

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Ihr schlüpft in die Rolle von Abenteurern und reist durch die Welt. Ziel des Spiels ist es, das meiste Ansehen zu sammeln. Sammelt hierzu Wissen (in Form von Karten) über 8 Legenden, platziert eure Reisetagebücher günstig und versucht, die Bücher in die Wertungen zu bringen.


Wissen hilft euch, die Legenden zu entdecken. Den Stand eurer Entdeckungen markiert ihr mit euren Reisetagebüchern auf dem Spielplan.

Vier Mal im Spiel wird ausgewertet, wieviel ihr entdecken konntet. Hierbei wecken nicht immer alle Legenden Interesse. Daher gehört auch ein wenig Glück dazu, der erfolgreichste Abenteurer zu werden.

Doch achtet immer darauf, nicht so viel Zeit zu verbrauchen.


# SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, muss zuerst seinen Abenteurer an einen anderen Ort bewegen und anschließend dort eine Aktion ausführen. Es gibt **Kartenaktionen** und **Buchaktionen**.

 Die Wette im „Club der Abenteurer“ hat euch wenig Zeit zum Trödeln gelassen. Sowohl eure Reisen zu den geheimnisvollen Legenden als auch eure Erkundungen vor Ort kosten euch Zeit. 75 Wochen vergehen auf den Reisen um die Welt wie im Flug. Teilt eure Zeit also gut ein.

Alle Aktionen im Spiel kosten euch Zeit: Das Reisen zwischen den Orten, das Sammeln von Wissen über eine Legende (die „Kartenaktion“) und das Eintragen des Wissens in euer Reisetagebuch (die „Buchaktion“).

## Die Zugreihenfolge

 Eure Sanduhren auf der Zeitleiste geben an, wer an der Reihe ist. Es ist immer der Spieler an der Reihe, der mit seiner Sanduhr auf der Zeitleiste am weitesten hinten ist, also den letzten Platz belegt. Liegen mehrere Spieler gleichauf auf dem letzten Platz, so ist der Spieler am Zug, dessen Sanduhr obenauf liegt.



Beispiel: Sir Cunningham (schwarz) ist am Zug, denn seine Sanduhr liegt auf dem letzten Platz. Er macht einen Zug, der 3 Wochen Zeit kostet und rückt seine Sanduhr 3 Felder vor. Danach ist Clark Lewis (grau) am Zug, denn seine Sanduhr liegt auf dem letzten Platz und obenauf.

## Die Bewegung eurer Abenteurer



Seid ihr am Zug, zieht ihr euren Abenteurer auf einen beliebigen anderen Ort. Ihr dürft nicht stehen bleiben. Für jeden Wegabschnitt zwischen zwei Orten, den ihr dabei zurückgelegt habt, rückt ihr eure Sanduhr auf der Zeitleiste um ein Feld vor.

Dabei müsst ihr stets den kürzesten Weg wählen. (Ihr wollt ja schließlich eure 75 Wochen effizient nutzen!)


Beispiel: Clark Lewis möchte von Avalon zum Grab der Nofretete reisen. Er zieht seinen Abenteurer vom Ausgangspunkt zunächst auf den Club, danach weiter zum Zielort. Damit hat er zwei Wegabschnitte zurückgelegt und bewegt seine Sanduhr zwei Felder vor.

## Die Aktionen an einem Ort

An jedem Ort habt ihr zwei Möglichkeiten: Die **Kartenaktion** oder die **Buchaktion**. Entweder ihr sammelt Wissen über die Legenden (Kartenaktion) oder ihr erkundet den Ort (Buchaktion). Entscheidet euch für eine von beiden Möglichkeiten.

Bei der Kartenaktion bekommt ihr Karten aus den offenen Auslagen oder verdeckt vom Vorratsstapel. Bei der Buchaktion gebt ihr Handkarten ab und setzt ein Reisetagebuch an diesem Ort ein. Dies kann euch bei der Wertung später Punkte bringen.

