

# Die Steine des Schicksals

von Inka und Markus Brand



Offizielle Mini-Erweiterung für

# ANDOR JUNIOR

Die Mini-Erweiterung ist nur zusammen mit dem Grundspiel Andor Junior spielbar. Sie basiert auf denselben Spielregeln, bietet aber ein alternatives Spielziel und so eine neue Herausforderung für die Helden Andors.

Es steht nicht gut um Andor! In einer Vision sah Reka, die Kräuterhexe, einen unnatürlichen Sturm von ungeheurem Ausmaß heraufziehen. Er wird alles verwüsten und Unheil über das Land bringen. Doch es gibt Hoffnung. In den Tiefen der Zwergenmine versteckten einst die Ahnen einen mächtigen Runenstein, den Sonnenstein. Es heißt, er könne jeden dunklen Zauber brechen und so das Unwetter vertreiben. Aber Vorsicht! In der Mine liegen noch weitere, unheilbringende Runensteine verborgen. Werdet ihr es schaffen, den mächtigen Sonnenstein zu finden? Bevor ihr allerdings eure Suche in der Mine starten könnt, gibt es noch einiges zu tun. Mart, der alte Brückenwächter, wird die Brücke erst freigeben, wenn ihr seine Aufgaben bewältigt habt.

## Spielmaterial

- 10 neue Minenplättchen
- 5 Runensteinplättchen
- Je 1 neue Start- und Schlusskarte

## Vor dem ersten Spiel

Schneidet die 10 neuen Minenplättchen, die 5 Runensteinplättchen und die 2 Aufgabenkarten (jeweils Vorder- und Rückseite) an den gestrichelten Linien aus. Faltet sie nun an den durchgezogenen Linien zusammen und klebt die Vorder- und Rückseiten aufeinander. Wenn ihr wollt, könnt ihr zwischen die Vorder- und Rückseiten natürlich auch Pappe kleben. Schon seid ihr startklar!

## Spielaufbau

Baut das Spiel nach den Spielregeln von Andor Junior auf, mit folgenden Ausnahmen:

Lasst die Start- und Schlusskarte sowie alle Minenplättchen des Grundspiels in der Schachtel und ersetzt sie durch das entsprechende Material der Mini-Erweiterung.

Mischt die Runensteinplättchen verdeckt und legt sie so neben dem Spielplan bereit, dass immer die Seite mit dem in Papier eingeschlagenen Stein oben liegt.



**Hinweis:** Die Aufgabenkarten 1, 4 und 8 des Grundspiels erwähnen die Wolfsjungen. In der Mini-Erweiterung spielen diese allerdings keine Rolle. Um thematische Brüche zu vermeiden, könnt ihr diese drei Aufgabenkarten einfach weglassen, wenn ihr „Die Steine des Schicksals“ spielt.

## Spielablauf

Das Spiel läuft wie gewohnt ab. Das heißt, ihr müsst zunächst die Aufgaben des Brückenwächters erfüllen, bevor ihr die Zwergenmine betreten könnt. Dort müsst ihr wie immer jedes Mal eine Fackel würfeln oder ein Fackelplättchen abgeben, um ein Minenplättchen aufdecken zu dürfen. Nun gelten folgende **neue Regeln**:

Zeigt das aufgedeckte Minenplättchen ...

... einen Schlüssel? 

Super! Leg das Minenplättchen in deinen Beutesack. Ab sofort kannst du es benutzen, um damit eine Truhe aufzuschließen.

... eine Truhe? 

Du kannst die Truhe nur öffnen, wenn du den **richtigen Schlüssel** in deinem Beutesack hast. Das heißt, die Farben von Schlüssel und Truhe müssen übereinstimmen. Hast du ihn **nicht**? Dann bleibt die Truhe verschlossen. Sie ist außerdem zu schwer, um sie mitzunehmen. Zeige das Minenplättchen deinen Mitspielern. Merkt euch, welche Farbe die Truhe hat. Leg das Minenplättchen dann wieder verdeckt zurück auf das Feld.

Hast du den farblich passenden Schlüssel in deinem Beutesack? Dann **musst** du die Truhe sofort aufschließen und nachsehen, was drin ist! Lege den Schlüssel und das Minenplättchen mit der Truhe zurück in die Schachtel. Dann deckst du ein beliebiges Runensteinplättchen auf. Führe den Effekt des jeweiligen Runensteins aus und leg das Runensteinplättchen dann zurück in die Schachtel.

