

ANDOR JUNIOR

Ein kooperatives Abenteuerspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

Seit dem großen Unwetter seht ihr immer wieder eine Wolfsmutter ohne ihre Jungen unruhig um die Rietburg schleichen. Die drei jungen Wölfe wurden zuletzt in den Bergen jenseits des Flusses gesehen. Bestimmt haben sie sich in der Zwergenmine verlaufen. Keine Frage, ihr brecht sofort auf! Doch bevor ihr zu eurer 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

- 1 Spielplan

- 1 Nachtmarker (mit Hahn)



- 4 Heldentafeln



(Jede Tafel zeigt einen Heldentypen, je nach Seite eine weibliche oder männliche Version)

- 18 Spielfiguren (8 Helden, 1 Brückenwächter, 7 Gors, 1 Troll, 1 Drache)



- 18 Kunststoffhalter für die Spielfiguren

- 12 Würfel (4 x blau, 3 x grün, 3 x gelb, 1 x lila, 1 x rot)

- 27 Sonnenscheiben (aus Holz)

- 3 Brunnenplättchen



- 3 Fackelplättchen



- 38 Nebelplättchen (rund)



- 10 Minenplättchen (sechseckig)



- 29 Aufgabenplättchen (quadratisch)



- 12 Aufgabenkarten

Vor dem ersten Spiel

Löst vorsichtig alle Teile aus den 3 Stanztafeln. Steckt die 18 Spielfiguren in die zugehörigen Kunststoffhalter. Der farbige Balken unten an der Figur muss mit der Farbe des Kunststoffhalters übereinstimmen.

Ziel des Spiels

In Andor Junior schlüpft ihr in die Rollen von Magierin, Krieger, Bogenschützin und Zwerg und versucht, die drei Wolfsjungen in der Zwergenmine zu finden. Doch bevor ihr aufbrechen könnt, müsst ihr noch einige Vorbereitungen zum Schutze Andors treffen. Erst wenn ihr gemeinsam die Aufgaben des Brückenwächters erfüllt habt, gibt er den Weg in die Zwergenmine frei. Aber aufgepasst! Während ihr unterwegs seid, nähert sich der listige Drache der Rietburg. Erreicht er die Burg, müsst ihr eure Suche sofort abbrechen und habt die Partie leider verloren. Findet ihr alle Wolfsjungen, bevor der Drache die Burg erreicht, dann habt ihr zusammen gewonnen!

Spielaufbau

1. Platziert den Spielplan in der Tischmitte.

2. Legt den Drachwürfel in der Nähe der Drachenleiste bereit.

3. Stellt den Drachen je nach Spielerzahl auf eines der Startfelder der Drachenleiste. Spielt ihr zu zweit, startet der Drache auf dem Wolkenfeld mit 2 Regentropfen. Seid ihr zu dritt oder zu viert, startet er entsprechend auf dem Wolkenfeld mit 3 bzw. 4 Regentropfen.

4. Stellt alle Gors als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

5. Mischt alle runden Nebelplättchen und legt je eines davon verdeckt auf jedes freie Feld des Spielplans links vom Fluss. Frei sind alle Felder, auf denen **nur gelbes Gras** zu sehen ist. Auf Felder mit Büschen, Bäumen, Höhlen, Bergen, Brunnen usw. legt ihr also keine Nebelplättchen.

6. Legt die Fackelplättchen neben dem Spielplan bereit.



12. Legt die Karten mit der Aufschrift **Startkarte** und **Schlusskarte** mit der roten Seite nach oben bereit. Lasst dazwischen etwas Platz für Aufgabenkarten (siehe Seite 3).



8. Stellt Mart, den Brückenwächter, auf das Feld vor der Brücke, auf dem das Steinhaus abgebildet ist.

9. Legt die 3 Brunnenplättchen mit der Sonnenseite nach oben auf die 3 Brunnenfelder.

7. Mischt alle sechseckigen Minenplättchen verdeckt (mit der Fackel nach oben) und legt je eines verdeckt auf jedes der mit Sechsecken markierten Felder in der Zwergenmine.

11. Der Älteste von euch bekommt den Nachtmarker und legt ihn mit der Hahenseite nach oben vor sich ab.

10. Nehmt **pro Mitspieler einen Gor** aus dem Vorrat und stellt ihn auf den Spielplan. Gors stehen ausschließlich auf den nummerierten Berg- und Waldfeldern, auch Gorfelder genannt. Gors werden immer zuerst auf die höchste Zahl und dann nacheinander auf die jeweils nächstniedrigere Zahl platziert. Es steht nie mehr als ein Gor auf einem Gorfeld. Beispiel: Im Spiel zu viert werden also zu Spielbeginn die Berg- und Waldfelder mit den Ziffern 8, 7, 6 und 5 belegt.

Jetzt sucht ihr für die jeweilige Partie noch die passenden Aufgabenkarten heraus. Dann wählt jeder Spieler einen Helden. Wie das funktioniert, erfahrt ihr auf Seite 3.

Die Aufgabenkarten

Ist dies eure erste Partie, meine Helden? In jeder Partie Andor Junior müsst ihr bestimmte Aufgaben erfüllen, bevor ihr die Wolfsjungen in der Zwergenmine suchen könnt. Welche Aufgaben das sind, unterscheidet sich von Partie zu Partie. In eurer **ersten** Partie müsst ihr die Aufgaben 1 und 2 erfüllen. Nehmt euch dazu die Aufgabenkarten mit den Ziffern 1 und 2 sowie die 6 Aufgabenplättchen **Wolfskraut** und das Aufgabenplättchen **Falke**.



Legt nun die beiden Aufgabenkarten mit der roten Seite nach oben zwischen die Karten **Startkarte** und **Schlusskarte**. Mischt die 6 Aufgabenplättchen **Wolfskraut** verdeckt und legt je eines davon verdeckt auf jeden der 6 **Büsche** auf dem Spielplan.



Legt das Aufgabenplättchen Falke auf das Feld genau vor der Brücke, auf dem das **Haus des Brückenwächters** zu sehen ist. Alle übrigen Aufgabenkarten und Aufgabenplättchen sowie die Figur „Troll“ werden in dieser Partie nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



Ihr habt die erste Herausforderung schon erfolgreich abgeschlossen? In den nächsten Partien spielt ihr mit anderen Aufgaben – welche das sind, wie sie funktionieren und welches Material ihr für sie braucht, lest ihr unter „Die Aufgaben des Brückenwächters“ nach.

