



ANDOR JUNIOR

Die Gefahr aus dem Schatten

Eine Erweiterung für
2-4 Spieler ab 7 Jahren



Spielanleitung

Ein gefährlicher Schattenwardrak treibt sein Unwesen in den Landen Andors. Keine Frage, ihr brecht sofort auf, um ihn ein für alle Mal zu vertreiben! Doch bevor ihr diese große Aufgabe angehen könnt, gibt es noch einiges zu tun. Der König hat euch wichtige Aufträge erteilt. Stürzt euch in den Kampf gegen Gors, helft den Bewohnern Andors und besiegt dann den bösen Schattenwardrak um das Land Andor zu retten!

Spielmaterial

- 1 Spielplan „Zwergenmine“
- 1 Wardrackleiste (in 3 Teilen)



- 1 Nachtmarker (mit Hahn)



- 1 Heldentafel



- 1 Flederfuchsplättchen



- 4 Sonderteile



Kaputte Brücke



Zerstörter Wald



Erloschener Wachturm



Brennender Wald

- 3 Spielfiguren



- 1 Kunststoffhalter für den Schattenwardrak

- 1 Würfel

- 1 Zwergenbrunnenplättchen



- 4 Mondplättchen



- 12 Erfolgsplättchen



- 1 Wardrakplättchen (oval)



- 48 Nebelplättchen (rund)



- 17 Aufgabenplättchen (quadratisch)



- 21 Aufgabenkarten

Vor dem ersten Spiel

Löst vorsichtig alle Teile aus den 5 Stanztafeln. Steckt den Schattenwardrak in den roten Kunststoffhalter.

Zusätzliches Material

Ihr benötigt das Grundspiel, um diese Erweiterung zu spielen. Nehmt euch folgendes Material aus dem Grundspiel und lasst alles andere in der Schachtel:

- Spielplan
- Heldentafeln, Würfel und Sonnenscheiben
- Alle Spielfiguren bis auf den Brückenwächter
- Brunnenplättchen
- Fackelplättchen
- Aufgabenplättchen:

- 6 x Wolfskraut



- 1x Verletzter Falke



- 1x Befestigung



- 4 x Notenbücher



- 1x Heiltrank



- 4 x Briefe



Hinweis: Alle Aufgabenplättchen aus der Erweiterung sind mit diesem Symbol  gekennzeichnet, damit ihr sie leicht von den Aufgabenplättchen des Grundspiels unterscheiden könnt.

