

# 1.

## Die Heldentafel

zeigt den Held mit seiner besonderen Fähigkeit und verschiedenen Anzeige- und Ablagefeldern.

### Stärkepunkte:

Zu Beginn hat jeder Held **1 Stärkepunkt**. Mit seinem Holzstein zeigt jeder Held an, wie viele Punkte er beim Kämpfen addieren darf.

### Platz für Edelsteine und Kräuter:

Hier können beliebig viele Edelsteine (und später auch Kräuter) abgelegt werden.

### Sonderfähigkeit:

Jeder Spieler stellt sich **jetzt** seinen Mitspielern vor und liest die **Sonderfähigkeit** seines Helden vor. *Hinweis: Der Sinn mancher Sonderfähigkeiten erschließt sich erst während des Spiels.*

### Ablagefelder:

Im Laufe des Spiels erhalten die Helden Gegenstände, die sie auf ihrer Tafel ablegen. Jedes Feld bietet Platz für **einen** Gegenstand.



### Willenspunkte:

Zu Beginn hat jeder Held **7 Willenspunkte**.

Mit seiner zweiten Holzscheibe zeigt jeder Held an, mit wie vielen Würfeln er aktuell kämpfen darf (links seht ihr die Würfelanzahl). *Der Krieger z. B. darf aktuell mit 3 Würfeln kämpfen. Verliert er einen Willenspunkt, stehen ihm nur noch 2 Würfel zur Verfügung.*



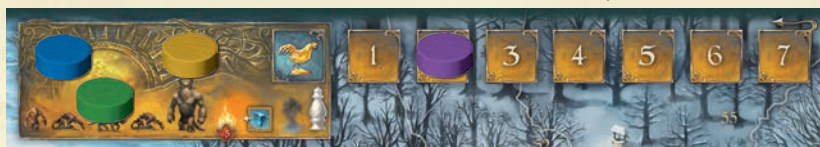
## Der Spielzug eines Helden:

# 2.

Der Held, der an der Reihe ist, macht immer nur **1 Aktion**. Danach ist der **im Uhrzeigersinn** nächste Held an der Reihe.

Im ersten Teil des Einführungsspiels lernt ihr die Aktion „**Laufen**“ kennen. Ein Held darf in seinem Spielzug beliebig viele Felder weit laufen. **Wichtig:** Die Pfeile zwischen den Feldern spielen für die Bewegung der Helden keine Rolle.

**Jedes Feld**, das der Held betritt, kostet ihn **1 Stunde auf der Tagesleiste**. Für jede verbrauchte Stunde wird der Zeitstein des Helden ein Feld auf der Tagesleiste weitergesetzt.



Im ersten Teil des Einführungsspiels hat jeder Held höchstens 7 Stunden zur Verfügung. Hat ein Held seine Stunden verbraucht, sind nur noch die anderen Helden an der Reihe, bis auch sie ihre Stunden verbraucht haben.

Ein Spieler darf Felder, auf denen ein Schneplättchen liegt, passieren, ohne es zu aktivieren. Beendet er aber seine Bewegung auf einem solchen Feld, wird das Schneplättchen aktiviert und sofort ausgeführt.

### Beispiel für einen Spielzug:

*Der Zauberer läuft 2 Felder weit auf das Feld 13, auf dem ein Schneplättchen liegt. Sein Zeitstein wird 2 Stunden auf der Tagesleiste weitergesetzt. Er muss sofort das Schneplättchen aufdecken und ausführen. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Held an der Reihe.*

**Auf jedem Feld dürfen sich beliebig viele Helden aufhalten.**

### Passen

Möchte ein Held in seinem Zug nichts machen, dann passt er. Sein **Zeitstein** wird **eine Stunde weitergesetzt**. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.

# 3.

## Ab jetzt wird schon gespielt!

**Die Helden spielen gemeinsam.**

Der erfahrenste Spieler von euch liest jetzt die Legendenkarte A1 „Der Winterstein“ laut vor. Erst, wenn ihr alle Aufgaben, die euch gestellt werden, erfüllt habt, dürft ihr hier weiterlesen.



# 4.

**Glückwunsch!** Ihr habt den ersten Teil des Einführungsspiels bestanden. Die Helden sind angekommen! Nun kennt ihr schon die wichtigsten Regeln!

Die Zeitsteine aller Helden werden auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt. Der Held mit dem **höchsten** Rang (siehe Heldentafel) legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes zum Zeichen, dass er den nächsten Tag beginnt.

# 5. Weitere Vorbereitung für Teil 2 des Einführungsspiels:

Folgt den Nummerierungen und legt nun weitere Spielmaterialien wie abgebildet auf den Spielplan bzw. neben dem Spielplan bereit:

1. Der **blaue Winterstein** müsste jetzt auf der Burg liegen.



2. Legt das **rote X** auf das Händlersymbol (Feld 18).



3. Legt das „**Ewige Kälte**“-Plättchen auf das äußerste Feld bei der Tagesleiste.



13. Legt die **übrigen Eisplättchen** in die Schachtel. Sie werden im ersten Abenteuer nicht benötigt.

12. Sucht aus den **Eisplättchen** (rund) die 2 aus, die einen Stärkepunkt zeigen und das, das einen Edelstein zeigt. Mischt sie und legt sie verdeckt auf die Felder **41, 49 und 64** (alle am Fluss).