Die Helden

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Helden von Andor. Dazu wählt jeder von euch eine Heldentafel und legt sie mit der Seite vor sich hin, die den Helden oder die Heldin seiner Wahl zeigt. Außerdem nimmt sich jeder die farbig passenden Würfel und die entsprechende Heldenfigur. Die Magierin nimmt sich den großen lila Würfel, der Krieger die 4 blauen Würfel, die Bogenschützin die 3 grünen Würfel und der Zwerg die 3 gelben. Jeder von euch erhält so viele Sonnenscheiben aus Holz, wie runde Sonnenfelder auf seiner Heldentafel zu sehen sind, und legt sie dort ab. Auf jeder Heldentafel ist ein Beutesack abgebildet. Hier könnt ihr beliebig viele Gegenstände ablegen, die euer Held im Spiel findet. Stellt eure Heldenfiguren auf die Rietburg in der linken oberen Ecke des Spielplans. Legt übrige Heldentafeln, Figuren, Würfel und Sonnenscheiben zurück in die Schachtel.

Welchen Helden wollt ihr spielen?

Jeder Held in Andor hat seine eigenen Besonderheiten, Stärken und Schwächen. Manche Helden können bestimmte Aufgaben einfacher erledigen als andere.

Hinweis: Jede Heldentafel zeigt auf der Vorder- und Rückseite eine weibliche und eine männliche Version. Beide haben identische Eigenschaften. Sucht euch die Version aus, die euch am besten gefällt, und nehmt euch die passende Spielfigur. Wenn im Text von „Held“ die Rede ist, gilt das natürlich auch immer für die „Heldin“ und umgekehrt.



Der Krieger & die Kriegerin

Krieger sind mutige Helden und besonders gut im Kampf gegen Gors. Sie haben mehr Würfel als alle anderen Helden, und auf den Würfeln sind viele Schwerter abgebildet.



Die Bogenschützin & der Bogenschütze

Die Bogenschützen von Andor sind ausdauernde Waldläufer und sind es gewohnt, den ganzen Tag durch die Wälder zu streifen. Darum haben sie 9 statt nur 6 Sonnenscheiben und sind daher oft noch unterwegs, wenn die anderen Helden schon schlafen.



Die Magierin & der Magier

Magier verwenden im Kampf mächtige Lichtblitze, um ihre Gegner zu vertreiben. Sie haben nur einen Würfel. Anstelle von Schwertern zeigt er Blitze, davon aber besonders viele.



Der Zwerg & die Zwergin

Die Zwerge kennen sich besonders gut in den Minen und Höhlen Andors aus. Zwerge haben auf ihren Würfeln mehr Fackeln und sind deshalb besonders nützlich bei der Suche nach den Wolfsjungen. Außerdem können sie Abkürzungen durch die Höhlen nehmen und so mit einem Schritt große Strecken zurücklegen.

Spielablauf

Der Älteste von euch hat den Nachtmarker vor sich liegen. Er dreht die Startkarte auf die grüne Seite, liest sie vor und eröffnet damit die Partie.

Das Spielgeschehen gliedert sich immer abwechselnd in Tag- und Nachtphasen. Ihr beginnt die Partie am ersten Tag. An jedem Tag seid ihr immer reihum abwechselnd mit euren Helden am Zug, jeder Zug kostet euch Zeit in Form von Sonnenscheiben. Gehen einem von euch die Sonnenscheiben aus, legt sich sein Held schlafen. Schlafen alle Helden, geht ein Tag zu Ende und die Nacht bricht an. Jetzt bewegen sich die Kreaturen. Danach bekommt ihr eure Sonnenscheiben zurück und ein neuer Tag beginnt.

So läuft ein Tag ab

Der Spieler mit dem Nachtmarker ist als Erster am Zug. Danach seid ihr immer reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Ein Zug besteht immer aus folgenden Bestandteilen in **genau dieser Reihenfolge**:

1. **Bewegen oder stehen bleiben** (Kostet euch Sonnenscheiben)
2. **Aktionen auf dem Zielfeld ausführen** (Kostet **keine** Sonnenscheiben)

Danach ist der nächste Spieler am Zug. Wiederholt diese Schritte, solange ihr Sonnenscheiben habt. Hat einer von euch keine Sonnenscheiben mehr? Dann ist sein Held müde. Am Ende seines Zuges legt er sich schlafen. Ist er der erste Held, der sich an diesem Tag schlafen legt? Dann nimmt er sich als Zeichen den Nachtmarker und legt ihn mit dem Hahn nach oben vor sich ab. Alle anderen sind weiterhin reihum am Zug. Während ein Held schläft, wird er in der Spielerreihenfolge einfach übersprungen, so lange, bis **alle Helden schlafen**. Dann bricht die Nacht an.

1. Bewegen oder stehen bleiben

Bist du am Zug, kannst du deinen Helden in jede beliebige Richtung über den Spielplan ziehen. Dabei bewegst du ihn immer Schritt für Schritt von einem Feld über eine weiße Linie in ein angrenzendes Feld. Du darfst dich von jedem Feld in jedes andere angrenzende Feld bewegen. Den Fluss darfst du aber nicht betreten. Du kannst ihn nur mithilfe der Brücke überqueren.

Hinweis: Zu Beginn des Spiels versperrt euch der Brückenwächter noch den Weg. Erst wenn ihr seine Aufgaben erfüllt habt, gibt er den Weg frei. Die Brücke selbst gilt später dann nicht als Feld. Du kommst mit einem Schritt von dem Feld mit dem Haus des Brückenwächters auf die andere Seite.

Jeder Schritt „kostet“ dich Zeit, das heißt, du gibst eine deiner Sonnenscheiben dafür ab. Schiebe sie einfach von deiner Heldentafel. Wenn du möchtest, darfst du mehrere Schritte hintereinander gehen, **ohne zwischendurch stehen zu bleiben** und eine Aktion auszuführen. Schiebe für jeden Schritt eine Sonnenscheibe von deiner Heldentafel.

Hast du keine Sonnenscheiben mehr zur Verfügung? Dann musst du deine Bewegung beenden.

