

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Farbige Zeitsteine



bei 5 Helden

Für diese Spielvariante werden 2 Sternchen und die 4 neutralen Zeitsteine benötigt.

Führt nach jedem Sonnenaufgang, bevor der erste Held seinen Tag beginnt, diese Anweisungen aus (siehe Tabelle):

1. Markiert jede **Übergangsstunde** mit einem Sternchen.
Tipp: Legt die Sternchen oberhalb der Übergangsstunden, damit sie beim Verrücken der Zeitsteine nicht im Weg sind.
2. Legt die verfügbaren **Zählsteine** (neutrale Zeitsteine) neben dem Spielplan bereit.
Tipp: Legt die Zählsteine über den Übergangsstundenbereich, damit ihr stets seht, wie viele ihr zur Verfügung habt.

normale Stunden	Übergangsstunden	Zählsteine
1 2 3 4 5 6 7	6 7	● ● ● ●
1 2 3 4 5 6	5 6	● ● ● ● ●
1 2 3 4 5	5	● ● ● ● ● ●
1 2 3 4	4	● ● ● ● ● ● ●
1 2 3	3	● ● ● ● ● ● ● ●
1 2	2	● ● ● ● ● ● ● ● ●
1	1	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Hinweis: Auf den meisten Spielplänen ist die 7. Stunde die letzte normale Stunde; in Hadria ist es die 6. Stunde. Wenn das „Ewige-Kälte“-Plättchen im Spiel ist, können die Tage noch kürzer werden.

Neue Regeln:

1. Für jede Übergangsstunde, die ein Held macht, kommt 1 Zählstein aus dem Spiel. Sind keine Zählsteine mehr im Spiel, müssen die Übergangsstunden übersprungen werden.
2. Übergangsstunden können freiwillig übersprungen werden.
3. Beendet ein Held seinen Tag, bevor sein Zeitstein den Übergangsstundenbereich erreicht, werden die verfügbaren Zählsteine um die Anzahl der ungenutzten normalen Stunden des Helden erhöht (auf bis zu 4).
4. Direkt nach dem Einsatz der Tafeln der drei Brüder werden die aktuellen Übergangsstunden zu normalen Stunden, die 6. und 7. Stunde werden zu Übergangsstunden und die verfügbaren Zählsteine werden auf 3 erhöht.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Farbige Zeitsteine



bei 6 Helden

Für diese Spielvariante werden 3 Sternchen und die 4 neutralen Zeitsteine benötigt.

Führt nach jedem Sonnenaufgang, bevor der erste Held seinen Tag beginnt, diese Anweisungen aus (siehe Tabelle):

1. Markiert jede **Übergangsstunde** mit einem Sternchen.
Tipp: Legt die Sternchen oberhalb der Übergangsstunden, damit sie beim Verrücken der Zeitsteine nicht im Weg sind.
2. Legt die verfügbaren **Zählsteine** (neutrale Zeitsteine) neben dem Spielplan bereit.
Tipp: Legt die Zählsteine über den Übergangsstundenbereich, damit ihr stets seht, wie viele ihr zur Verfügung habt.

normale Stunden	Übergangsstunden	Zählsteine
1 2 3 4 5 6 7	5 6 7	● ● ● ● ●
1 2 3 4 5 6	5 6	● ● ● ● ● ●
1 2 3 4 5	4 5	● ● ● ● ● ● ●
1 2 3 4	3 4	● ● ● ● ● ● ● ●
1 2 3	3	● ● ● ● ● ● ● ● ●
1 2	2	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
1	1	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Hinweis: Auf den meisten Spielplänen ist die 7. Stunde die letzte normale Stunde; in Hadria ist es die 6. Stunde. Wenn das „Ewige-Kälte“-Plättchen im Spiel ist, können die Tage noch kürzer werden.

Neue Regeln:

1. Für jede Übergangsstunde, die ein Held macht, kommt 1 Zählstein aus dem Spiel. Sind keine Zählsteine mehr im Spiel, müssen die Übergangsstunden übersprungen werden.
2. Übergangsstunden können freiwillig übersprungen werden.
3. Beendet ein Held seinen Tag, bevor sein Zeitstein den Übergangsstundenbereich erreicht, werden die verfügbaren Zählsteine um die Anzahl der ungenutzten normalen Stunden des Helden erhöht (auf bis zu 4).
4. Direkt nach dem Einsatz der Tafeln der drei Brüder werden die aktuellen Übergangsstunden zu normalen Stunden, die 5., 6. und 7. Stunde werden zu Übergangsstunden und die verfügbaren Zählsteine werden auf 4 erhöht.