

SPIELINHALT UND SPIELAUFBAU

Baut LEGENDS zuerst nach dieser Beschreibung auf. Lest bitte erst dann die Spielanleitung.

- Der **Spielplan** zeigt eine Landkarte mit 8 legendenumwobenen Orten sowie dem „Club der Abenteurer“. Puzzelt ihn wie abgebildet zusammen, so dass die Zeitleiste von 0 - 89 aufsteigt. Die **Ansehensleiste** legt ihr daneben ab.
- Stellt die **4 silbernen Sanduhren** auf die Felder 25, 45, 60 und 75 der Zeitleiste des Spielplans. Die **goldene Sanduhr** stellt ihr zu der silbernen Sanduhr auf Feld 25.
- Jeder Spieler wählt eine **Abenteurertafel** und nimmt sich das farblich entsprechende Spielmaterial. Die **Abenteurertafel** legt jeder vor sich ab, die **6 Reisetagebücher** seiner Farbe darauf. Stellt eure **Abenteurer** in den „Club der Abenteurer“ auf dem Spielplan. Legt die **Ansehensmedaillen** auf Feld 0 der **Ansehensleiste** und die **Zählhilfen** auf Feld 0 der Tabelle.
- Legt eure **Sanduhren** in zufälliger Reihenfolge aufeinander gestapelt auf Feld 0 der Zeitleiste des Spielplans. Der Spieler mit der obersten Sanduhr ist der Startspieler. Die anderen Spieler folgen in der Reihenfolge des Stapels von oben nach unten.
- Die **120 Legendenkarten** zeigen 8 verschiedene Legenden. Die Karten stehen für das Wissen, das die Abenteurer über die Legenden gesammelt haben. Jede Legende hat eine andere Farbe und ein anderes Symbol. Je 11 Karten jeder Legende tragen 1 Symbol, nur 3 Karten jeder Legende 2 Symbole. Sie sind besonders wertvoll. Außerdem gibt es 8 bunte Jokerkarten, die alle Symbole zeigen.

Mischt alle Karten. An 3 Stellen auf dem Spielplan sind Kartenauslagen für jeweils 5 Karten eingezeichnet. Legt auf jedes freie Feld eine Karte offen aus.



Teilt jedem von euch Karten aus, die ihr auf die Hand nehmt. Der Startspieler und der zweite Spieler erhalten 5 Karten, alle anderen jeweils 6 Karten. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Vorratsstapel neben den Spielplan.

- Der Startspieler legt 2 seiner Handkarten verdeckt auf das Kartenfeld des „Clubs der Abenteurer“. Dann wählt er einen beliebigen Ort und setzt dort eines seiner Reisetagebücher auf das 3er Buchfeld. Anschließend folgen die anderen Spieler in der durch die Sanduhren festgelegten Reihenfolge: Auch sie legen jeweils 2 Handkarten in den Club und setzen ein Buch auf ein freies 3er Buchfeld.

Tipp: Um später Punkte für eure Bücher zu erhalten, legt zum Ort passende Karten in den Club.

