

Disney EDITION

CHRONICLES of LIGHT

ANBRUCH DER DUNKELHEIT

Dunkelheit bricht über das Reich des Lichts herein...

Ein Sturm zieht auf! Finstere Wolken wirbeln über den Himmel und formen den Vortex: Einen unheilbringenden Strudel aus reiner Bosheit, der die schattenhafte Essenz von mächtigen Disney Bösewichten aus anderen Welten saugt und im Reich des Lichts ausspuckt. Nun treiben die Schatten dieser Bösewichte hier ihr Unwesen und stürzen das einst friedliche Land ins Chaos.

Die Bevölkerung fleht verzweifelt um Hilfe und ein magisches Licht antwortet: Ein Kristallportal öffnet sich und bringt heroische Essenzen aus anderen Reichen in diese Welt. Die Essenzen formen strahlende Heldinnen aus Kristall, jede mit ihren eigenen Stärken und Mitteln, die Dunkelheit zurückzudrängen.

Schlüpf in die Rollen dieser Heldinnen und arbeitet zusammen, um Missionen zu erfüllen, Schatten zu besiegen und den Vortex zu schließen, bevor die Dunkelheit das Reich des Lichts für immer verschlingt!



8+



1-4



45-60

◆ 4 SPIELFIGUREN ◆
(1 pro Heldin)

Heldinnen-Essenzen von:



Belle Maid Marian Vaiana Violetta

◆ 4 LEBENSPUNKTEMARKER ◆
(1 pro Heldin)



◆ 8 WÜRFEL ◆
(2 pro Heldin)



◆ 20 AKTIONSPLÄTTCHEN ◆
(5 pro Heldin)



◆ 2 SPIELMARKER ◆



Anführerinnen-Abzeichen Vortex-Marker

◆ 24 SCHATTENMARKER ◆
(6 pro Heldin)



◆ 10 DUNKELHEITSKARTEN ◆
(2 pro Heldin + Kristallschloss + Sternenlichtsee)



◆ 42 MISSIONSMARKER ◆

BELLE



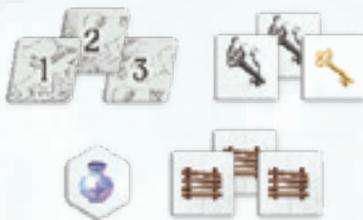
MAID MARIAN



VAIANA



VIOLETTA



◆ 1 BEUTEL FÜR SCHATTENMARKER ◆



◆ 1 AKTIONSTAFEL & 1 TEAM-LEBENSPUNKTEMARKER ◆



◆ 10 SPIELPLANTEILE ◆
(2 pro Heldin + Kristallschloss + Sternenlichtsee)



◆ 4 HELDINNENKARTEN ◆
(1 pro Heldin)



◆ 16 MISSIONSKARTEN ◆
(4 pro Heldin)



◆ 4 HELDINNENTAFELN ◆
(1 pro Heldin)



◆ AUFBAU ◆

1 WÄHLE DEINE HELDIN

Wählt jeweils eine Heldin und nehmt euch alles Material, das zu dieser gehört (siehe Liste auf der Rückseite der Heldinentafel). Bereitet anschließend eure Heldinentafeln vor:

- ◆ **A** Lege deinen Lebenspunktemarker auf .
- ◆ **B** Platziere deine 4 freigeschalteten Aktionsmarker mit der Vorderseite nach oben auf beliebigen Feldern am Rand deiner Heldinentafel. Den fünften Aktionsmarker legst du mit der verschlossenen Seite nach oben in die Mitte deiner Tafel. Diese Aktion schaltest du erst dann frei, wenn du deine persönliche Mission abschließt.



Lege deine Würfel und alle übrigen Materialien neben deiner Heldinentafel bereit.