Erst wenn du dein gewünschtes Zielfeld erreicht hast (nicht vorher), kannst du Aktionen ausführen. Welche Möglichkeiten es gibt, findest du im Abschnitt „2. Aktionen auf dem Zielfeld ausführen“.

Möchtest du dich nicht bewegen? Kein Problem, du darfst stehen bleiben. Das kann sinnvoll sein, wenn du schon auf einem Feld stehst, auf dem du Aktionen ausführen möchtest. Beachte: Auch das „Stehenbleiben“ kostet dich eine Sonnenscheibe.

Sonderfall: Die Zwerge haben eine besondere Eigenschaft. Auf ihrer Heldentafel findest du zur Erinnerung ein entsprechendes Symbol. Zwerge sind die einzigen Helden, die in ihrer Bewegung eine Abkürzung durch die Höhlen nehmen dürfen. Das heißt, sie können einen beliebigen Höhleneingang betreten und an einem beliebigen anderen Höhlenausgang auftauchen. Der Schritt von einer Höhle zur anderen kostet sie eine Sonnenscheibe. Hat ein Zwerg danach noch Sonnenscheiben übrig, darf er seine Bewegung am anderen Ende der Höhle ganz normal fortsetzen.



2. Aktionen auf dem Zielfeld ausführen

Die meisten Aktionen sind freiwillig. Nur das Suchen im Nebel ist Pflicht. Entscheide selbst, ob du auf deinem Zielfeld eine oder mehrere der Aktionen ausführen möchtest. Aktionen kosten dich **keine** Sonnenscheiben. Du hast folgende Möglichkeiten:

Im Nebel suchen

Endet deine Bewegung auf einem Feld mit einem Nebelplättchen? Dann **musst** du es sofort aufdecken. Im Nebel kannst du nützliche Gegenstände oder Verbündete finden, dort können sich aber auch gefährliche Kreaturen verbergen. Lies in der folgenden Übersicht „Die Nebelplättchen“ nach, was bei den einzelnen Plättchen passiert.

Achtung: Decke nur Nebelplättchen **auf deinem Zielfeld** auf! Bewegst du dich innerhalb deines Zuges über mehrere Felder mit Nebelplättchen hinweg, bleiben diese verdeckt.

Die Nebelplättchen



Gors (x 10)

Oh nein! Ein weiterer Gor taucht auf. Nimm einen Gor aus dem Vorrat. Die Zahl auf dem Nebelplättchen zeigt dir, auf welches Gorfeld du ihn stellen musst. Ist das Gorfeld bereits von einem anderen Gor besetzt, überspringst du es und setzt den neuen Gor auf das nächste freie Gorfeld entlang des Fußpfades in Richtung Rietburg. Erreicht ein Gor dabei die Rietburg, schlägt er wie unter „Die Nacht bricht an“ beschrieben Alarm. Lege danach das Gor-Nebelplättchen zurück in die Schachtel.

Stehen schon alle 7 Gors auf dem Spielplan und es gibt keinen mehr im Vorrat, dann habt ihr Glück gehabt! Das Nebelplättchen wird ohne Effekt zurück in die Schachtel gelegt.



Drache (x 6)

So ein Pech, der Drache fliegt auf die Rietburg zu! Wirf den roten Drachenwürfel und ziehe den Drachen je nach Würfelerggebnis 1, 2 oder 3 Schritte auf der Drachenleiste nach links auf die Rietburg zu. Lege das Drachen-Nebelplättchen danach zurück in die Schachtel.



Holz (x 6)

Lege das Holz-Nebelplättchen in deinen Beutesack. Du kannst es beim Wachturm benutzen, um dort das Leuchtfeuer zu entzünden.



Gold (x 5)

Lege das Gold-Nebelplättchen in deinen Beutesack. Du kannst es beim Händler benutzen, um dort ein Fackelplättchen zu kaufen. Habt ihr die Kräuterhexe Reka schon im Nebel gefunden, kannst du auch bei ihr einkaufen.



Schwerter (x 5)

Lege das Schwert-Nebelplättchen in deinen Beutesack. Du kannst es im Kampf wie ein gewürfeltes Schwertsymbol einsetzen.



Fernrohr (x 4)

Deckst du ein Fernrohr-Nebelplättchen auf, darfst du sofort 2 weitere Nebelplättchen (nicht Minenplättchen!) irgendwo auf dem Spielplan links des Flusses aufdecken und ansehen. Zeig sie deinen Mitspielern. Merkt euch gut, was darauf zu sehen ist. Leg sie dann wieder verdeckt zurück auf ihr jeweiliges Feld. Diese 2 Nebelplättchen werden **nicht** ausgelöst, aber ihr wisst jetzt, was darunter verborgen ist. Lege anschließend das Fernrohr-Nebelplättchen zurück in die Schachtel.



Stundenglas (x 1)

Lege das Stundenglas-Nebelplättchen offen auf deine Heldentafel neben die Ablagefelder der Sonnenscheiben. Ab deinem nächsten Zug hast du einen zusätzlichen Schritt pro Tag zur Verfügung. Dabei verwendest du das Stundenglas wie eine Sonnenscheibe. Hast du es benutzt, schiebst du es von deiner Heldentafel. Du erhältst es am Ende jedes Tages wieder zurück.

Hinweis: Ihr könnt das Stundenglas wie alle Gegenstände tauschen, ablegen und untereinander weitergeben.



Die Kräuterhexe Reka (x 1)

Deckst du das Kräuterhexe-Nebelplättchen auf, bleibt es für den Rest des Spiels offen auf diesem Feld liegen. Ab sofort ist Reka im Spiel. Bei ihr könnt ihr wie beim Händler für Gold aus eurem Beutesack Fackelplättchen kaufen.

Hinweis: Ist Aufgabe 2, „Helft dem verletzten Falken“, im Spiel? Die Hexe Reka darfst du auch dann besuchen, wenn du den Falken bei dir trägst.

Brunnen nutzen

Zu Beginn des Spiels sind alle Brunnen voll und liegen mit der Sonnenseite nach oben aus. Endet deine Bewegung auf einem gefüllten Brunnen, **darfst** du daraus trinken und dich erfrischen. Lege bis zu 3 Sonnenscheiben zurück auf deine Heldentafel, aber höchstens so viele, bis alle Sonnenfelder wieder belegt sind. Übrige Sonnenscheiben verfallen. Du kannst sie nicht für einen späteren Zug oder einen anderen Helden „aufheben“. Drehe anschließend den Brunnen auf die Rückseite. Der Brunnen ist jetzt leer und füllt sich erst wieder im Laufe der Nacht (siehe Abschnitt „Die Nacht bricht an“).