Ziel des Spiels

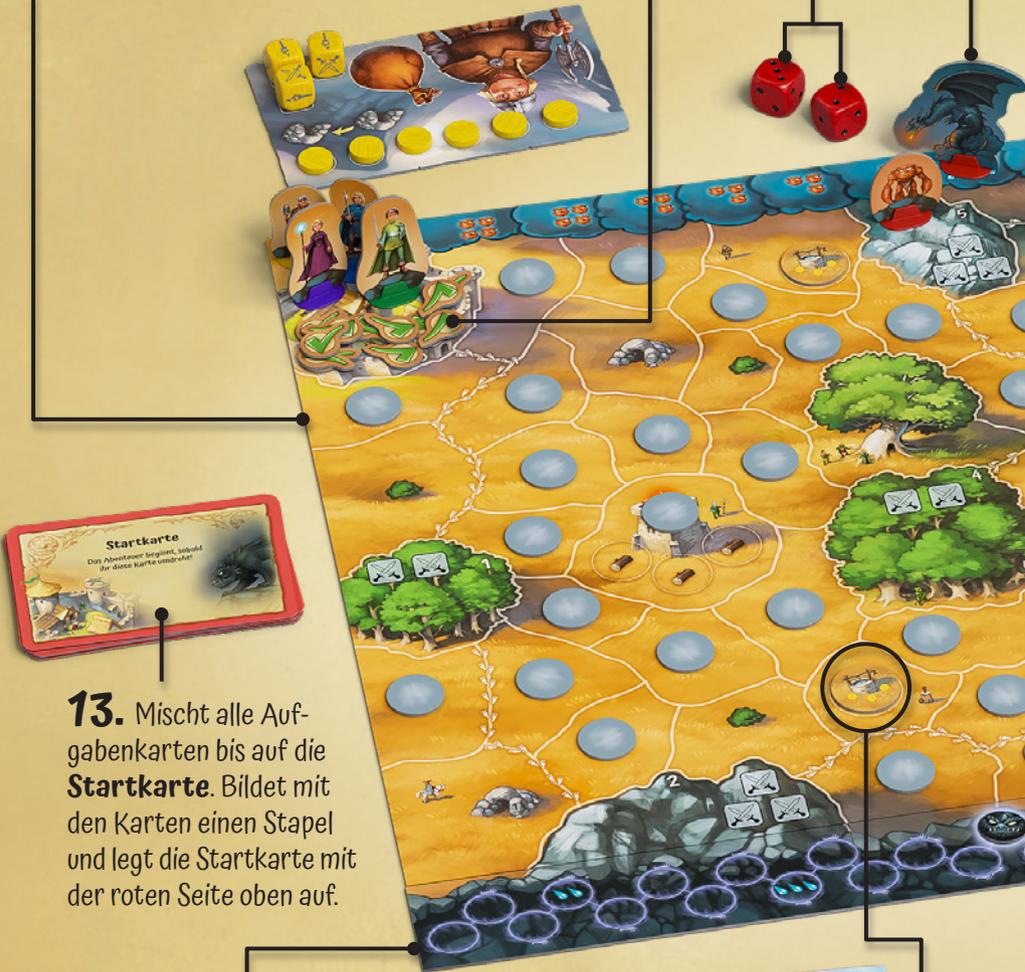
In Andor Junior schlüpft ihr in die Rollen von Helden und versucht, das Land Andor vor dem bösen Schattenwardrak zu retten. Doch bevor ihr das tun könnt, müsst ihr noch einige Aufgaben des Königs erledigen. Erst wenn ihr diese Aufgaben erfüllt habt, zeigt sich der Schattenwardrak in der Zwergenmine und schleicht in Richtung Rietburg. Aber aufgepasst! Während ihr unterwegs seid, wird nicht nur der Schattenwardrak stärker – auch der listige Drache hat noch nicht aufgegeben und nähert sich der Rietburg. Erreicht der Drache oder der Schattenwardrak die Rietburg, habt ihr die Partie leider verloren. Besiegt den Schattenwardrak, dann habt ihr zusammen gewonnen!

1. Platziert den Spielplan in der Tischmitte.

2. Legt je nach Spieleranzahl Erfolgsplättchen in der Rietburg bereit:

- 8 bei zwei Spielern
- 10 bei drei Spielern
- 12 bei vier Spielern

3. Legt beide rote Würfel neben dem Spielplan bereit.



13. Mischt alle Aufgabenkarten bis auf die **Startkarte**. Bildet mit den Karten einen Stapel und legt die Startkarte mit der roten Seite oben auf.

12. Puzzelt die drei Teile der Wardrak-Leiste zusammen und platziert sie unterhalb des Spielplans. Legt das ovale Wardrakplättchen je nach Spielerzahl auf eines der Startfelder der Wardrakleiste.

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

Hinweis: Der Zwergenbrunnen wird beim Spielaufbau nicht benötigt.

4. Stellt den Drachen je nach Spielerzahl auf eines der Starfelder der Drachenleiste.



5. Stellt alle Gors und den Wardrak als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

6. Legt die Fackelplättchen neben dem Spielplan bereit.

7. Legt den neuen Spielplan „Zwergenmine“ über die Zwergenmine.



8. Mischt alle runden Nebelplättchen und legt je eines davon verdeckt auf jedes freie Feld des Spielplans (inklusive der Zwergenmine).