## Die Kartenaktionen

 Nur wenn ihr auf euren Reisen genug Wissen über die Legenden der Welt sammelt, werdet ihr in der Lage sein, die legendären Orte zu erkunden und eure Freunde im „Club der Abenteurer“ zu beeindrucken. Ihr entscheidet, ob ihr euch auf euer Glück verlasst oder ganz gezielt euer Wissen über bestimmte Legenden vermehrt.

Entscheidet ihr euch für die Kartenaktion, dann dürft ihr die an dem Ort abgebildete Aktion ausführen. Durch diese Aktionen erwerbt ihr Wissen in Form von Karten. Ihr dürft beliebig viele Handkarten haben. Die Kartenaktionen kosten Zeit. Wieviel Zeit ihr benötigt steht auf der Sanduhr neben der Aktion.



Zieht 3 / 4 / 5 Karten vom (verdeckten) Vorratsstapel auf die Hand.



Wählt 3 der 5 offen neben **diesem** Ort ausliegenden Karten aus und nehmt sie auf die Hand. Füllt danach die 3 freigewordenen Plätze mit Karten vom Vorratsstapel auf.



Wählt 1 oder 2 beliebige offen ausliegende Karten (auch von verschiedenen Orten) aus und nehmt sie auf die Hand. Füllt die freigewordenen Plätze mit euren **eigenen Handkarten** auf.



Legt alle 5 neben einem Ort liegenden Karten auf den Ablagestapel. Füllt die freigewordenen Plätze mit Karten vom Vorratsstapel auf. Nehmt euch dann **2 dieser** Karten auf die Hand. Füllt danach die freigewordenen Plätze erneut mit Karten vom Vorratsstapel auf.

## Die Buchaktion



*Mit Hilfe des von euch auf euren Reisen gesammelten Wissens könnt ihr die sagenumwobenen Orte erkunden. Tragt euer Wissen in Reisetagebücher ein, denn so zeigt ihr den Kenntnisstand, den ihr über eine Legende habt. Je mehr Wissen ihr in einem Reisetagebuch zusammengetragen habt, um so mehr Ansehen verschafft euch dieses Reisetagebuch, wenn ihr viermal im Spiel im „Club der Abenteurer“ euer Wissen über die Legenden präsentiert.*

Jeder Ort zeigt Buchfelder mit den Werten 2 bis 5, denen Ansehensmedaillen mit Werten von 2 bis 7 zugeordnet sind.

Habt ihr euch nach der Bewegung für die Buchaktion entschieden, dann setzt ihr eines eurer Reisetagebücher an diesen Ort. Dazu müsst ihr Handkarten in der Farbe dieses Ortes auf den Ablagestapel legen. Je nach **Anzahl der Symbole** auf den abgelegten Karten stellt ihr das Buch auf das passende Buchfeld.

Bei Karten mit 2 Symbolen zählen beide. Nicht benötigte Symbole verfallen. Bei Jokerkarten könnt ihr euch 1 Symbol aussuchen; dabei ist es erlaubt, in einem Spielzug ausschließlich Jokerkarten auszuspielen. An jedem Ort kann **nur ein Buch pro Spieler** stehen.

Für jede auf den Ablagestapel gelegte Karte muss der Spieler seine Sanduhr **je 1 Feld vorrücken**. Karten mit 2 Symbolen sparen euch daher Zeit.



*Beispiel: Sir Franklin Cunningham spielt 4 Karten aus, davon 2 Karten mit 1 grünen Symbol, 1 Karte mit 2 grünen Symbolen und eine Jokerkarte.*

*Da er damit 5 grüne Symbole ausgespielt hat, stellt er eines seiner Bücher auf das Buchfeld 5 des grünen Ortes. Seine Sanduhr rückt er um 4 (nicht: 5) Felder vor, da er 4 Karten (mit 5 Symbolen) ausgespielt hat.*

## Versetzen von Reisetagebüchern

Statt ein neues Buch von eurer Abenteurertafel einzusetzen, dürft ihr auch eines eurer schon eingesetzten Bücher an einen anderen Ort **versetzen**.