Hinweis: Das Stundenglas kannst du **nicht** mit dem Brunnen auffüllen.

Kämpfen und Gors vertreiben

Befindet sich auf deinem Zielfeld ein Gor, **darfst** du ihn bekämpfen und versuchen, ihn aus Andor zu vertreiben. Es ist eine gute Idee, sich diesen Schurken entgegenzustellen, damit wieder Frieden in Andor einkehren kann. Außerdem kannst du dem Drachen ein Schnippchen schlagen, indem du Gors vertreibst. Denn für jeden gewonnenen Kampf, darfst du den Drachen ein Feld auf der Drachenleiste zurückschieben.

Für den Kampf verwendest du deine Würfel. Je nachdem, auf welchem Feld du dich befindest, musst du eine bestimmte Zahl Schwerter würfeln, um den Gor erfolgreich zu vertreiben. In einem Wald müssen 2 Würfel Schwerter zeigen. Im Gebirge ist es etwas schwerer, gegen Gors zu kämpfen. Deshalb brauchst du dort 3 Würfel mit Schwertern.

Du möchtest einen Kampf beginnen?

Dann nimm **alle deine Würfel** von der Heldentafel und wirf sie **einmal**. Lege jeden Würfel, der Schwerter zeigt, auf ein Schwert-Ablagefeld neben dem Gor. Jetzt gibt es folgende Möglichkeiten:



- **Es sind noch Ablagefelder frei?** Dann wird der Kampf erst später entschieden. Du darfst **in jedem Zug nur einmal würfeln**. Würfel, die schon auf dem Spielplan liegen, bleiben dort. Du darfst den Kampf in einem **späteren Zug** fortsetzen (solange du noch Sonnenscheiben übrig hast).
- **Hast du ein oder mehrere Schwertplättchen in deinem Beutesack?** Dann kannst du sie jetzt als Unterstützung einsetzen. Jedes Schwertplättchen zählt wie ein gewürfeltes Schwertsymbol. Auch damit kannst du Ablagefelder abdecken.
- **Sind alle Ablagefelder abgedeckt? Super, dann hast du den Kampf gewonnen!** Nimm deine Würfel wieder vom Spielplan. Hast du Schwertplättchen eingesetzt, dann kommen sie jetzt **zurück in die Schachtel**. Der Gor sucht

laut heulend das Weite. Stelle ihn zurück in den Vorrat neben dem Spielplan. Der Drache hört sein Geheul und zieht sich besorgt zurück. Ziehe ihn **ein Feld auf der Drachenleiste** nach rechts (von der Rietburg weg).

Hinweis: Der Drache kann nicht über das letzte Feld auf der Drachenleiste rechts hinausgezogen werden. Steht er ganz rechts, bleibt er einfach stehen.

Sonderfall: Die Magier haben eine besondere Eigenschaft. Sie können im Kampf einen mächtigen Zauber wirken. Auf ihrem Würfel befindet sich statt Schwertern ein Blitzsymbol. Würfelt ein Magier im Kampf gegen einen Gor einen Blitz, hat er den Kampf sofort gewonnen, egal wie viele Schwert-Ablagefelder neben dem Gor frei sind.

Tipp: Versuche einen Kampf innerhalb eines Tages abzuschließen. Schaffst du es nicht, entwischt dir der Gor in der Nacht und deine Bemühungen waren umsonst.

Du möchtest einen Kampf fortsetzen?

Hast du in einem früheren Zug einen Kampf begonnen, ihn aber noch nicht beendet? Dann wirf in deinem Zug deine restlichen Würfel. Lege gewürfelte Schwerter einfach auf dem Spielplan dazu und decke so weitere Schwert-Ablagefelder ab, bis alle belegt sind. Du kannst natürlich auch Schwertplättchen aus deinem Beutesack dafür einsetzen. Hast du den Kampf gewonnen, nimm alle eingesetzten Würfel vom Spielplan zurück und lege Schwertplättchen zurück in die Schachtel.

Hinweis: Genauso kannst du auch einem Mitspieler helfen, der einen Kampf begonnen, aber noch nicht abgeschlossen hat. Ziehe deinen Helden auf sein Feld und wirf deine Würfel und benutze Schwertplättchen aus deinem Beutesack.

Beispiel: Du spielst den Bogenschützen und kämpfst auf Feld 4 gegen einen Gor. Du wirfst deine 3 Würfel und würfelst 1 Schwertsymbol. Um den Gor zu besiegen, benötigst du aber 2 Schwertsymbole. Du hast ein Schwert-Nebelplättchen in deinem Beutesack und beschließt, es zu nutzen, um den Gor zu besiegen. Du legst das Nebelplättchen auf das Würfelablagefeld neben dem Gor. Geschafft! Stell den Gor zurück in den Vorrat, nimm deinen Würfel vom Spielplan und lege das Schwert-Nebelplättchen zurück in die Schachtel.

Gegenstände aufnehmen oder ablegen

Liegen auf deinem Zielfeld Gegenstände, **darfst** du sie aufnehmen und in deinen Beutesack legen. Ebenso kannst du beliebig viele Gegenstände aus deinem Beutesack auf deinem Zielfeld ablegen, damit andere Helden sie später in deren Zug aufnehmen können. Lege sie offen auf den Spielplan.

Hinweis: Du kannst auch Gegenstände, die du in deinem aktuellen Zug bekommen hast, direkt wieder ablegen.

So läuft ein Tag ab

Gegenstände tauschen bzw. übergeben

Endet deine Bewegung auf einem Feld mit einem weiteren Helden, **dürft** ihr beliebig viele Gegenstände aus euren Beutesäcken tauschen bzw. einander übergeben.

Hinweis: Du kannst natürlich nur tauschen, wenn dein Mitspieler einverstanden ist.

Leuchtfeuer am Wachturm entzünden

Wenn ihr dafür sorgt, dass das Feuer am Wachturm immer schön brennt, hilft das dabei, den Drachen von der Rietburg fernzuhalten. Für ein Holz, das du aus deinem Beutesack nimmst und hier offen auf eines der Ablagefelder legst, **darfst** du den Drachen ein Feld auf der Drachenleiste nach rechts (von der Rietburg weg) ziehen.