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

10. Nehmt **pro Mitspieler einen Gor** aus dem Vorrat und stellt sie wie im Grundspiel auf den Spielplan.

Jeder Spieler wählt, wie im Grundspiel beschrieben, einen Helden und nimmt sich das entsprechende Material. Stellt alle Heldenfiguren in die Rietburg. Dreht dann die **Startkarte** auf die grüne Seite und lest euch den Text durch. Zieht (wie auf der Startkarte beschrieben) für jeden Spieler **eine** Aufgabenkarte, gebt jedem Helden eine Karte und legt sie mit der **roten Seite** nach oben vor euch ab. Ihr dürft gemeinsam entscheiden, welcher Held welche Aufgabenkarte bekommt. Schaut im **Abenteuerbuch** nach, welches Material ihr für eure Aufgaben benötigt und legt es wie im Abenteuerbuch beschrieben bereit.

Die Feuerwächterin & der Feuerwächter

Als Feuerwächter streifst du weit durch die Lande. Du hast auf deinen Abenteuern viele Tricks gelernt und wirst von deinem treuen Flederfuchs begleitet. Er unterstützt dich im Kampf gegen Kreaturen, hilft dir im Dunkeln oder lässt dich weite Strecken zurücklegen.



Willst du den neuen Helden ausprobieren? Der neue Held ersetzt die Bogenschützen aus dem Grundspiel. Nimm dir die drei grünen Würfel, 7 Sonnenscheiben und das Flederfuchsplättchen und lege alles auf die entsprechenden Ablagefelder deiner Heldentafel. Steck deine Figur in einen grünen Kunststoffhalter.

Einmal pro Tag kannst du in deinem Zug die Aktion **Flederfuchs einsetzen** ausführen. Schieb dafür das Flederfuchsplättchen von deiner Heldentafel. Jetzt hast du folgende Möglichkeiten:

- Der Flederfuchs zählt wie ein gewürfeltes Schwertsymbol.
Leg den Flederfuchs auf ein Schwert-Ablagefeld (falls vorhanden).
- Der Flederfuchs zählt wie ein gewürfeltes Fackelsymbol.
Leg den Flederfuchs auf ein Fackel-Ablagefeld (falls vorhanden).
- Der Flederfuchs lässt dich einen Schritt weiter laufen.



Hast du das Flederfuchsplättchen eingesetzt? Dann ist der Flederfuchs erschöpft. Aber keine Sorge, am Ende des Tages musst du das Flederfuchsplättchen zurück auf deine Heldentafel legen und kannst es am nächsten Tag wieder einsetzen.

Was ist neu?

Die Erweiterung wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt. Ein paar Dinge haben sich jedoch geändert.

Die königlichen Aufgaben

Jeder Held hat eine eigene Aufgabe erhalten und ist **allein** dafür verantwortlich, dass sie erfüllt wird. Die anderen Helden können nur manchmal helfen, etwa indem sie Nebelplättchen aufdecken. Grundsätzlich muss jedoch jeder Held seine Aufgaben alleine erledigen. Alle Aufgaben sind im **Abenteuerbuch** genau beschrieben. Ihr müsst euch aber nicht das ganze Abenteuerbuch durchlesen, es reicht, wenn ihr immer nur die Aufgaben durchlest, die momentan im Spiel sind. So lernst ihr alle Aufgaben nach und nach kennen.

Immer wenn du eine Aufgabe erledigt hast, drehst du die Aufgabenkarte auf die **grüne Rückseite**. Dort sind entweder 1 oder 2 Erfolgsplättchen abgebildet. Nimm dir entsprechend viele Erfolgsplättchen aus der Rietburg und leg sie auf der Aufgabenkarte ab. Zieh dann eine neue Aufgabenkarte, leg sie mit der roten Seite nach oben vor dir ab und nimm dir das für die Aufgabe benötigte Material aus der Schachtel.



