

### Variante para jugar en solitario la leyenda 3

# ANDOR

Aplicando los siguientes cambios la leyenda 3 «Los días de la resistencia» se puede jugar en solitario con un único jugador.

**Todas las reglas e instrucciones de la leyenda 3 se mantienen igual excepto por los cambios que se indican a continuación:**

1. Tu héroe empieza en el castillo con 5 de oro, 2 puntos de fuerza y 7 puntos de voluntad.
2. Sustituye las cartas de evento doradas por las cartas de evento plateadas.
3. Las horas 8, 9 y 10 no te cuestan ningún punto de voluntad.
4. Sólo debes cumplir una carta de destino para determinar el enemigo final.
5. En el caso de que en las cartas de evento o en las cartas de «magia negra» los valores dependan del número de jugadores (por ejemplo, los puntos de fuerza del enemigo final) para ti se tienen en cuenta los valores para 2 jugadores.
6. Coloca fichas de campesino en las **casillas 24, 28 y 49**.
7. Coloca una ficha de campesino con el reverso con el escudo dorado hacia arriba al lado de los 3 escudos dorados para 2 jugadores.
8. El príncipe Thorald está a tu disposición durante toda la leyenda y al principio se coloca en la taberna.
9. Coloca 3 fichas de criatura en la mina de los enanos escudo (casilla 71) y coloca encima la figura «enanos escudo».  
**Tú decides si** los enanos escudo intervienen en el combate: en el momento en que muevas los enanos escudo se ejecutan inmediatamente las 3 fichas de criatura una después de la otra.

10. Coloca la **torre** al lado de la casilla «G» del marcador de leyenda. Cuando el narrador llegue a esa casilla se coloca la torre en la **casilla 17**. Si el héroe está en la torre tiene **2 puntos de fuerza** adicionales. Si tiene un arco puede combatir desde la torre contra criaturas que estén en las casillas adyacentes. Importante: Si el enemigo final es «el gor hechizado» su fuerza es el doble que la tuya, pero los 2 puntos de fuerza de la torre **no** se tienen en cuenta.

#### **La función del príncipe Thorald es diferente en el juego en solitario:**

El príncipe puede girar fichas del tablero y activarlas, pero no puede tomar objetos, equipo u oro.

***Ejemplo 1:** Terminas el movimiento del príncipe Thorald en una casilla con una ficha de niebla. Dale la vuelta.*

***a)** Muestra una carta de evento: ahora debes seguir las instrucciones de la carta de evento superior de la pila.*

***b)** Muestra «+1 punto de fuerza»: Recibes un punto de fuerza.*

***Ejemplo 2:** Terminas el movimiento del príncipe Thorald en una casilla con una ficha de niebla. Dale la vuelta. Muestra un odre. Coloca el odre en la casilla. Sin embargo, el príncipe Thorald no puede tomar el odre.*

El príncipe Thorald no puede mover fichas de campesino con él.

Para los **enanos escudo** se aplican las mismas reglas que para el príncipe Thorald.

#### **La función del halcón cambia en el juego en solitario:**

Puedes usar el halcón 1 vez por día para tomar un objeto o pieza de equipo pequeño u oro de una casilla cualquiera del tablero. También pueden ser piedras rúnicas o hierbas curativas (estén boca arriba o boca abajo). El halcón no puede dar la vuelta a fichas de niebla o activarlas. No puede mover fichas de campesino.