Achtung: Das kannst du im Spiel insgesamt nur **3 Mal** machen. Sind alle Ablagefelder beim Wachturm besetzt, kannst du hier kein Holz mehr verbrennen. Liegt schon ein Holz auf einem der Ablagefelder, kannst du es natürlich nicht noch einmal aufnehmen.

Einkaufen gehen

Endet deine Bewegung auf dem Feld des Händlers, **darfst** du bei ihm je 1 Gold aus deinem Beutesack gegen 1 Fackelplättchen tauschen. Lege die gewünschte Zahl Gold in die Schachtel und lege entsprechend viele Fackelplättchen aus dem Vorrat neben dem Spielplan in deinen Beutesack. Fackelplättchen kannst du später in der Zwergenmine einsetzen, um nach den Wolfsjungen zu suchen.



Habt ihr die Kräuterhexe Reka bereits im Nebel gefunden? Dann darfst du auch bei ihr zum selben Preis Fackelplättchen kaufen.

Hinweis: Es gibt insgesamt **nur 3 Fackelplättchen** im Spiel. Sind sie verkauft, gibt es beim Händler und bei Reka keine mehr. Setzt ihr Fackelplättchen ein, kommen sie in die Schachtel und sind damit aus dem Spiel.

Die Zwergenmine

Achtung: Ihr dürft die Zwergenmine erst betreten, wenn ihr alle Aufgaben des Brückenwächters erledigt habt. Welche das sind, lest ihr unter „Die Aufgaben des Brückenwächters“ nach.

Sobald ihr alle Aufgabenkarten auf ihre grüne Rückseite gedreht habt, legt ihr den Brückenwächter zurück in die Schachtel. Nun ist der Weg frei und ihr könnt den Fluss überqueren. Die Brücke selbst gilt dabei nicht als Feld. Ihr gelangt mit einem Schritt von dem Feld mit dem Haus des Brückenwächters auf die andere Seite.

In der Zwergenmine bewegt ihr euch genauso wie bereits zuvor auf der linken Seite des Flusses. Nun steht euch an eurem Zielfeld aber eine neue Aktion zur Verfügung.

Nach den Wolfsjungen suchen

Liegt auf deinem Zielfeld ein Minenplättchen, darfst du versuchen, nach den Wolfsjungen zu suchen. **Achtung: Decke das Minenplättchen NICHT einfach auf!** In der Zwergenmine ist es stockfinster, um suchen zu können, benötigst du eine Fackel.

Wirf alle deine Würfel. Zeigt **mindestens einer** davon eine Fackel? Dann decke das Minenplättchen auf. Lies in der Übersicht „Die Minenplättchen“ nach, was nun passiert.

Zeigt **kein Würfel** eine Fackel? Dann bleibt das Minenplättchen verdeckt. Hast du noch Sonnenscheiben übrig, darfst du es in einem späteren Zug noch einmal versuchen.

Hast du **mindestens ein Fackelplättchen** in deinem Beutesack? Dann **darfst** du es als Unterstützung einsetzen. Es zählt genau wie eine gewürfelte Fackel. Leg das Fackelplättchen zurück in die Schachtel und decke das Minenplättchen auf.

Die Zwergenmine

Die Minenplättchen



Drache (x5)

So ein Pech, der Drache fliegt auf die Rietburg zu! Wirf den roten Drachenwürfel und zieh den Drachen je nach Würfelerggebnis 1, 2 oder 3 Schritte auf der Drachenleiste nach links (auf die Rietburg zu). Das Drachen-Minenplättchen legst du danach zurück in die Schachtel.



Falke (x1)

Schnell und wendig fliegt der Falke vor euch und erkundet die Mine. Du darfst sofort 1 weiteres Minenplättchen auf dem Spielplan aufdecken und ansehen. Zeig es deinen Mitspielern. Merkt euch gut, was darauf zu sehen ist. Leg es dann wieder verdeckt zurück auf sein Feld. Dieses Minenplättchen wird **nicht** ausgelöst, aber ihr wisst jetzt, was darunter verborgen ist. Lege anschließend das Falken-Minenplättchen zurück in die Schachtel.



Wolfsjungen (x3)

Super, eines der Wolfsjungen ist gerettet! Lege das Minenplättchen in deinen Beutesack. Habt ihr alle 3 Minenplättchen mit Wolfsjungen aufgedeckt, dann habt ihr das Spiel sofort gewonnen.



Krake (x1)

Im geheimen See in der Mine lauert der Krake auf Beute. Er vertreibt dich sofort aus der Mine und dein Tag ist beendet. Stell deine Spielfigur auf das Feld vor der Brücke, zum Haus des Brückenwächters. Schieb alle Sonnenscheiben, die du noch besitzt, von deiner Heldentafel. Erst am nächsten Tag erhältst du sie wieder und kannst normal weiterspielen. Das Kraken-Minenplättchen kommt zurück in die Schachtel.

Die Nacht bricht an

Haben sich alle Helden schlafen gelegt? Dann wird es Nacht in Andor. In der Nacht schleichen die Kreaturen durch das Land. Dreht den Nachtmarker um. Nun passiert nacheinander Folgendes.

Hinweis: Auf der Rückseite des Nachtmarkers seht ihr eine Übersicht, was in der Nacht passiert.

1. **Der Drache fliegt:** Werft den roten Würfel und zieht den Drachen entsprechend 1, 2 oder 3 Wolkenfelder auf die Rietburg zu.



2. **Alle Gors laufen auf ihren Trampelpfaden ein Feld in Richtung Rietburg:**

Zieht jeden Gor, beginnend mit dem Gor auf dem Feld mit der kleinsten Zahl, auf dem Spielplan entlang der Linie aus Fußspuren weiter und setzt ihn auf das nächste Gorfeld.



Hinweis: Alle Gorfelder sind nummeriert, die Zahlen werden in Richtung Rietburg kleiner.

Achtung: Erreicht ein Gor dabei die Rietburg, schlägt er dort **Alarm** und ruft nach dem Drachen. Werft **sofort** den roten Würfel und zieh den Drachen je nach Würfelerggebnis 1, 2 oder 3 Wolkenfelder nach links auf die Rietburg zu. Stell den Gor anschließend zurück in den Vorrat neben dem Spielplan.