11. Legt die **3 roten Kreaturenwürfel** bereit.



10. Legt die **rote Holzscheibe** auf Feld 4 der Willenspunktanzeige der Kreaturen.



9. Legt den **roten Holzstein** auf Feld 2 der Stärkekpunkteanzeige der Kreaturen.



8. Die **Legendenkarten** „Im Schnee“, „Kämpfen“, „Ende des Kampfes“, „Gemeinsam Kämpfen“ und „Der Wille des Steins“ liegen nach wie vor neben dem Spielplan bereit.



4. Legt je ein **Sternchen** auf folgende Buchstaben der Legendenleiste: **B, D, E, H, I und N**

5. Die **Legendenkarte B1** sollte nun oben liegen.



6. Der **Erzähler** sollte auf dem **Buchstaben A** der Legendenleiste stehen.

7. Stellt **Gors** auf folgende Felder: **18, 22, 23** (alle links), **36, 39** (beide bei der Steinbrücke), **48** (bei der Holzbrücke oben)



Gor

6. Geschafft! uf der folgenden Seite erfahrt ihr die letzten Regeln. Dann geht es ins große Abenteuer!

## 7. Die Tagesleiste

Wie ihr schon erfahren habt, werden auf der Tagesleiste die verbrauchten Stunden der Helden mit ihren Zeitsteinen nachgehalten.



**Achtung:** Es ist ganz wichtig, dass ihr das Weitersetzen eurer Zeitsteine nicht vergesst. Daher sollte das möglichst ein Spieler für alle machen. Am besten übernimmt der aufmerksamste Spieler von euch diese Aufgabe.

Normalerweise endet der Tag für einen Helden nach 7 Stunden. Die Ausnahme steht hier rechts im Text:

Ein Held kann sich dazu entschließen, mehr als nur 7 Stunden an einem Tag zu verbrauchen. Er kann bis zu 3 zusätzliche „Überstunden“ machen. Jede Überstunde kostet ihn allerdings 2 Willenspunkte. **Dafür setzt er seine Holzscheibe auf seiner Heldentafel entsprechend viele Felder zurück.** Ein Held darf sich nie durch Überstunden auf 0 Willenspunkte bringen.

Ein Held, der an die Reihe kommt und seinen Tag beenden will, legt seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld. Ist er an diesem Tag der erste Held, legt er seinen Zeitstein auf den „Hahn“ zum Zeichen, dass er den nächsten Tag als Erster beginnen wird.

Bevor der neue Tag beginnt, müssen auch alle anderen Helden ihren Tag beendet haben und ihre Zeitsteine müssen auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen. Dann werden alle Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld nacheinander ausgeführt. Erst danach beginnt der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, den neuen Tag.

## 8.



### 1. Alle Gors bewegen:

Es beginnt immer der Gor, der auf dem Feld mit der **kleinsten Zahl** steht. Momentan bewegt sich der Gor auf Feld 18 zuerst. Ein Gor zieht auf das angrenzende Feld, auf das der kleine Pfeil zeigt (also von 18 auf 14). **Ganz wichtig:** Auf jedem Feld darf **nur eine Kreatur** stehen. Sollte das Feld, auf das ein Gor ziehen will, durch eine andere Kreatur bereits besetzt sein, wird er sofort vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld weitergesetzt.

*Beispiel: Der Gor auf Feld 22 bewegt sich auf Feld 19. Der Gor auf Feld 23 will ebenfalls auf Feld 19. Weil das Feld 19 nun besetzt ist, wird er sofort von Feld 23 entlang der Pfeile auf Feld 3 weitergesetzt.*

*Hinweis: Kreaturen aktivieren NIE Plättchen.*

### 2. - 5. Weitere Kreaturen in der abgebildeten Reihenfolge bewegen:

Befinden sich weitere Kreaturen auf dem Spielplan werden sie jetzt wie die Gors bewegt. **Hinweis:** Zur Zeit sind aber nur Gors auf dem Spielplan.

### 6. Wärmendes Feuer:

Helden, die sich auf einem Feld mit einem **brennenden** Feuer befinden, erhalten jetzt 5 Willenspunkte.



### Das Sonnenaufgang-Feld

Lest **jetzt** die Punkte 1–9 und führt nach jedem Punkt **sofort** das Symbol aus.

### 7. Die Tage werden kürzer:

Das Ewige Kälte Plättchen wird um ein Feld nach links geschoben. Wichtig: Wenn es eine Stunde abdeckt, kann diese und alle folgenden Stunden nicht mehr genutzt werden.

### 8. Die Feuer verlöschen:

Alle brennenden Feuer werden auf ihre Rückseite gedreht.