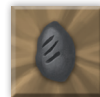
Es gibt folgende Möglichkeiten:



### Der Drachenstein

Du öffnest die Truhe und ihr entweicht ein unheimliches pulsierendes Licht. Es ist eine alte Macht, die den Drachen zu weiterem Unheil antreibt!

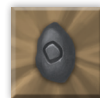
Würf den roten Würfel und zieh den Drachen entsprechend 1, 2 oder 3 Wolkenfelder auf die Rietburg zu.



### Der Gorstein

Aus weiter Ferne spüren Gors aus allen Teilen Andors den Lockruf des Steins ...

Nimm 3 Gors aus dem Vorrat. Sind dort nicht genug, nimm entsprechend weniger. Setz sie nach den üblichen Regeln aufs Spielfeld.

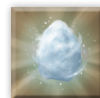


### Der Stein der Ungewissheit

Du findest einen merkwürdigen Stein. Niemand weiß genau, was dieser Stein bewirkt! Es ist nun an euch, das herauszufinden ...

Würf einmal mit dem roten Würfel und führe je nach Augenzahl folgenden Effekt aus:

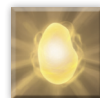
- 1: Alle Gors laufen nach den üblichen Regeln 1 Feld in Richtung Rietburg.
- 2: Setz den Drachen 2 Wolkenfelder in Richtung Rietburg vor.
- 3: Jeder Held, der sich in den Minen befindet, darf eine Sonnenscheibe zurück auf seine Heldentafel legen.



### Der Winterstein

Eine unnatürliche Eiseskälte erfüllt die Zwergenmine und macht die Suche an diesem Tag unmöglich.

Alle Helden, die sich in der Zwergenmine befinden, schieben sofort alle Sonnenscheiben von den Heldentafeln und beenden diesen Tag. Erst am Ende der folgenden Nacht erhalten sie wie üblich ihre Sonnenscheiben zurück.



### Der Sonnenstein

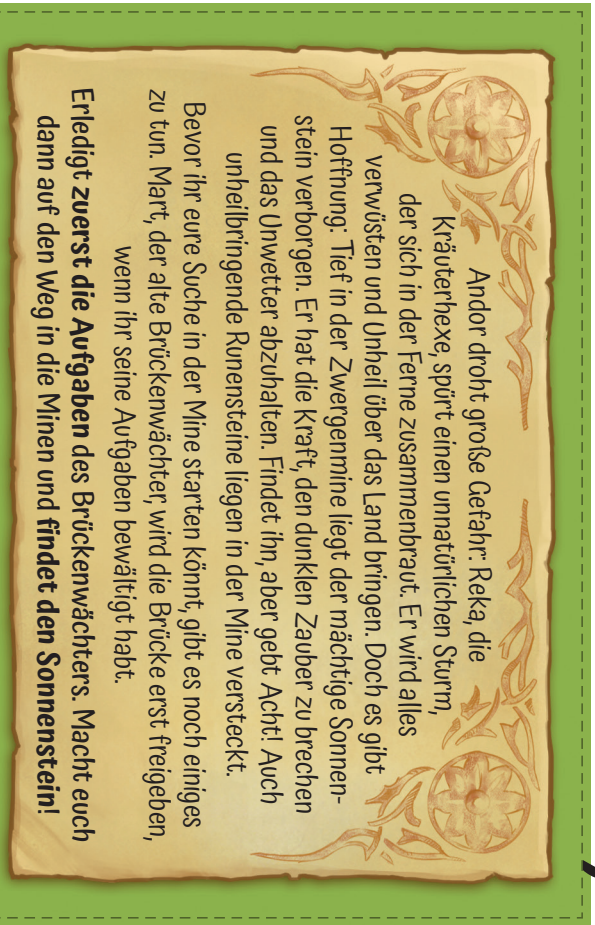
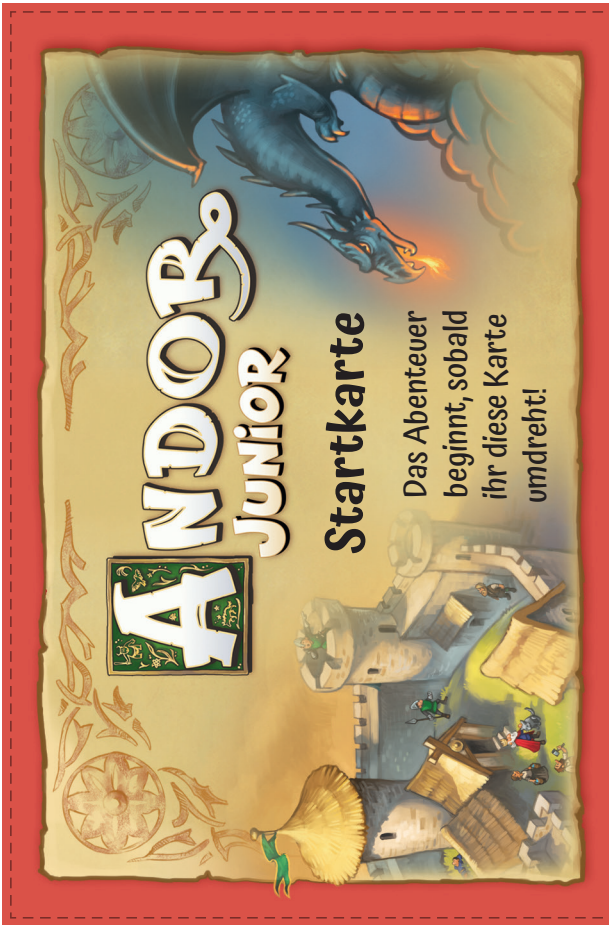
Eine wohlige Wärme erfüllt die Zwergenmine und das Dunkel weicht zurück.