3. **Neue Gors erscheinen:** Der Drache ruft sie herbei. Schaut, wie viele Gors auf dem Wolkenfeld abgebildet sind, auf dem er gerade steht. Nehmt entsprechend viele Gors aus dem Vorrat. Sind dort nicht genug, nehmt entsprechend



weniger. Setzt sie immer zuerst auf das freie Gorfeld mit der **höchsten Zahl**, danach auf das mit der nächstniedrigeren Zahl und so weiter. Ist ein Gorfeld bereits von einem Gor besetzt, überspringt ihr es und setzt den neuen Gor auf das nächste freie Gorfeld entlang des Fußpfades. Erreicht ein Gor dabei die Rietburg, schlägt er wie oben beschrieben Alarm.

Hinweis: Steht ein Held auf einem Gorfeld, gilt dieses **nicht** als besetzt. Stell den neuen Gor einfach dazu. Der Held darf in seinem nächsten Zug entscheiden, stehen zu bleiben, um den Gor zu bekämpfen.

4. **Frischt die Brunnen auf:** Dreht alle leeren Brunnen auf die Sonnenseite, sie sind jetzt wieder voll.



5. **Nehmt alle Würfel vom Spielplan zurück auf die Heldentafeln:** Liegen noch



Würfel auf dem Spielplan? Dann konntet ihr einen Gor nicht erfolgreich vertreiben. In der Nacht ist er euch entwischt und auf das nächste Gorfeld entkommen. Ihr müsst am nächsten Tag wieder von vorne beginnen.

6. **Legt alle Sonnenscheiben zurück auf eure Heldentafeln.**

Hat einer von euch das Stunden-glas dabei, legt er es jetzt auch wieder auf seine Heldentafel. Jetzt sind die Helden erholt und bereit für einen neuen Tag. Der Spieler mit dem Nachtmarker dreht ihn auf die Hahenseite und ist als erster am Zug.



Das Spiel endet sofort, wenn ihr entweder **alle 3 Wolfsjungen** in der Zwergenmine gefunden habt oder der **Drache die Rietburg erreicht**. Dreht in beiden Fällen die Schlusskarte auf die grüne Seite und lest nach, was passiert.

Hinweis: Während des Spiels bewegt ihr den Drachen immer entlang der Drachenleiste. Sobald er aber links über das letzte

Feld der Drachenleiste hinauszieht, setzt ihr ihn direkt in die Rietburg. Dann habt ihr die Partie leider verloren. Versucht es gleich noch einmal!

Habt ihr die Partie gewonnen? Gratulation! Wollt ihr noch mehr Abenteuer in Andor erleben? Probiert es doch mal mit den anderen spannenden Aufgaben des Brückenwächters!

Die Aufgaben des Brückenwächters

In jeder Partie Andor Junior stellt euch der Brückenwächter Aufgaben, die ihr erledigen müsst, bevor er euch in die Zwergenmine lässt. Welche Aufgaben das sind, unterscheidet sich von Spiel zu Spiel. Wir empfehlen euch, eure ersten Partien nacheinander mit folgenden Aufgabenkombinationen zu spielen. Geht immer erst zur nächsten über, wenn ihr eine davon gemeistert habt. So steigert ihr nach und nach den Schwierigkeitsgrad und könnt das Spiel ideal kennenlernen. Seid ihr schon erfahrene Helden, könnt ihr die Aufgaben auch wie am Schluss beschrieben ganz frei zusammenstellen.

Hinweis: Innerhalb eines Spiels könnt ihr die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge abschließen.

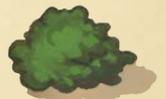
Die erste Herausforderung: Aufgaben 1 und 2

Aufgabe 1: Sammelt Wolfskraut für die Wolfsjungen

Material: 6 Aufgabenplättchen Wolfskraut



Vorbereitung: Legt die Aufgabenkarte Nummer 1 mit der roten Seite nach oben zwischen die Karten **Startkarte** und **Schlusskarte**. Mischt die 6 Aufgabenplättchen **Wolfskraut** verdeckt (Buschseite nach oben) und legt sie ebenfalls verdeckt auf die 6 Büsche auf dem Spielplan.



Die Aufgabe: Mindestens einer von euch muss **2 Wolfskraut-Plättchen** der **gleichen Art** besitzen. Beendet ein Held seine Bewegung auf einem Feld mit einem Wolfskraut-Plättchen, darf er es umdrehen und in seinen Beutesack legen. Ihr könnt Wolfskraut-Plättchen wie normale Gegenstände untereinander tauschen oder auf einem Feld ablegen. Sobald einer von euch **2 gleiche Wolfskraut-Plättchen** in seinem Beutesack hat, ist die Aufgabe bestanden. Dreht die Aufgabenkarte auf die grüne Rückseite.

Aufgabe 2: Helft dem verletzten Falken

Material: 1 Aufgabenplättchen Falke



Vorbereitung: Legt die Aufgabenkarte Nummer 2 mit der roten Seite nach oben zwischen die Karten **Startkarte** und **Schlusskarte**. Legt das Aufgabenplättchen **Falke** auf das Feld genau vor der Brücke, auf dem das Haus des Brückenwächters zu sehen ist.



Die Aufgabe: Holt den verletzten **Falken** von der Brücke, bringt ihn zur **Rietburg** und legt ihn dort ab. Ihr dürft den Falken genau wie einen Gegenstand aufnehmen, mit euch tragen, ablegen und untereinander weitergeben. Dabei müsst ihr aber ein paar Einschränkungen beachten: Solange der Falke verletzt ist, ist er sehr ängstlich. Er fürchtet sich vor **Nebel**, **Gors** und vor der **Dunkelheit** in den Höhlen. Solange ein Held den Falken transportiert, darf er **kein Feld** betreten, auf dem sich noch ein **verdecktes Nebelplättchen** befindet. Außerdem darf der Held kein Feld mit einem **Gor** oder einer **Höhle** betreten.

Hinweis: Du darfst auch kein Feld betreten, auf dem plötzlich ein Gor auftauchen könnte – also Berg- oder Waldfelder. Du willst den Falken doch nicht in Gefahr bringen.

Sobald der Falke auf der Rietburg abgelegt wurde, ist die Aufgabe bestanden. Dreht die Aufgabenkarte auf die grüne Rückseite.