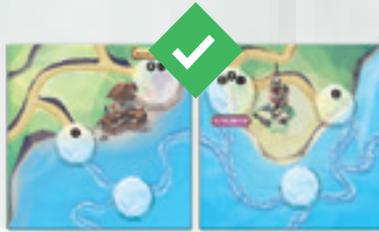
2 STELLT EUREN SPIELPLAN ZUSAMMEN!

Nehmt alle Spielplanteile der Heldinnen, mit denen ihr spielt, sowie das Kristallschloss. Falls ihr zu zweit spielt, nehmt außerdem den Sternenlichtsee hinzu. Mischt diese Planteile und legt in zufälliger Reihenfolge ein Teil nach dem anderen in der Tischmitte aus. Bildet dabei einen durchgängigen Spielplan, indem ihr jedes neue Teil an die bereits ausliegenden anlegt. Ihr dürft die Teile drehen und der Plan kann jede beliebige Form annehmen. Wichtig ist nur, dass die Landschaftsseiten richtig aneinander anliegen: Land an Land, Wasser an Wasser.

LAND AN LAND



WASSER AN WASSER



LAND AN WASSER



3 Stellt all eure **Spielfiguren** auf das große Feld des Kristallschloss-Planteils.

7 Wählt jeweils **eine** zufällige eurer **Missionskarten** aus. Befolgt dann alle **Aufbau** Anweisungen auf diesen Karten. **Ignoriert alle anderen Texte auf der Karte zunächst**; sobald ihr mit dem Spiel loslegen könnt, dürft ihr eure Missionen reihum vorlesen! Beim Aufbau eurer Missionen verwendet ihr nur die dabei genannten Marker. Alle übrigen Marker und Missionskarten kommen zurück in die Schachtel.

4 Legt alle **Schattenmarker** der Heldinnen, die ihr spielt, in den Beutel. Zieht für jedes mit  markierte Feld einen Marker aus dem Beutel und legt ihn mit der Schattenseite nach oben auf das jeweilige Feld.

8 Wer zuletzt einen Disney Film gesehen hat, wird in der ersten Runde zur Anführerin. Du nimmst dir das **Anführerinnen-Abzeichen**.



5 Legt die **Aktionstafel** neben den Spielplan und platziert den Team-Lebenspunktemarker auf der Zahl, die der Anzahl an spielenden Personen entspricht. 

9 Deckt die oberste Karte vom Dunkelheits-Stapel auf und befolgt ihre Anweisungen, indem ihr den **Vortex-Marker** (Seite mit 6 nach oben), sowie eventuell zusätzliche Schattenmarker auf dem Spielplan platziert.



6 Mischt die Kristallschloss-Dunkelheitskarte mit allen **Dunkelheitskarten** der Heldinnen, die ihr spielt, zusammen. Falls ihr zu zweit spielt, mischt auch die Sternenlichtsee-Dunkelheitskarte darunter. Bildet den Dunkelheits-Stapel, indem ihr die unter diesem Abschnitt genannte Anzahl Karten zieht (passend zur Anzahl an spielenden Personen). Alle übrigen Dunkelheitskarten kommen zurück in die Schachtel.

- 2 PERSONEN – 5 KARTEN
- 3 PERSONEN – 6 KARTEN
- 4 PERSONEN – 7 KARTEN



FÜR EIN EINFACHERES SPIEL

Spielt ihr zum ersten Mal, dann empfehlen wir euch, folgende Schritte beim Aufbau anzupassen:

- ◆ **Beginnt euren Spielplan mit dem Kristallschloss im Zentrum. Je kompakter ihr den Spielplan zusammenbaut, desto einfacher wird es.**
- ◆ **Spielt mit den einfachsten Missionen: Hier, um zu helfen, Vertreibe die Dunkelheit, Versunkene Artefakte und Suche nach dem Schlüssel.**
- ◆ **Bildet den Dunkelheits-Stapel aus einer Karte mehr, als für eure Personenzahl angegeben.**

FÜR EIN SCHWIERIGERES SPIEL

Bildet den Dunkelheits-Stapel aus einer Karte weniger, als für eure Personenzahl angegeben.