Außerdem könnt ihr anstatt ein neues Buch einzusetzen eines eurer schon eingesetzten Bücher **aufwerten**, also ein oder mehrere Buchfelder nach oben schieben. Besucht dazu den Ort, an dem ihr eines eurer Bücher aufwerten wollt und legt Handkarten der passenden Farbe ab. Diese Aktion kostet euch für jedes Buchfeld, welche das Buch nach oben geschoben werden soll, 1 Symbol der entsprechenden Farbe und pro eingesetzter Karte 1 Woche Zeit.

## Einsetzen auf ein besetztes Buchfeld

Wird ein Buch auf einem Buchfeld platziert, auf dem schon ein Buch eines anderen Spielers liegt, wird dessen Buch genau 1 Feld **nach links versetzt**. Wird ein Buch auf ein Buchfeld verschoben, das ebenfalls besetzt ist, wird auch dieses Buch ein Feld nach links verschoben. Ein Buch, das vom 2er Buchfeld nach links verschoben wird, nehmt ihr zum eigenen Vorrat zurück.



Beispiel: Sir Cunningham (Schwarz) setzt ein Buch auf Feld 3. Das Buch von Lewis Clark wird von Feld 3 auf Feld 2 zurückgeschoben. Das dort schon stehende Buch von Isabella Kingshardt geht in ihren Vorrat zurück.

## Der Club der Abenteurer



Macht die anderen Mitglieder des „Clubs der Abenteurer“ neugierig auf die Legenden, über die ihr besonders viel Wissen in euren Reisetagebüchern gesammelt habt. Ihr könnt beeinflussen, welche Legenden im „Club der Abenteurer“ Ansehen verschaffen. Nur so werdet ihr die Wette gewinnen, denn alle eure Erkenntnisse bringen euch kein Ansehen, wenn das Interesse nicht groß genug ist...



Im „Club der Abenteurer“ setzt ihr keines eurer Bücher ein. Bewegt ihr euren Abenteurer dorthin, könnt ihr **1, 2 oder 3 Karten – keine Jokerkarten** – aus eurer Hand verdeckt auf das Kartenfeld beim „Club der Abenteurer“ legen. Die Karten werden dort verdeckt gesammelt. Den anderen Spielern müsst ihr nur sagen, wie viele Karten ihr ablegt, nicht welche.

Wie beim Einsetzen von Reisetagebüchern kostet euch **jede abgelegte Karte 1 Woche Zeit**.

Unabhängig davon, wie viele Karten ihr gelegt habt, dürft ihr **1 Karte** vom Vorratsstapel ziehen.

Denkt daran: Jeder Zug kostet Zeit für die Bewegung zu einem Ort UND für die ausgeführte (Karten- oder Buch-) Aktion an dem Ort.

## Mehrere Abenteurer an demselben Ort



An einem Ort dürfen Abenteurer mehrerer Spieler stehen. Wer von euch aber seinen Abenteurer auf einen Ort zieht, an dem schon ein oder mehrere andere Abenteurer stehen, muss deren Besitzern **vor** der Durchführung der Aktion jeweils **eine seiner eigenen Handkarten** geben, die er selbst auswählt. Wer nicht genügend Handkarten hierzu hat, darf den Spielzug nicht ausführen.

**Ausnahme: Für den „Club der Abenteurer“ gilt dies nicht:** Hier dürfen mehrere Abenteurer stehen, ohne dass jemand Karten abgeben muss.

# DIE WERTUNGEN



Unsere Zeit ist kostbar. Deshalb hören wir uns im „Club der Abenteurer“ nicht alle Erzählungen von unseren Reisen an, sondern nur von denjenigen Legenden, an denen das meiste Interesse der Clubmitglieder besteht. Hoffentlich habt ihr also vor unseren vier Treffen im „Club der Abenteurer“ die Neugier auf die für euch passenden Legenden geweckt. Denn ansonsten müsst ihr euch auf euer Glück verlassen...

Viermal im Spiel führt ihr eine Wertung der Bücher aus. Dabei wird nur ein Teil der Bücher gewertet. Die auf dem Kartenfeld des „Clubs der Abenteurer“ abgelegten Karten bestimmen, welche Orte an der Wertung teilnehmen.

