

ANDOR

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 „Die Ankunft der Helden“, 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!

Vor dem ersten Spiel

- Löst vorsichtig alle Teile aus den **vier Stanztafeln mit blauem Rahmen**.
- Die **zwei Stanztafeln mit rotem Rahmen** werden im Einführungsspiel **nicht** benötigt und bleiben zunächst in der Schachtel.

- Die **vier Stanztafeln mit gelbem Rahmen** enthalten Material für vier Bonus-Legenden, die Ergänzung „Neue Helden“ und verschiedene Spielvarianten und bleiben ebenfalls in der Schachtel.
- Steckt die 29 Spielfiguren in die zugehörigen Kunststoffhalter. Der farbige Balken unten an der Figur muss mit der Farbe des Kunststoffhalters übereinstimmen. Legt die Figuren zusammen mit den übrigen ausgestanzten Teilen neben dem Spielplan bereit.
- Die 3 grauen, 4 schwarzen und 5 rote Kunststoffhalter und die 4 schwarzen Würfel werden im Einführungsspiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.
- Von den **großen Spielkarten** werden nur die **12 Legendenkarten** benötigt, auf denen „**Legende 1**“ steht. Alle übrigen großen Karten bleiben für spätere Legenden in der Schachtel.
- Von den **kleinen Spielkarten** werden nur die **12 Ereigniskarten** benötigt, die eine **silberne Rückseite** haben (dazu gehört auch die Karte mit den grünen Pfeilen). Alle übrigen kleinen Karten bleiben für spätere Legenden in der Schachtel.



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.*

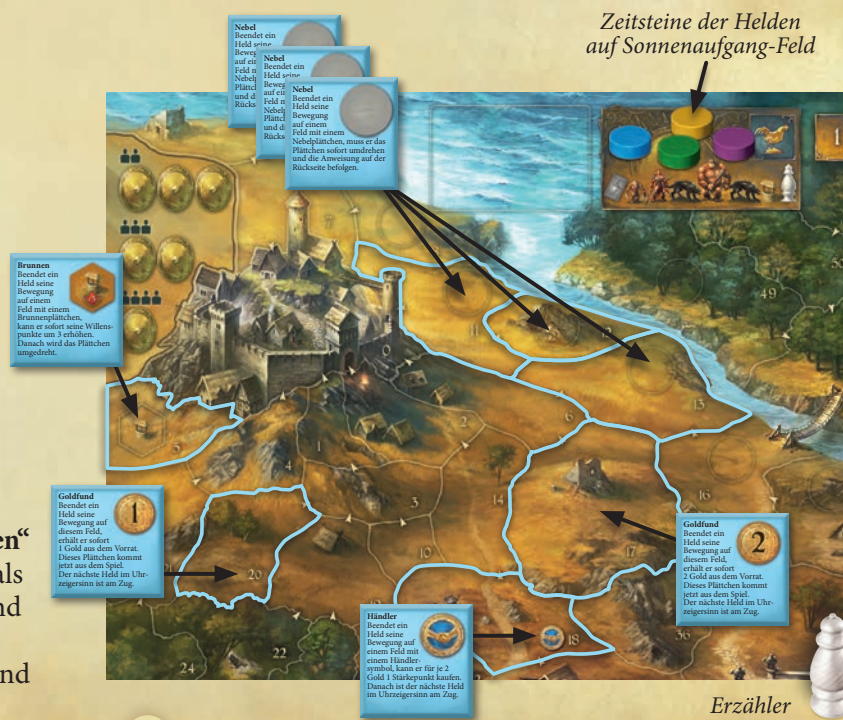
Legt die nicht gewählten Helden, Heldentafeln, Würfel, Holzscheiben und Holzsteine in die Schachtel zurück.

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.
- Legt die **7 großen Plättchen** mit der **blauen Seite nach oben** auf den Spielplan: Brunnen auf Feld 5, Nebel auf die Felder 11, 12 und 13 und Händler auf Feld 18. Der Goldfund mit 1 Gold auf Feld 20 und der Goldfund mit 2 Gold auf Feld 17.
- 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 25, Bogenschütze auf 53 und Zauberer auf 9.
- Legt das Gold neben dem Spielplan bereit.
- Stellt den Erzähler auf das Feld „A“ der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten von Legende 1 „Die Ankunft der Helden“** 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**. Die beiden Legendenkarten „Ende des Kampfes“ und „Gemeinsam kämpfen“ werden erst später benötigt und vorerst zu den anderen noch nicht verteilten Materialien gelegt.