◆ SPIELABLAUF ◆

Chronicles of Light ist ein **kooperatives Spiel**: Ihr gewinnt oder verliert alle gemeinsam.

In diesem Spiel seid ihr nicht nacheinander an der Reihe, sondern gleichzeitig. An jedem Tag (= Runde) übernimmt jemand von euch die Rolle der **Anführerin**. Du triffst die Entscheidungen an diesem Tag und planst zusammen mit deinem Team die Aktionen, die ihr ausführen wollt.

Um eine Aktion auszuführen, legt ihr das entsprechende Aktionsplättchen auf die Aktionstafel. Sobald ihr insgesamt 6 Aktionen ausgeführt habt, ist der Tag vorbei und die Dunkelheit breitet sich weiter über dem Land aus. Nehmt dann eure Aktionsplättchen zurück und bereitet den nächsten Tag vor, indem ihr eine Dunkelheitskarte aufdeckt und ihren Anweisungen folgt.

Während des Spiels arbeitet ihr zusammen, um **Missionen** mit unterschiedlichen Vorgaben zu erfüllen und kämpft mithilfe eurer Würfel gegen böse **Schatten**. Ihr müsst Schatten besiegen, bevor ihr eure Heldin an diesen vorbeibewegen könnt, oder auf ihrem Feld Missionsmarker aufsammeln und abladen dürft. Fallen die **Lebenspunkte** deiner Heldin auf 0, dann musst du euren Team-Lebenspunktemarker auf seiner Leiste ein Feld nach unten ziehen. Außerdem muss sich deine Heldin in diesem Fall heilen, bevor du andere Aktionen einsetzen kannst.

IHR GEWINNT GEMEINSAM, WENN...

- ◆ **Alle Missionen erfüllt sind**
- UND
- ◆ **ALLE Schatten auf dem Spielplan besiegt sind**
- UND
- ◆ **Ihr gemeinsam den Vortex besiegt**

IHR VERLIERT GEMEINSAM, WENN...

- ◆ **Ihr zu Beginn eines neuen Tages keine Dunkelheitskarte mehr aufdecken könnt**
- ODER
- ◆ **Euer Team-Lebenspunktemarker das letzte Feld seiner Leiste erreicht**

◆ LOS GEHT'S ◆

Sobald ihr bereit seid loszulegen, lest ihr euch gegenseitig eure Missionen und Aktionen vor. Anschließend startet ihr den ersten Tag unter der Leitung eurer Anführerin, indem ihr euer erstes Aktionsplättchen einsetzt!

Lest weiter, wenn ihr noch zusätzliche Informationen benötigt.



◆ SCHATTEN BEKÄMPFEN ◆

Im Kampf gegen die Schatten kommen eure Würfel zum Einsatz. **Solange sich ein Schatten auf einem Feld befindet, könnt ihr dieses Feld mit eurer Figur zwar betreten, aber nicht mehr verlassen. Ihr könnt dort auch erst dann Missionsmarker einsammeln oder abladen, wenn der Schatten besiegt wurde.** An einem Kampf dürfen alle Heldinnen teilnehmen, die sich auf dem Feld des Schattens befinden. Die Zahl auf den Schattenmarkern steht für ihre Stärke – um einen Schatten zu besiegen, müssen alle Heldinnen, die am Kampf teilnehmen, gemeinsam mindestens so viele Treffer ◆ erwürfeln.

Um einen Kampf zu beginnen, werfen alle teilnehmenden Heldinnen ihre Würfel. Jede Heldin darf anschließend beliebig viele eigene Würfel **einmalig** erneut werfen.



WERTET DEN KAMPF AUS, INDEM IHR ...

