

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 wahre Meister“, 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 **sechs Stanztafeln**.
- Steckt die zwei Teile des Katapults zusammen.
- Steckt alle 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.
- Von den **großen Spielkarten** werden nur die **18 Legendenkarten** benötigt, auf denen „Legende 1“ steht.



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, Tenaya z. B. hat drei Würfel.

Legt die nicht gewählten Helden, Heldentafeln, Würfel, Holzscheiben und Holzsteine neben den Spielplan.

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 den großen See zeigt.
- Legt das Gold neben dem Spielplan bereit.
- Stellt den Erzähler auf den Buchstaben „A“ der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten von Legende 1 „Der wahre Meister“** nach Alphabet, sodass die Karten A1, A2, B1 usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte N2. Legt diesen Stapel anschließend **neben die Legendenleiste**. Die Legendenkarten „Gemeinsam kämpfen“, „Ende des Kampfes“, „Am Greifenfels“, „Die Dunkle Aura“ und „Das Schicksal des Häuptlings“ werden vorerst nur neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler legt eine seiner beiden Holzscheiben auf das **Sonnenaufgang-Feld** des Spielplans. Das sind die **Zeitsteine** der Spieler.

• **Nur wenn** ihr erfahrene Andor-Spieler seid, könnt ihr an dieser Stelle den ersten Teil des Einführungsspiels **überspringen**. Lest dann auf der Karte „Für erfahrene Andor-Spieler“ weiter.

• Legt die **4 großen Plättchen** mit der **blauen Seite nach oben** auf den Spielplan: Brunnen auf Feld 407, Händler auf Feld 409, Pilze auf Feld 415 und Goldfund auf Feld 444.

• Jeder Spieler stellt seinen **Helden auf die folgenden Felder**: Bergkrieger auf 422, Steppenreiter auf 448, Bezwingering des Feuers und Heilerin auf 410.

Zeitsteine der Helden
auf Sonnenaufgang-Feld



Legendenleiste



Gold



Legendenkarten

1.

Die Heldentafel

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

Stärkekpunkte:

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

Platz für Gold:

Hier kann beliebig viel Gold, Pilze (und später auch noch anderes Material) abgelegt werden.

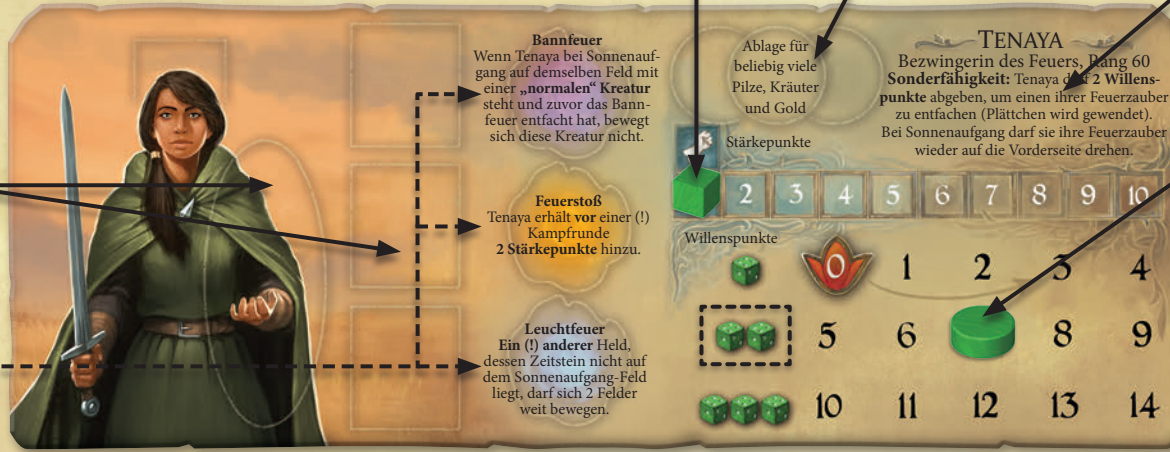
Sonderfähigkeit:

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.

Nur Tenaya hat auf ihrer Heldentafel Platz für 3 Feuerzauber, die sie zu Beginn (mit der „-2“-Seite nach oben) auf die 3 Ablagefelder legt. Sie sind Teil ihrer Sonderfähigkeit.