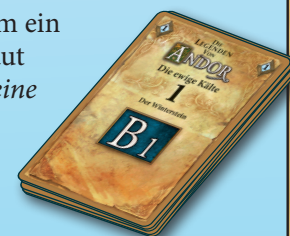
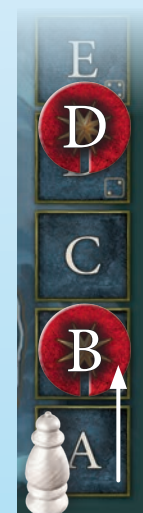
### 9. Der Erzähler geht jetzt auf der Legendenleiste ein Buchstabenfeld weiter (auf das Feld B):

Der Erzähler bewegt sich bei jedem Sonnenaufgang – so wie jetzt.

**Wichtig:** Vergesst nicht, den Erzähler zu bewegen, denn er bringt die Geschichte voran!

Wenn der Erzähler ein Buchstabenfeld erreicht, auf dem ein Sternchen liegt, wird die zugehörige Legendenkarte laut vorgelesen. *Hinweis: Für manche Buchstaben gibt es keine Legendenkarte.*

Da der Erzähler jetzt Feld „B“ erreicht hat, lest die Legendenkarte B1 laut vor.



### Nun beginnt der zweite Teil des Einführungsspiels.

Haltet diese Seite der Losspiel-Anleitung griffbereit und führt am Ende jedes Tages die Symbole wieder in der beschriebenen Reihenfolge 1–9 aus.

# ANDOR

DIE  
EWIGE  
KÄLTE

## Losspiel-Anleitung

Für 2–4 mutige Abenteurer  
ab 10 Jahren

### Willkommen in Andor!

Mit dieser „Losspiel-Anleitung“ könnt ihr ganz leicht in die erste Legende, das Einführungsspiel „Der Winterstein“, eintauchen. Schon ab der nächsten Seite macht ihr eure ersten Spielzüge.

**Wichtig:** Am besten liest der erfahrenste Spieler von euch die Anleitung laut vor. Achtet darauf, dass ihr keine Textstellen überspringt, da ihr sonst wichtige Details verpassen könnt. Viel Vergnügen!

Kunststoffhalters übereinstimmen. Legt die Figuren zusammen mit den übrigen ausgestanzten Teilen neben dem Spielplan bereit.

- Von den **großen Spielkarten** werden nur die **17 Legendenkarten** benötigt, auf denen „**Legende 1**“ steht. Alle übrigen großen Karten bleiben für spätere Legenden in der Schachtel.
- Es gibt 5 Karten mit einem „!“ statt einer Nummer (4x Kräuterkunde, 1x Checkliste). Legt diese in die Schachtel. Sie werden erst später benötigt.



### Vor dem ersten Spiel

- Löst vorsichtig alle Teile aus den **vier Stanztafeln**.
- Steckt alle Spielfiguren in die zugehörigen Kunststoffhalter. Der farbige Balken unten an der Figur muss mit der Farbe des



Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines **Helden von Andor** und erlebt fantastische Abenteuer. Dazu wählt jeder von euch eine Heldentafel und legt sie mit der Seite vor sich aus, die den Helden oder die Heldin seiner Wahl zeigt. Außerdem erhält er die zugehörige **Spielfigur**, **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und in der gleichen Farbe **alle Würfel**. Hinweis: Die Würfelanzahl ist bei den Helden unterschiedlich, der Zauberer z. B. hat nur einen Würfel.

Legt die nicht gewählten Helden, Heldentafeln, Würfel, Holzscheiben und Holzsteine in die Schachtel zurück.

Hinweis: Wenn im Text von „Held“ die Rede ist, gilt das natürlich auch immer für die „Heldin“.



### Spielvorbereitung

- Legt den Spielplan in die Tischmitte, mit der Seite nach oben, die das Land Andor zeigt (Burg oben links).
- Aus den 24 Schneeplättchen (quadratisch) müsst ihr folgende Plättchen aussortieren: 6 x Kräuter, 3 x Steintafel, 2 x Edelstein. Diese kommen zurück in die Schachtel.
- Mischt die übrigen 13 Schneeplättchen und verteilt sie verdeckt auf die Schnee-Felder (Quadrate) auf dem Spielplan. Legt das Plättchen des Wintersteins auf Feld 17 (mittig) und je ein Feuerplättchen mit der erloschenen Seite nach oben auf die Burg (Feld 0) und auf das des Baums der Lieder (Feld 57, rechts oben).
- Jeder Spieler legt eine seiner beiden Holzscheiben auf das **Sonnenaufgang-Feld** des Spielplans. Das sind die **Zeitsteine** der Spieler.
- Jeder Spieler stellt seinen **Helden auf die folgenden Felder**: Zwerg auf 43, Krieger auf 28, Wächter des Feuers auf 19 und Zauberer auf 48.
- Stellt den Erzähler auf den Buchstaben „A“ der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten von Legende 1 „Der Winterstein“** nach Alphabet, so dass die Karten A1, A2, B1 usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte N. Legt diesen Stapel anschließend **neben die Legendenleiste**.



Winterstein



Feuerplättchen



Erzähler

Zeitsteine der Helden  
auf Sonnenaufgang-FeldAussortierte  
Schneeplättchen