1 DIE TREFFER AUF ALLEN GEWORFENEN WÜRFELN ADDIERT (◆ ODER ◆◆ ODER ◆◆◆)

Habt ihr mindestens so viele Treffer erzielt, wie die Stärke des Schattens beträgt, dann habt ihr diesen besiegt! Dreht den Schattenmarker um, damit das Licht zum Vorschein kommt!

UND

2 NEHMT SCHADEN ✦

Jede Heldin nimmt 1 Schaden **pro Schaden-Symbol auf ihren eigenen Würfeln**. Ziehe dazu deinen Lebenspunktemarker diese Anzahl an Feldern nach unten. Fallen deine Lebenspunkte auf 0, musst du zusätzlich euren Team-Lebenspunktemarker 1 Feld nach unten ziehen. Außerdem bist du gezwungen, dich zu heilen, bevor du andere Aktionsplättchen einsetzen darfst.

ERZIELT IHR NICHT AUSREICHEND TREFFER, UM DEN SCHATTEN ZU BESIEGEN, DANN:

- ◆ A Beginnt entweder sofort einen neuen Kampf, indem ihr neu würfelt, oder
- ◆ B Wartet, bis weitere Heldinnen zu euch stoßen, um im Kampf zu helfen.

Schatten „speichern“ keinen Schaden, sie starten jeden Kampf mit ihrer vollen Stärke.

KAMPFBEISPIEL

Violetta und Belle bekämpfen einen Schatten mit der Stärke 3. Zuerst werfen sie ihre Würfel. Belle hat 4 Treffer erwürfelt und entscheidet sich, nicht erneut zu werfen. Violettas Würfel zeigen nur 2 Treffer, daher wirft sie beide erneut und hat nun 1 Treffer und 1 Schaden. Gemeinsam haben sie 5 Treffer erzielt, was die Stärke des Schattens sogar übertrifft. Der Schatten ist besiegt und wird umgedreht. Violetta nimmt abschließend ihren 1 Schaden. Falls sie bereits ihre Fähigkeit „Kraftfeld“ freigeschaltet hat, könnte sie den Schaden auch durch Einsatz des Plättchens abwehren.



◆ EIN NEUER TAG BEGINNT ◆

Ein Tag endet, wenn ihr als Gruppe 6 Aktionsplättchen eingesetzt habt oder schon vorher entscheidet, keine weiteren mehr einsetzen zu wollen. Bevor ihr den nächsten Tag beginnt, könnt ihr noch gegen Schatten kämpfen.

UM EINEN NEUEN TAG ZU BEGINNEN:

- 1 NEHMT ALLE AUF DER AKTIONSTAFEL EINGESETZTEN AKTIONSPLÄTTCHEN ZURÜCK.**
- 2 DECKT EINE KARTE VOM DUNKELHEITS-STAPEL AUF.**
(Und führt sie aus – siehe folgender Abschnitt.)
- 3 GEBT DAS ANFÜHRERINNEN-ABZEICHEN AN DIE IM UHRZEIGERSINN NÄCHSTE PERSON WEITER.**

DUNKELHEITSKARTEN

Die Dunkelheitskarten zeigen, wie viele Tage (Runden) ihr habt, um eure Missionen zu erfüllen, sowie alle Schatten auf dem Spielplan und den Vortex zu besiegen. Könt ihr zu Beginn eines neuen Tages keine Dunkelheitskarte mehr aufdecken, dann habt ihr das Spiel verloren. Immer wenn ihr eine Dunkelheitskarte bei Tagesbeginn aufdeckt, bewegt sich der Vortex und bringt neue Schatten ins Spiel. Folgt den Anweisungen auf der Karte, passend dazu ob der Vortex noch seine volle Stärke hat **6** oder bereits geschwächt wurde **4**. Wie ihr den Vortex schwächen könnt, wird im nächsten Abschnitt erklärt.

Falls euch die Schattenmarker ausgehen, sammelt alle umgedrehten Schattenmarker auf dem Spielplan ein und legt sie zurück in den Beutel.