Euer Ziel ist es, gemeinsam alle Erfolgsplättchen aus der Rietburg zu entfernen. **Liegt auf der Rietburg kein Erfolgsplättchen mehr?** Super! Ihr habt alle königlichen Aufgaben erledigt. Sofort legt ihr alle noch nicht erledigten Aufgaben und eventuelles Material, welches zu diesen gehört, zurück in die Schachtel. Nehmt dann die **Schattenwardrakfigur** und stellt sie auf **Bergfeld 8** in der Zwergenmine.

Der Schattenwardrak

Wie ihr schon bemerkt habt, müsst ihr in dieser Erweiterung nicht mehr die Wolfsjungen retten. Sie befinden sich in Sicherheit in der Rietburg. Dafür wurde ein Schattenwardrak gesichtet, der das Land bedroht. Je länger ihr für eure königlichen Aufgaben benötigt, desto stärker wird der Schattenwardrak. Er zieht in jeder Nacht **nach rechts in Richtung der Zwergenmine** auf der Wardrackleiste voran und gewinnt so an Stärke. Wenn ihr alle königlichen Aufgaben geschafft habt, stellt die Wardrakfigur auf **Bergfeld 8** in der Zwergenmine.



Hinweis: Das Wardrakplättchen wird **nicht** auf der Wardrackleiste zurückgeschoben, wenn ihr Gors vertreibt oder Holz beim Wachturm verbrennt. Dieser Effekt gilt nur für den Drachen.

Ihr seid erfahrene Helden und habt den Schattenwardrak schon oft besiegt?

Ihr könnt das Spiel schwieriger machen, indem ihr den Schattenwardrak weiter vorn auf der Wardrackleiste beginnen lasst. Setzt das Wardrakplättchen beim Spiel-aufbau einfach 3 Felder weiter nach rechts für ein schweres Spiel oder 5 Felder weiter nach rechts für ein sehr schweres Spiel!

Die Nacht

Die ersten beiden Schritte in der Nacht haben sich geändert. Die anderen Schritte in der Nacht führt ihr wie im Grundspiel aus.

1. Werft die **beiden** roten Würfel.

Entscheidet euch dann gemeinsam, welcher Wert für den Drachen und welcher Wert für den Schattenwardrak gelten soll. Zieht dann den Drachen entsprechend 1, 2 oder 3 Wolkenfelder auf die Rietburg zu. Zieht das Wardrakplättchen auf der Wardrackleiste entsprechend 1, 2 oder 3 Felder auf die Zwergenmine zu.



Hinweis: Es kann vorkommen, dass das Wardrakplättchen am äußerst rechten Feld der Wardrackleiste liegt. Ihr müsst dann trotzdem beide roten Würfel werfen. Der Drache zieht jetzt **beide** Werte in Richtung Rietburg vor.

2. Die Gors laufen wie gewohnt jede Nacht auf die Rietburg zu. **Steht die Wardrakfigur bereits auf dem Spielplan?** Schaut auf der Wardrackleiste nach, auf welchem Feld sich das Wardrakplättchen momentan befindet. Unterhalb des Feldes seht ihr Fußspuren. Bewegt die Schattenwardrakfigur entsprechend 1, 2 oder 3 Felder entlang der Fußspuren auf dem Spielplan weiter. Der Schattenwardrak nutzt die gleichen Felder wie die Gors. Der Schattenwardrak darf gemeinsam mit einem Gor auf einem Feld stehen, er überspringt sie nicht.



Hinweis: Auch wenn die Wardrakfigur bereits auf dem Spielplan steht, gewinnt der Wardrak trotzdem in jeder Nacht an Stärke, wie unter Punkt 1 beschrieben.