Erreicht oder überschreitet der **erste Spieler** nach seinem Zug die goldene Sanduhr auf der Zeitleiste, darf er sie auf einen Ort seiner Wahl stellen.

Erreicht oder überschreitet der **letzte Spieler** nach seinem Zug die silberne Sanduhr, findet sofort eine Wertung statt. Unterbricht jetzt das Spiel für eine Wertung.



### Welche Bücher werden gewertet?

Mischt dazu die Karten vom Kartenfeld im „Club der Abenteurer“. Deckt diese Karten nacheinander auf. Legt die Karten offen nebeneinander aus, **bis entweder Karten von 5 verschiedenen Orten ausliegen oder alle Karten aus dem „Club der Abenteurer“**.

Deckt ihr eine Karte eines Ortes auf, der schon ausliegt, wird diese weitere Karte zu der schon ausliegenden Karte des Ortes gelegt. Hört mit dem Aufdecken sofort auf, wenn ihr den 5. Ort gezogen habt. Restliche Karten legt ihr – **ohne sie anzuschauen** – verdeckt zurück auf das Kartenfeld des „Clubs der Abenteurer“.

Dann werden die Bücher der legendären Orte, von denen Karten aufgedeckt wurden, gewertet.

### Die goldene Sanduhr



Die goldene Sanduhr sorgt dafür, dass ein Ort in jedem Fall gewertet wird. Sollte keine Karte des Ortes, auf dem die goldene Sanduhr steht, gezogen worden sein, wird dieser Ort trotzdem gewertet. Wurde eine Karte dieses Ortes gezogen, hat die goldene Sanduhr keine Auswirkung.

### Ansehenspunkte für Reisetagebücher und für Legendenkarten



An einem zu wertenden Ort erhält jeder für sein Reisetagebuch so viele Ansehenspunkte wie die Ansehenspunktzahl in der Medaille **über** seinem Buch anzeigt (2 / 3 / 5 / 7). Verteilt Ansehenspunkte für alle zu wertenden Orte.

Verteilt dann **Bonuspunkte** für die aufgedeckten Karten. Verteilt dazu die aufgedeckten Karten nacheinander an die Spieler, die Bücher am zugehörigen Ort besitzen. Der Spieler mit dem höchsten Buch erhält die jeweils wertvollste Karte. Verteilt alle weiteren Karten absteigend an die Besitzer der restlichen Bücher an diesem Ort. **Pro Symbol** auf den Karten erhält der Spieler einen zusätzlichen Ansehenspunkt. Gibt es mehr Karten als Bücher, beginnt wieder von oben.

Auf diese Weise können Spieler auch Ansehenspunkte für mehrere Karten erhalten.



Die Ansehenspunkte rückt ihr mit euren Medaillen auf der Ansehensleiste vor. Legt die gewerteten Karten auf den Ablagestapel.

### Nach einer Wertung

In der Reihenfolge auf der Zeitleiste **darf** jeder Spieler nach der Wertung 1 seiner Handkarten verdeckt auf das Kartenfeld des „Clubs der Abenteurer“ legen.

Die goldene Sanduhr stellt ihr zur nächsten silbernen Sanduhr auf Feld 45, 60 bzw. 75.

Nach der Wertung setzt ihr das Spiel mit dem Spieler fort, der mit seiner Sanduhr am weitesten hinten auf der Zeitleiste liegt.

Ein Beispiel zur Wertung findet ihr auf Seite 6.

## SPIELEND

Sobald die Sanduhren aller Spieler die 4. silberne Sanduhr (Feld 75) erreicht oder überschritten haben, findet die letzte Wertung statt. Danach endet das Spiel.

Bei eurem letzten Spielzug dürft ihr die 4. graue Sanduhr mit eurer Sanduhr so weit überschreiten wie ihr möchtet. Es gewinnt, wer von euch die meisten Ansehenspunkte hat. Bei einem Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, dessen Sanduhr weiter hinten auf der Zeitleiste steht.