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). *Tenaya z. B. darf aktuell mit 2 Würfeln kämpfen. Verliert sie 3 Willenspunkte, steht ihr nur noch 1 Würfel zur Verfügung.*

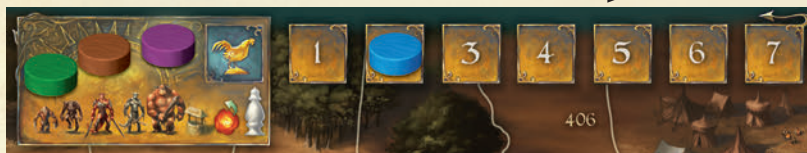
Der Spielzug eines Helden:

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 weitersetzt.



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:

Die Heilerin läuft 3 Felder weit auf das Feld 444, auf dem ein blaues Plättchen liegt. Ihr Zeitstein wird 3 Stunden auf der Tagesleiste weitersetzt. Sie darf das Plättchen „Goldfund“ aktivieren. 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 weitersetzt**. 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 wahre Meister“ 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 (Willens- und Stärkekpunkte), die ihr erhalten habt, behaltet ihr für den zweiten Teil.

Die Zeitsteine aller Helden werden auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt.

Nehmt das Brunnenplättchen vom Spielplan.

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 407 und 428. Legt die anderen beiden Brunnenplättchen neben dem Spielplan bereit. Sie kommen später ins Spiel.



2. Verdeckt mit je einem roten X die „+2 Stärkepunkte“-Symbole auf den Feldern 421, 422 und 426. Hinweis: Diese Felder sind trotz der X begehbar. Legt außerdem 1 rotes X auf die gestrichelte Linie auf dem See.



3. Sternchen auf folgende Buchstaben der Legendenleiste: B, C, E, F, G und N



4. 2 Iquar-Plättchen und die Figuren Flaps und Orweyn neben dem Spielplan



13. Legt je ein verdecktes Pilzplättchen auf die Felder 415, 416 und 431. Achtung: Es gibt unter diesen Pilzen auch unverträgliche. Wenn ein Held auf dem Feld eines Pilzplättchens steht, kann er es, ohne es aufzudecken(!), auf seine Heldentafel legen. Erst wenn er es aufdeckt, erhält oder verliert er den Wert an Willenspunkten, der darauf abgebildet ist. Die Pilzplättchen haben die Werte: +2, +4 und -3.



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



9. Die große Kampftafel (Rückseite „Ausrüstungstafel“) und die Legendenkarten „Ende des Kampfes“ und „Gemeinsam kämpfen“ nebeneinander auslegen.



6. Der Erzähler steht auf dem Buchstaben A der Legendenleiste.



7. Gors auf folgende Felder stellen: 414, 418, 428, 433, 434, 437 und 438.

8. Alle übrigen Gors und außerdem 3 Felsenplättchen verdeckt bereitlegen.



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.

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. Alle Gors bewegen:

Es beginnt immer der Gor, der auf dem Feld mit der kleinsten Zahl steht. Momentan würde sich der Gor auf Feld 414 zuerst bewegen. Ein Gor zieht auf das angrenzende Feld, auf das der kleine Pfeil zeigt (also von 414 auf 416). **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 433 bewegt sich auf Feld 432. Der Gor auf Feld 437 will ebenfalls auf Feld 432. Weil das Feld 432 nun besetzt ist, wird er sofort von Feld 432 entlang des Pfeils auf Feld 430 weitergesetzt.

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. 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.



7. Sollte **Tenaya (Teyan)** im Spiel sein, darf sie benutzte Feuerzauber wieder auf die Vorderseite wenden.

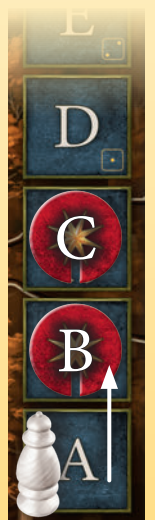
8. Der Erzähler geht jetzt auf der Legendenleiste einen Buchstaben weiter (auf den Buchstaben B):

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

Da der Erzähler jetzt den Buchstaben „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.