

Regelkonzept

Die Legenden von Andor – Teil III Die letzte Hoffnung

„Die Legenden von Andor“ enthält kein „normales“ Regelheft. Stattdessen gibt es eine 4-seitige „Losspiel-Anleitung“. Damit starten die Spieler schnell und einfach in ihr erstes Spiel. Um zu verstehen, wie das Spiel im Detail funktioniert, werden die „Legendenkarten“ benötigt. Diese erzählen die Geschichte weiter und bringen neue Regeln erst dann ins Spiel, wenn sie gebraucht werden. Diese Kombination aus Losspiel-Anleitung und Legendenkarten macht eine Besonderheit des Spiels aus.

So funktioniert das Regelkonzept im Detail:

Die Spieler lesen nur die ersten beiden Seiten der „Losspiel-Anleitung“ und nachdem sie die Anweisung auf den ersten Legendenkarten gelesen haben, beginnen die Helden schon mit dem Einführungsspiel „Das Graue Gebirge“. Nachdem sie alle Aufgaben erledigt haben, bauen die Spieler das übrige Spielmaterial, wie auf Seite 3 der Losspiel-Anleitung beschrieben, auf. Zum Schluss erfahren sie weitere Regeln auf Seite 4 und beginnen mit dem eigentlichen Abenteuer, indem sie die nächsten Legendenkarten lesen. Weitere Regeln kommen nach und nach während des Abenteuers ins Spiel. Immer wenn die Erzählerfigur auf der Legendenleiste bestimmte Felder erreicht, für die es eine Legendenkarte gibt, wird diese Karte vorgelesen. Diese Legendenkarten bringen die Geschichte voran.

Nachdem die Spieler die erste Legende gespielt haben – die sie wahrscheinlich beim ersten Mal verlieren werden – können sie es erneut versuchen oder gleich zur zweiten Legende übergehen. Um mit der zweiten Legende zu beginnen (und mit allen weiteren) gibt es eine Karte „Checkliste Graues Gebirge“. Darauf wird erklärt, welche Vorbereitungen vor dem Spiel zu treffen sind. Danach wird einfach die erste Legendenkarte der neuen Legende vorgelesen. Sollte für diese Legende weiteres Spielmaterial benötigt werden, steht das auf der jeweiligen Karte. Und wenn neue Regeln eingeführt werden, steht das ebenfalls auf den Legendenkarten.

Haben die Spieler das Spiel längere Zeit nicht gespielt, finden sie wichtige Regeln im „**Begleitheft**“. Hier stehen alle Besonderheiten, die auf den verschiedenen Legendenkarten verteilt sind. So können die Spieler während des Spiels Erklärungen oder Details einfach nachschlagen. In der ersten Legende wird das Begleitheft **nicht** benötigt.

ANDOR

DIE LETZTE HOFFNUNG

Losspiel-Anleitung

Für 2-4 mutige Abenteurer ab 10 Jahren

Vor dem ersten Spiel

- Löst vorsichtig alle Teile aus den 6 Stanztafeln.
- Steckt die 46 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.
- Verstaut alle Figuren mit weißen und grauen Kunststoffhaltern in einem Beutel und legt sie zurück in die Schachtel. Sie werden im Einführungsspiel nicht gebraucht.
- Von den **großen Spielkarten** werden nur die **18 Legendenkarten** benötigt, auf denen „**Legende 11**“ steht. Alle übrigen großen Karten bleiben für spätere Legenden in der Schachtel.
- Ihr benötigt alle kleinen Karten. Das sind die Ereigniskarten. Die Karte mit den grünen Pfeilen auf der Rückseite ist ganz besonders wichtig.



Willkommen in Andor!

Mit dieser „Losspiel-Anleitung“ könnt ihr ganz leicht in die erste Legende, das Einführungsspiel „Das Graue Gebirge“, 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!



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, sein Heldenwappen, 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, Heldenwappen, 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 Graue Gebirge zeigt.
- Jeder Held stellt seine Heldenfigur auf das Feld 201 (oben rechts auf dem Spielplan).
- Legt die 4 großen Plättchen mit der **blauen** Seite nach oben auf den Spielplan: „Quelle“ auf das Feld 229, „Nebel“ auf die Felder 216 und 228 und „Höhle“ auf das Feld 230.
- Jeder Spieler legt eine seiner beiden Holzscheiben auf das **Sonnenaufgang-Feld** des Spielplans. Das sind die **Zeitsteine** der Spieler.
- Legt die **Apfelnüsse als Vorrat** neben dem Spielplan bereit.
- Stellt den **Erzähler auf den Buchstaben „a“** der Legendenleiste.
- Sortiert die Legendenkarten von Legende 11 „Das Graue Gebirge“ 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 Legendenkarten „Die Goldenen Schilde“, „Ende des Kampfes“, „Gemeinsam kämpfen“, „Das Lager“, „Die Wälder des Grauen Gebirges“ und die 4 „Heldenkarten“ werden erst später benötigt und vorerst neben dem Spielplan bereitgelegt.