Legendenleiste



Gold



Legendenkarten

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 Gold:

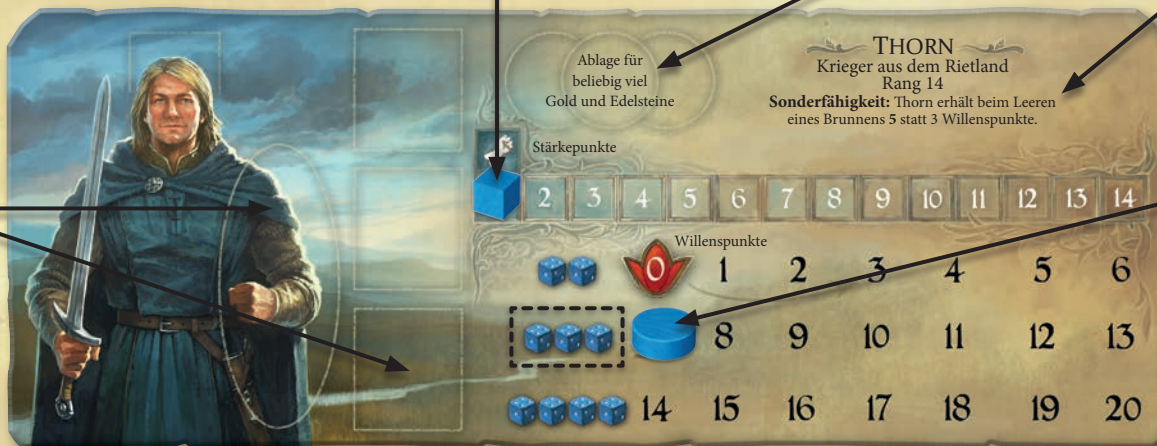
Hier kann beliebig viel Gold (und später auch Edelsteine) abgelegt werden.

Sonderfähigkeit:

Jeder Spieler stellt sich 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.

Beendet ein Held seine Bewegung auf einem Feld, auf dem ein **Plättchen** liegt, wird das Plättchen aktiviert und sofort ausgeführt.

Beispiel für einen Spielzug:

Der Zauberer läuft 2 Felder weit auf das Feld 11, auf dem ein Nebelplättchen liegt. Sein Zeitstein wird 2 Stunden auf der Tagesleiste weitergesetzt. Er muss sofort das Nebelplättchen 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 „Die Ankunft der Helden“ 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! Alle Vorteile (Gold, Willenspunkte usw.), die ihr erhalten habt, behaltet ihr für den zweiten Teil.

Die Zeitsteine aller Helden werden auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt. Der Held, der die Burg betreten hat, legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes zum Zeichen, dass er den nächsten Tag beginnt.

Nehmt die noch übrigen großen Plättchen (Brunnen, Händler, evtl. Goldfund und Nebel) vom Spielplan und legt sie in die Schachtel zurück. Sie werden im zweiten Teil nicht mehr benötigt.

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. Je 1 Brunnenplättchen mit der grauen Seite nach oben auf die Brunnenfelder 5, 35, 45 und 55.



2. Ein rotes X bereitlegen.



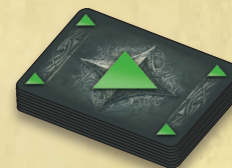
3. Ein beliebiges Pergament bereitlegen. Die Zahl auf der Rückseite spielt keine Rolle.



4. 6 Sternchen auf die Felder B, C, D, F, H und N der Legendenleiste.

5. Die Ereigniskarten mischen und als verdeckten Stapel bereitlegen.

WICHTIG: Die Ereigniskarte mit dem grünen „Start-Pfeil“ wird verdeckt auf den Stapel gelegt.



6. Die Legendenkarte B1 sollte nun oben liegen.



7. Der Erzähler steht auf Feld A der Legendenleiste.

8. Die Kreaturen (Gors und Skrale) bereitstellen.



14. Die übrigen 11 Nebelplättchen mischen und verdeckt auf die Flussuferfelder mit Nebelzeichen (Kreis) legen. *Hinweis:* Da 4 Plättchen aussortiert wurden, bleiben 4 beliebige Felder frei. Wichtig: Legt keine Nebelplättchen auf Felder, auf denen ein Held steht!