Die zweite Herausforderung: Aufgaben 3 und 4

Aufgabe 3: Die Befestigungen der Gors

Material: 3 Aufgabenplättchen Befestigung



Vorbereitung: Legt die Aufgabenkarte Nummer 3 mit der roten Seite nach oben zwischen die Karten **Startkarte** und **Schlusskarte**. Legt die 3 Aufgabenplättchen **Befestigung** jeweils über die 2 Schwertsymbole auf den Waldfeldern mit den Ziffern 1, 4 und 6.



Die Aufgabe: Besucht die **3 Befestigungen** in den **Wäldern** und beseitigt sie. Eine Befestigung beseitigt ihr nach den gleichen Regeln wie beim Kampf gegen einen Gor. Für jede Befestigung braucht ihr **2 Schwertsymbole**, die ihr auf dem entsprechenden Feld würfeln müsst. Auch hier könnt ihr als Unterstützung Schwertplättchen einsetzen und einen einmal begonnenen Versuch in einem späteren Zug fortsetzen. Magier benötigen nur einen Blitz, um die Befestigung zu beseitigen. Legt beseitigte Befestigungen zurück in die Schachtel. Habt ihr **alle 3 Befestigungen beseitigt**, dann habt ihr die Aufgabe bestanden. Dreht die Aufgabenkarte auf die grüne Rückseite.

Achtung: Falls ein Gor auf einem Feld mit einer Befestigung steht, müsst ihr **zuerst** die Befestigung beseitigen. Erst danach könnt ihr **im nächsten Zug** den Gor bekämpfen.

Aufgabe 4: Das Volk Andors hungert

Material: 3 Aufgabenplättchen Beeren-Körbe



Vorbereitung: Legt die Aufgabenkarte Nummer 4 mit der roten Seite nach oben zwischen die Karten **Startkarte** und **Schlusskarte**. Legt die 3 Aufgabenplättchen **Beeren-Körbe** auf die Bergfelder mit den Ziffern 2, 3 und 5.



Die Aufgabe: Sammelt **3 Beeren-Körbe** ein und bringt sie zur **Rietburg**. Ihr könnt Beeren-Körbe wie normale Gegenstände aufnehmen, ablegen und untereinander weitergeben. Ein Held kann auch mehrere Beeren-Körbe gleichzeitig transportieren. Bringt alle 3 Beeren-Körbe zur Rietburg und legt sie dort ab. Sobald ihr den dritten Beeren-Korb in der Rietburg ablegt, ist die Aufgabe bestanden. Dreht die Aufgabenkarte auf die grüne Rückseite.

Die dritte Herausforderung: Aufgaben 5, 6 und 7

Aufgabe 5: Lieder der Hoffnung

Material: 2-4 Aufgabenplättchen Notenbücher



Vorbereitung: Legt die Aufgabenkarte Nummer 5 mit der roten Seite nach oben zwischen die Karten **Startkarte** und **Schlusskarte**. Mischt die Aufgabenplättchen **Notenbücher** mit der Rückseite (aufgeschlagenes Buch) nach oben. Zieht pro Spieler zufällig eines davon und legt es verdeckt auf das Feld **Baum der Lieder**. Die übrigen **Notenbücher** kommen **unbesehen** in die Schachtel und werden im weiteren Spielverlauf nicht benötigt.



Die Aufgabe: Holt die **Notenbücher** vom **Baum der Lieder** und bringt sie zu dem **darauf abgebildeten Ort**. Ihr könnt Notenbücher wie normale Gegenstände aufnehmen, ablegen und untereinander weitergeben. Wenn ein Held ein Notenbuch aufsammelt, darf er es umdrehen und in den Beutesack auf seiner Heldentafel legen. Ein Held kann immer nur **1 Notenbuch** tragen. Das Notenbuch muss dann zu dem Feld gebracht werden, das auf der Vorderseite des Plättchens abgebildet ist. Habt ihr **alle Notenbücher** auf den **richtigen Feldern abgelegt**, dann habt ihr die Aufgabe bestanden. Dreht die Aufgabenkarte auf die grüne Rückseite.

Aufgabe 6: Die zerstörte Brücke

Material: keines

Vorbereitung: Legt die Aufgabenkarte Nummer 6 mit der roten Seite nach oben zwischen die Karten **Startkarte** und **Schlusskarte**.



Die Aufgabe: Findet **3 Holz** unter den **Nebelplättchen**, bringt es zur **Hütte des Brückenwächters** und legt es dort ab. Sobald ihr das dritte Holz auf dem Feld beim Brückenwächter abgelegt habt, habt ihr die Aufgabe bestanden. Dreht die Aufgabenkarte auf die grüne Rückseite.



Hinweis: Nach wie vor könnt ihr das Holz auch nutzen, um das Feuer beim Wachturm zu entzünden. Es dauert dann aber unter Umständen länger, bis ihr 3 Holz für die Aufgabe zusammengetragen habt.

Aufgabe 7: Frisches Wasser für Andor

Material: 3 Aufgabenplättchen **Verschmutzter Brunnen**



Vorbereitung: Legt die Aufgabenkarte Nummer 7 mit der roten Seite nach oben zwischen die Karten **Startkarte** und **Schlusskarte**. Dreht die 3 Brunnenplättchen auf die graue Rückseite. Legt die 3 Aufgabenplättchen **Verschmutzter Brunnen** über die Brunnenplättchen auf dem Spielplan.



Die Aufgabe: **Reinigt** alle **3 Brunnen**. Um einen Brunnen zu reinigen, müssen sich **2 Helden gleichzeitig** auf einem Feld mit Brunnen befinden. Ihr könnt die Brunnen **nicht nutzen**, solange sie noch verschmutzt sind. Steht ein Held bereits auf einem Feld mit einem Brunnen, kann ein zweiter Held das Feld betreten und dort seine Bewegung beenden. Dann dürft ihr das Aufgabenplättchen **Verschmutzter Brunnen** entfernen und zurück in die Schachtel legen. Der Brunnen bleibt zunächst auf seiner grauen Rückseite liegen, füllt sich aber in der nächsten Nacht auf und kann dann wieder regulär genutzt werden. Habt ihr alle **3 Aufgabenplättchen Verschmutzter Brunnen entfernt**, dann habt ihr die Aufgabe bestanden. Dreht die Aufgabenkarte auf die grüne Rückseite.