Zeitsteine der Helden auf dem Sonnenaufgang-Feld



Apfelnüsse



Nebel
Ein Held, der auf diesem Feld steht, muss die Vorvorgaben akzeptieren. Im Vorvorgabe gilt das nicht. Das Plättchen wird umgedreht.



Quelle
Ein Held, der auf diesem Feld steht, kann die Quelle aktivieren. Das Plättchen wird anschließend umgedreht.



Höhle
Ein Held, der auf diesem Feld steht, muss die Höhle aktivieren. Im Vorvorgabe gilt das nicht. Das Plättchen wird umgedreht.



Legendenkarten



Erzähler

1.

Die Heldentafel

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

Ablagefelder:

Im Laufe des Spiels erhalten die Helden Gegenstände, die sie auf ihrer Tafel ablegen. Jedes Feld bietet Platz für **einen** Gegenstand. **Der Zauberer** hat zusätzliche Ablagefelder für Zauberbücher. Diese werden vorerst **nicht** verwendet und kommen erst später ins Spiel.



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.*

Platz für Proviant:

Hier können beliebig viele Apfelnüsse abgelegt werden. Jeder Held erhält **jetzt** 1 x Apfelnüsse, außer dem Helden mit dem niedrigsten Rang (der Rang steht beim Namen des Helden).

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 Zwerg z. B. darf aktuell mit 2 Würfeln kämpfen. Verliert er einen Willenspunkt, steht ihm 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 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 (d. h. der Text darauf wird vorgelesen und ausgeführt).

Beispiel für einen Spielzug:

Der Zauberer läuft 4 Felder weit auf das Feld 216, auf dem ein Nebelplättchen liegt. Sein Zeitstein wird 4 Stunden auf der Tagesleiste weitergesetzt. Er muss sofort das Nebelplättchen 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 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“ 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. Nun kennt ihr schon die wichtigsten Regeln! Alle Vorteile (Willenspunkte, Apfelnüsse usw.), die ihr erhalten habt, behaltet ihr für den zweiten Teil.

Die Zeitsteine aller Helden werden **jetzt** auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt. Der Held, der auf dem Feld 205 steht, legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes zum Zeichen, dass er den nächsten Tag beginnt.

Nehmt die noch übrigen großen Plättchen („Quelle“ und „Nebel“) vom Spielplan und legt sie in die Schachtel zurück. Sie werden 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. Am besten haltet ihr diese Seite der Anleitung so, dass alle sie sehen können.

1. Je 1 Quellenplättchen mit der grauen Seite nach oben auf die sechseckigen Felder 229, 251 und 265



2. 1 Sternkrautplättchen auf das Feld 256 (mit der ungepflückten Seite nach oben). Außerdem 1 Trinkschlauch, das Fernrohr und der Sturmschild auf das Feld 201



3. Je 1 rotes X auf die Felder 260 und 270



4. Alle Nebelplättchen verdeckt auf die Felder mit runden Ablagefeldern. Nicht auf Felder, auf denen Helden stehen (es können also Nebelplättchen übrig bleiben).



5. Neben dem Spielplan bereitlegen: 3 x Trank der Hexe, 2 x Trinkschlauch, 4 x Holzstämme, 1 x Kessel, 3 x Zauberbücher, 1 x weißer Holzstein

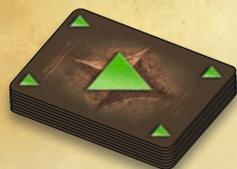


6. Das Lager auf das Feld 201 und die Karte „Die Goldenen Schilde“ in dessen Nähe neben den Spielplan



17. Die Ereigniskarten mischen und als verdeckter Stapel auf das Kartenablagefeld oben links

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



16. Die restlichen 5 Sternkraut bereitlegen.



15. Auf dem Spielplan seht ihr die „Alte Zwergenstraße“. Sie hat noch eine wichtige Bedeutung im Spiel. Ihre Feldzahlen sind mit Unterstrichen gekennzeichnet.