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt es geschafft. Dreht nun die Schlusskarte auf die grüne Seite und lest nach, was passiert.



## Neue Start- und Schlusskarte

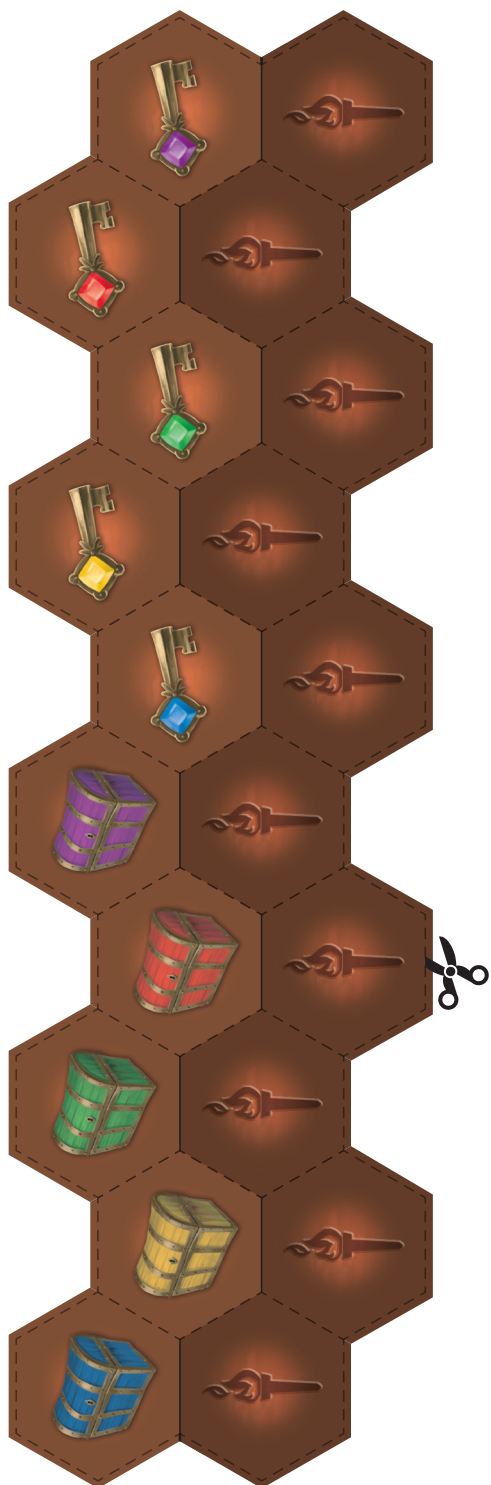
### Startkarte:



### Schlusskarte:



## Die neuen Minenplättchen



## Die Runensteinplättchen



Mehr Infos zum Spiel gibt es auf [legenden-von-andor.de](http://legenden-von-andor.de)

Autoren: Inka & Markus Brand  
Illustration: Michael Menzel  
Grafik: Fine Tuning  
Redaktion: Niccolò Riedel, Christian Sachseneder

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
[kosmos.de](http://kosmos.de), [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)