Die vierte Herausforderung: Aufgaben 8, 9 und 10

Aufgabe 8: Der Heiltrank der Kräuterhexe

Material: 1 Aufgabenplättchen **Heiltrank**



Vorbereitung: Legt die Aufgabenkarte Nummer 8 mit der roten Seite nach oben zwischen die Karten **Startkarte** und **Schlusskarte**. Legt das Aufgabenplättchen **Heiltrank** neben dem Spielplan bereit.

Die Aufgabe: Findet die **Hexe Reka** und genug **Gold** unter den Nebelplättchen und kauft einen **Heiltrank**. Habt ihr die Kräuterhexe Reka schon im Nebel gefunden und hast du genügend Gold in deinem Beutesack? Dann kannst du ab jetzt bei Reka für 2 Gold einen Heiltrank kaufen. Nimm dir dann das Aufgabenplättchen Heiltrank und lege es in deinen Beutesack.

Hinweis: Nach wie vor könnt ihr Gold auch dafür nutzen, bei Reka oder dem Händler Fackelplättchen zu kaufen. Es dauert dann aber unter Umständen länger, bis ihr 2 Gold für den Heiltrank zusammengetragen habt.

Sobald **einer von euch** den **Heiltrank in seinem Beutesack hat**, ist die Aufgabe bestanden. Dreht die Aufgabenkarte auf die grüne Rückseite.

Aufgabe 9: Die geheimen Briefe des Königs

Material: 4 Aufgabenplättchen **Briefe**



Vorbereitung: Legt die Aufgabenkarte Nummer 9 mit der roten Seite nach oben zwischen die Karten **Startkarte** und **Schlusskarte**. Mischt die 4 Aufgabenplättchen **Briefe** mit der Rückseite (Fragezeichen) nach oben und legt sie ebenfalls mit der Rückseite nach oben auf die 4 königlichen Boten auf dem Spielplan.



Die Aufgabe: Jeder Spieler muss den **Brief** in **seiner Farbe** finden. Beendet ein Held seine Bewegung auf einem Feld mit einem Brief, darf er ihn aufsammeln und ihn sich **geheim** ansehen. Entspricht das Siegel auf dem Brief seiner Heldenfarbe (Krieger = Blau, Bogenschützin = Grün, Magierin = Lila, Zwerg = Gelb), legt er ihn offen in seinen Beutesack. Ansonsten legt er den Brief verdeckt an seinen Platz zurück. Er darf **nicht** darüber sprechen, was er gesehen hat. Haben **alle Spieler den Brief in ihrer Farbe eingesammelt**, dann habt ihr die Aufgabe bestanden. Dreht die Aufgabenkarte auf die grüne Rückseite.

Hinweis: Bei 2 und 3 Spielern bleiben Briefe auf dem Spielplan übrig, die nicht eingesammelt werden müssen. Legt diese einfach wieder zurück in die Schachtel, nachdem ihr die Aufgabe bestanden habt.

Aufgabe 10: Der schreckliche Höhlentroll

Material: 2–4 Aufgabenplättchen **Wappen**, 1 Figur **Troll**



Vorbereitung: Legt die Aufgabenkarte Nummer 10 mit der roten Seite nach oben zwischen die Karten **Startkarte** und **Schlusskarte**. Jeder Spieler nimmt sich das farblich zu seinem Helden passende Aufgabenplättchen **Wappen** und legt es in seinen Beutesack (Krieger = Blau, Bogenschützin = Grün, Magierin = Lila, Zwerg = Gelb). Alle übrigen **Wappen** kommen zurück in die Schachtel. Würfelt einmal mit dem roten Drachenwürfel. Stellt nun die Figur **Troll** je nach Würfelergebnis auf die Höhle mit der Ziffer 1, 2 oder 3.

Die Aufgabe: Vertreibt den Troll. Endet die Bewegung eines Helden auf dem Höhlenfeld mit dem Troll, darf er wie im Kampf **würfeln**. Um den Troll zu vertreiben, muss der Held **eine Fackel** würfeln. Wenn er keine Fackel gewürfelt hat, kann er stattdessen auch ein **Fackelplättchen** einsetzen. Solange er Sonnenscheiben hat, darf er in seinem nächsten Zug natürlich auch stehen bleiben und es noch mal versuchen. Sobald der Held es geschafft hat, legt er das Wappen aus seinem Beutesack auf die Aufgabenkarte 10. Dann würfelt er mit dem roten Drachenwürfel. Der Troll zieht sich ins Innere der Höhle zurück und erscheint je nach Würfelergebnis an dem Ausgang mit der Ziffer 1, 2 oder 3. Dabei kann es passieren, dass er am selben Ausgang erscheint, durch den er verschwunden ist. Haben **alle Spieler ihr Wappen auf der Aufgabenkarte abgelegt**, dann habt ihr die Aufgabe bestanden. Dreht die Aufgabenkarte auf die grüne Rückseite.

Hinweis: Schwerter und Blitze können den Troll nicht besiegen, dafür ist er viel zu groß! Ihr dürft Wappen nicht untereinander weitergeben. Jeder von euch muss sich selbst dem Troll stellen.

Herausforderung für erfahrene Helden

Ihr habt die ersten 4 Herausforderungen erfolgreich gemeistert und seid bereit für noch mehr Abenteuer? Ab jetzt spielt ihr nicht mit den vorgegebenen Aufgabenkombinationen, sondern zieht zufällige Aufgabenkarten. Mischt alle 10 Aufgabenkarten mit der Rückseite (grüner Rand) nach oben und zieht je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad entsprechend viele davon:

2 Aufgabenkarten: **Leicht** • 3 Aufgabenkarten: **Mittel** • 4 Aufgabenkarten: **Schwer**

Hinweis: Manche Aufgabenkombinationen sind schwieriger zu meistern als andere, das ist ganz normal.

Der Kosmos Verlag dankt allen Spieletestern für ihre wertvolle Unterstützung. Besonders danken wir den Kindern der Grundschule Ostheim für viele spannende Proberunden.

Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Michael Menzel
Redaktion: Niccolo Riedel,
Christian Sachseneder

Entwicklung: Carsten Engel
Grafik: AR GFX – Andreas Resch,
Fine Tuning – Michaela Kienle
Lektorat: Christian Wöllecke

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
Art.-Nr.: 698959