14. 3 rote Kreaturenwürfel neben die Kreaturanzeige



13. Roter Holzstein auf das Feld 2 der Stärkepunkteanzeige der Kreaturen und rote Holzscheibe auf das Feld 6 der Willenspunkteanzeige der Kreaturen



12. Die 4 Höhlenplättchen „Edelsteine“ und 2 Höhlenplättchen „Höhlenwichte“ aussortieren. Die restlichen 6 Höhlenplättchen als verdeckten Vorrat bereitlegen.



11. Die Karten „Das Lager“, „Die Wälder des Grauen Gebirges“ und die 4 „Heldenkarten“ bereitlegen.



7. Nur wenn ihr „Die Legenden von Andor“ zum ersten Mal spielt oder die Kampfregeln nicht mehr parat habt, legt die „große Kampftafel“ und die Karten „Ende des Kampfes“ und „Gemeinsam kämpfen“ aus.



Ihr braucht sie jetzt noch nicht zu lesen. Erst im Laufe des Spiels werdet ihr dazu aufgefordert.

WICHTIG: Euer erster Kampf sollte später im Spiel unbedingt gegen einen Wargor sein!



8. Alle 6 Wargors, 8 Bergskral und 4 Trolle bereitstellen.



9. Die Legendenkarte „b1“ sollte aktuell oben liegen und der Erzähler steht aktuell auf dem Buchstaben „a“ der Legendenleiste.



10. Sternchen auf die Buchstaben b, d, e, g und n legen.



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.

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. Das Sonnenaufgang-Feld

Lest **jetzt** die Punkte 1–11 und führt nach jedem Punkt **sofort** das Symbol aus.

1. Oberste Ereigniskarte vorlesen und ausführen

2. Jetzt alle Wargors bewegen (zur Zeit befindet sich nur einer auf dem Spielplan). Ein Wargor zieht auf das angrenzende Feld, auf das der kleine Pfeil zeigt (also von 221 auf 219).

3. Jetzt alle Bergskrale bewegen

Es beginnt immer der Bergskral, der auf dem Feld mit der kleinsten Feldzahl steht. Momentan würde sich zuerst der Bergskral auf dem Feld 214 bewegen.

4. Jetzt alle Trolle bewegen

Auch hier beginnt der Troll, der auf dem Feld mit der kleinsten Feldzahl steht.

Ganz wichtig: Auf jedem Feld darf nur **eine** Kreatur stehen. Sollte das Feld, auf das eine Kreatur ziehen will, durch eine andere Kreatur bereits besetzt sein, wird sie sofort vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld weitersetzt.

Beispiel: Der Troll auf dem Feld 220 bewegt sich auf das Feld 219. Der Wargor steht bereits auf dem Feld 219. Weil das Feld 219 besetzt ist, wird der Troll sofort von dem Feld 219 entlang des Pfeils auf das Feld 217 weitersetzt.

5. Jetzt alle Wargors erneut bewegen

Weil das Feld 217 nun von dem Troll besetzt ist, wird der Wargor auf das Feld 216 versetzt.

6. Jetzt alle Höhlen auffüllen

Legt auf jedes Höhlenfeld ein verdecktes Höhlenplättchen aus dem Vorrat, außer auf die Felder, auf denen aktuell ein Held steht.

Ausnahme: Nur in dieser Legende werden die mit den roten X gekennzeichneten Höhlenfelder 260 und 270 nicht aufgefüllt.

[7. Skelette – haben vorerst keine Bedeutung.]



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.

8. Jetzt 1 x Proviant abgeben

Jeder Held muss jetzt 1 x Proviant abgeben können. Das können Apfelnüsse oder Sternkraut sein. Kann ein Held das nicht, verliert er 8 Willenspunkte. Sinkt er dadurch auf 0 Willenspunkte, erhält er sofort 3 Willenspunkte, verliert aber 1 Stärkepunkt.

Ganz wichtig: Ein Held, der auf dem Feld mit dem Lager steht, muss keinen Proviant abgeben.



9. Jetzt Sternkraut wachsen lassen

Auf alle ungepflückten Sternkrautplättchen auf dem Spielplan (derzeit nur auf dem Feld 256) wird jetzt ein weiteres Plättchen daraufgelegt. Ein Held kann sie einsammeln und muss nicht alles auf einmal „herausrupfen“.

10. Jetzt alle Quellen auffrischen

Die Quellenplättchen werden auf ihre farbige Vorderseite gedreht, außer auf den Feldern, auf denen aktuell ein Held steht.

11. Jetzt den Erzähler bewegen

Der Erzähler geht jetzt auf der Legendenleiste ein Buchstabenfeld weiter (auf den Buchstaben „b“). Der Erzähler bewegt sich bei jedem Sonnenaufgang – so wie jetzt. 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 den Buchstaben „b“ erreicht hat, liest 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 1–11 aus.