13. Aus den Nebelplättchen diese vier Plättchen aussortieren und in die Schachtel zurücklegen. Sie werden im Einführungsspiel nicht benötigt.



12. 2 rote Kreaturenwürfel neben die Kreaturanzeige.



11. Rote Holzscheibe auf Feld 4 der Willenspunkteanzeige der Kreaturen.



10. Roter Holzstein auf Feld 2 der Stärkepunkteanzeige der Kreaturen.



Kampftafel

Wichtig: Ein Held wählt immer zwischen 2 Möglichkeiten: Laufen oder Kämpfen. Sollte der Held in diesem Zug in das Feld einer Kreatur gelaufen sein, muss er bis zu seinem nächsten Zug warten. Erst dann kann er kämpfen.

Markiert vor dem Kampf auf der Kreuzungsmenge des Spielplans die Werte des Gores: 2 Willenspunkte, 4 Willenspunkte. Der Gore verwendet 2 rote Würfel.

Start

Angriff des Helden:
1. Der Zeitsinn des Helden wird auf der Tagesleiste 1 Feld weitergemacht.
2. Der Held wirft immer alle Würfel, die ihm zur Verfügung stehen, auf einmal (siehe auf der Heldentafel links neben seinen aktuellen Willenspunkten).
3. Anschließend addiert er zu seinem höchsten Würfelwert seine aktuellen Stärkepunkte. Dies ergibt den Kampfwert des Helden.

Reaktion des Gores:
1. Jetzt wirft der linke Nachbar des Helden mit 2 roten Würfeln für den Gore.
2. Auch für den Gore gilt der höchste Würfelwert. Besondere! Gleiche Werte werden addiert. *Hinweis:* Das gilt für alle Kreaturen, jedoch nicht für die Helden.
3. Dann werden die 2 Stärkepunkte des Gores zum Würfelergebnis addiert. Das ergibt den Kampfwert des Gores.

Die Differenz zwischen dem Kampfwert des Helden und dem Kampfwert des Gores wird ermittelt und deren Unterlegen von seinen Willenspunkten abgezogen. Entweder verliert der Held Willenspunkte und setzt seine Holzscheibe entsprechend viele Felder zurück oder der Gore.

Hinweis: Das gilt auch für den Gegenpart, wenn er von einem angrenzenden Feld angreift. Bei Gleichstand geschieht nichts.

Der Kampf endet, wenn...
a) ... der Gore keine Willenspunkte mehr hat.
b) ... der Held keine Willenspunkte mehr hat.
c) ... der Held keine Stunde mehr auf der Tagesleiste übrig hat.
d) ... der Held den Kampf nach der Reaktion des Gores abbricht.
Letztes dann sofort weiter auf der Karte „Ende des Kampfes“.



6. Geschafft! Auf 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.

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.

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

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.

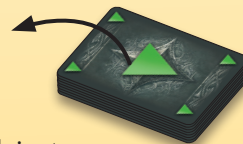
8.



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

Das Sonnenaufgang-Feld

Lest **jetzt** die Punkte 1–8 und führt nach jedem Punkt **sofort** das Symbol aus.



1. Oberste Ereigniskarte vorlesen und ausführen

2. Alle Gors bewegen:

Es beginnt immer der Gor, der auf dem Feld mit der kleinsten Zahl steht. Momentan würde der Gor auf Feld 16 sich zuerst bewegen. Ein Gor zieht auf das angrenzende Feld, auf das der kleine Pfeil zeigt (also von 16 auf 13). **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.

3. - 6. 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.

7. Alle Brunnen „auffrischen“:

Die Brunnenplättchen werden auf ihre farbige Vorderseite gedreht. Sollte sich auf dem Feld mit einem Brunnen jedoch ein **Held** befinden, wird dieser Brunnen nicht aufgefrischt. Das Plättchen bleibt unverändert liegen.



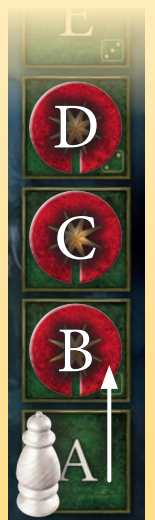
8. Der Erzähler geht jetzt auf der Legendenleiste ein Buchstabenfeld weiter (auf das Feld B):

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 1–8 aus.