Der Kampf gegen den Schattenwardrak

Habt ihr alle königlichen Aufgaben erledigt, stellt die Wardrakfigur auf Bergfeld 8 in der Zwergenmine. Ab sofort könnt ihr gegen den Wardrak kämpfen! Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr ihn besiegen.

Der Kampf gegen den Schattenwardrak funktioniert genauso wie der Kampf gegen Gors und du kannst wie gewohnt Schwertplättchen einsetzen. Du legst deine Würfel jedoch

nicht auf dem Feld ab, auf dem du den Schattenwardrak bekämpfst. Stattdessen ziehst du das Wardrakplättchen auf der Wardrackleiste **sofort** für jedes Schwert um einen Schritt nach links. Nimm dir dann deine Würfel und leg sie zurück auf deine Heldentafel. Du kannst natürlich ein weiteres Mal kämpfen, wenn du wieder an der Reihe bist und noch Sonnenscheiben besitzt. Würfelt der Magier einen Blitz, wird das Wardrakplättchen um 2 Felder nach links geschoben. Ihr habt den Schattenwardrak besiegt und das Spiel gewonnen, sobald das Wardrakplättchen das Feld ganz links erreicht hat.

Hinweis: Steht der Schattenwardrak zusammen mit dem Gor auf einem Feld, musst du vor dem Kampf ansagen, ob du gegen den Gor oder den Schattenwardrak kämpfen willst.

Achtung: Konntet ihr den Schattenwardrak während eines Tages nicht besiegen, wird er in der Nacht zusammen mit den Gors bewegt. Erreicht er dabei die Rietburg, habt ihr das Spiel verloren! Der Schattenwardrak gewinnt wie gewohnt weiterhin in jeder Nacht auf der Wardrackleiste an Stärke, auch wenn sich die Wardrakfigur bereits auf dem Spielplan befindet.

Die Zwergenmine

Der alte Brückenwächter Mart hat sich in sein Häuschen zurückgezogen. Ihr könnt die Mine über die Brücke betreten. Allerdings hat sich nun auch hier der Nebel ausgebreitet. Ihr könnt Nebelplättchen in der Mine wie gewohnt aufdecken. Dafür benötigt ihr keine Fackel.

Neue Nebelplättchen



Schattenwardrak (6 x)

Deckst du ein Schattenwardrak-Nebelplättchen auf, musst du einen der roten Würfel werfen. Zieh das Wardrakplättchen je nach Würfel-ergebnis 1, 2 oder 3 Schritte auf der Wardrackleiste nach rechts in Richtung Zwergenmine vor. Leg das Wardrak-Nebelplättchen danach zurück in die Schachtel.



Falke (1 x)

Deckst du dieses Nebelplättchen auf, leg es auf deiner Heldentafel ab. Mit dem Falken kannst du Gegenstände (Schwertplättchen, Fackelplättchen, Gold, Stundenglas etc.) zu einem Mitspieler schicken. Den Falken zu nutzen ist keine Aktion, du darfst dies zusätzlich zu deinem normalen Spielzug tun. Der Held mit dem Falken gibt in seinem Spielzug einfach den Falken **alleine** oder zusammen mit **einem** beliebigen Gegenstand an einen anderen Helden weiter. Der Falke bleibt dann bei diesem Helden, er kann ihn dann in einem seiner Spielzüge wieder zu einem anderen Helden schicken.

Spielende

Ihr gewinnt das Spiel **sofort**, sobald das Wardrakplättchen das Feld ganz links auf der Wardrackleiste erreicht hat. Ihr habt den Wardrak besiegt!

Ihr verliert das Spiel **sofort**, wenn der Drache oder die Wardrakfigur die Rietburg erreichen.

Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Michael Menzel
Redaktion: Niccolo Riedel, Christian Sachseneder
Entwicklung: Carsten Engel
Grafik: Fine Tuning – Michaela Kienle

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +497112191-0, Fax: +497112191-199
kosmos.de, info@kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten. Art.Nr.: 683085