DEN VORTEX BESIEGEN

Der Vortex bewegt sich auf dem Spielplan umher und bringt mit jeder Dunkelheitskarte neue Schatten ins Spiel. Sobald ihr alle eure Missionen erfüllt habt, habt ihr die **Möglichkeit**, den **Vortex zu schwächen**. Das hält ihn davon ab, sich zu bewegen und reduziert die Anzahl an Schatten, die er ins Spiel bringt. So könnt ihr den Vortex leichter umzingeln, alle übrig gebliebenen Schatten besiegen und damit das Spiel gewinnen.

Um den Vortex zu schwächen, kämpft mit einer **beliebigen Anzahl an Heldinnen** auf seinem Feld gegen ihn. Ihr habt Erfolg, wenn ihr mindestens 6 Treffer würfelt. Dreht den Vortex dann auf seine geschwächte Rückseite. Ab sofort folgt ihr den Anweisungen für den geschwächten Vortex, wenn ihr Dunkelheitskarten zieht.

Um den Vortex zu besiegen, müssen sich **alle Heldinnen** auf seinem Feld versammeln. Dann müsst ihr im Kampf mindestens so viele Treffer würfeln, wie seine aktuelle Stärke beträgt (**6** oder **4**).

Es ist erlaubt, durch den Vortex hindurch zu ziehen und auf seinem Feld Missionsmarker einzusammeln oder abzuladen. Ihr könnt im Kampf gegen den Vortex auch eure Aktionsplättchen einsetzen, genauso wie im Kampf gegen Schatten.

VOLLE STÄRKE



GESCHWÄCHT



◆ GEMEINSAM GEWINNEN ◆

IHR HABT GEWONNEN, SOBALD:

- ◆ **Alle Missionen erfüllt sind**
UND
- ◆ **ALLE Schatten auf dem Spielplan besiegt sind**
UND
- ◆ **Ihr gemeinsam den Vortex besiegt**

IHR HABT VERLOREN, FALLS:

- ◆ **Ihr zu Beginn eines neuen Tages keine Dunkelheitskarte mehr aufdecken könnt**
ODER
- ◆ **Euer Team-Lebenspunktemarker das letzte Feld seiner Leiste erreicht**

SPIELST DU ALLEINE? Dann steuerst du ein dynamisches Duo!
Bau das Spiel genau wie für 2 Personen auf und spiel zwei Heldinnen.

© 2024 DE01

©Disney ©Disney/Pixar www.disney.com

GAME DESIGN: Pam Walls

GAME DEVELOPMENT: Shanon Lyon

ART DIRECTION: Sophia Shimamura, Alex Land, Thomas Ramey

ILLUSTRATION: Poppy Betha

MINIATURE DESIGN: Ben Misenar, Jeremy Madl, Philipp Unterguggenberger

NARRATIVE DESIGN: Jacob Rennaker & Shanon Lyon

EDITING: Anna Daines

TECHNICAL PRODUCT DEVELOPMENT: Kevin Coomes

PLAYTESTERS: Liz Walls, Robert Schwenker, Meg Walls, Lau Mehes, Patrick Walls, Michelle Blackwell, Nancy Walls, Darcy Walls, Deborah Mehes, Tammy Lyon, Colin K, Anna Switzer, Lorna Davies, Vancouver Playtest Group (Kay Nguyen, Geoff Wilde, Joseph Anctil, Yuen Hiu Kim, Divya Dias, Shy Jan, Sandy Marji, Nick Smith, Pedro Padoveze Barbosa, Jack Matchette), Vivian Mulvihill, Richard Mulvihill, Alyson Erb, James Watson, Stacy Lewis, Kendall Lewis, Colin Burks, Calvin Magnuson, Alexander Hruska-Johnson, Michael Vincent, Alex Ricketts, Patrick Neal, Zachary Gaiski

SPECIAL THANKS TO: Nancy und Darcy Walls, sowie Mike Mulvihill