### Besonderheiten für das Spiel mit 2 Personen

Das Spiel verläuft mit den gleichen Regeln mit folgenden zwei Änderungen:

**Spielvorbereitung:** Der Startspieler bekommt 6 Karten, der andere Spieler 7. Legt zu Beginn **3 Karten** in den Club.

**Wertung:** Nach **jeder** Wertung **darf** jeder Spieler bis zu 2 Handkarten in den Club legen.

## Beispiel einer Wertung

Dr. Humstone hat die goldene Sanduhr auf Avalon gesetzt. Isabella Kingshardt hat als letzte die silberne Sanduhr überschritten und löst damit die Wertung aus. Sie mischt die Karten im Club und deckt nacheinander folgende auf:



Damit liegen 5 verschiedene Orte offen, sie stoppt und legt die übrigen Karten zurück in den Club. Zur besseren Übersicht sortiert sie die Karten nach Farben. Dann werden die Ansehenspunkte verteilt.



Für den grünen Ort (Elefantenfriedhof) erhält Isabella Kingshardt 3 Ansehenspunkte, da ihr (braunes) Reisetagebuch auf dem 3er Buchfeld steht. Lewis Clark (grau) hat ein Buch auf dem 4er Buchfeld platziert, er erhält daher 5 Ansehenspunkte. Außerdem erhält Lewis Clark 1 zusätzlichen Ansehenspunkt für die aufgedeckte grüne Karte. Die beiden Spieler rücken ihre Medaillen auf der Ansehensleiste 3 bzw. 6 Felder voran.



Auf dem blauen Ort (Atlantis) befinden sich 2 Reisetagebücher, Sir Cunningham (schwarz) erhält 7 Ansehenspunkte (5er Buchfeld) und Dr. Humstone 5 Ansehenspunkte (4er Buchfeld). Da 3 blaue Karten aufgedeckt wurden, darf Sir Cunningham zuerst wählen – er entscheidet sich für die Karte mit den 2 Symbolen und sichert sich damit 2 Bonuspunkte. Auch Dr. Humstone erhält 1 Bonuspunkt. Da noch eine 3. blaue Karte, aber kein weiterer Spieler an diesem Ort mehr übrig ist, beginnt die Verteilung der Bonuspunkte von neuem und Sir Cunningham erhält 1 weiteren Ansehenspunkt. Insgesamt erzielt Sir Cunningham also 10 (7+2+1) Ansehenspunkte, Dr. Humstone insgesamt 6 (5+1).



Am roten Ort (Shangri-La) hat Clark Lewis als einziger ein Reisetagebuch platziert. Er erhält daher 5 Ansehenspunkte für sein Buch auf dem 4er Buchfeld und je 1 zusätzlichen für beide aufgedeckten roten Karten, insgesamt also 7 Ansehenspunkte (5+1+1).



Auf dem schwarzen Ort (Grab der Nofretete) wurde kein Reisetagebuch platziert. Daher werden keine Ansehenspunkte für den Ort oder die aufgedeckte Karte vergeben. Die aufgedeckte Karte kommt dennoch auf den Ablagestapel.



Für den orangefarbenen Ort (Bernsteinzimmer) wurde nur eine Karte mit 2 Symbolen aufgedeckt. Die 2 zusätzlichen Ansehenspunkte für diese Karte können nicht aufgeteilt werden. Daher erhält Isabella Kingshardt (braun) 7 Ansehenspunkte für ihr Reisetagebuch auf dem 5er Buchfeld und 2 zusätzliche Ansehenspunkte für die Karte. Sir Cunningham (schwarz) erhält 5 Ansehenspunkte für das 4er Buchfeld und Clark Lewis (grau) 2 Ansehenspunkte auf dem 2er Buchfeld.



Eine Karte des grauen Ortes (Avalon) wurde nicht aufgedeckt, jedoch hatte Dr. Humstone (weiß) als erster die goldene Sanduhr überquert und am grauen Ort platziert. Er erhält 5 Ansehenspunkte für sein Reisetagebuch auf dem 4er Buchfeld. Sir Cunningham (schwarz) profitiert ebenfalls von der goldenen Sanduhr und erhält 3 Ansehenspunkte für sein Buch auf dem 3er Buchfeld. Da keine graue Karte aufgedeckt wurde, werden auch keine zusätzlichen Ansehenspunkte verteilt.