ANDOR JUNIOR

Kooperacyjna gra przygodowa dla 2-4 graczy od 7 lat

Od czasu wielkiej nawałnicy w okolicach Zamku nieustannie kręci się samotna wilczyca, szukająca swoich młodych. Trzy małe wilczątka były ostatnio widziane w górach po drugiej stronie rzeki. Na pewno zgubiły się wewnątrz krasnoludzkiej kopalni. Nie ma wątpliwości – trzeba wyruszyć im na ratunek! Zanim jednak będziecie mogli rozpocząć poszukiwania w kopalni, czeka was wiele do zrobienia. Mart, stary strażnik mostu, nie pozwoli wam przejść, dopóki nie wypełnicie powierzonych wam zadań.

Elementy gry

- **1 plansza**
- **1 znacznik nocy** (z kogutem)

- **4 plansze bohaterów**

(Każda plansza jest dwustronna: po jednej stronie znajduje się bohater w wersji żeńskiej, po drugiej w męskiej).

- **18 pionków** (8 bohaterów, 1 strażnik mostu, 7 gorów, 1 troll, 1 smok)

- **18 podstawek do pionków**
- **12 kości** (4 niebieskie, 3 zielone, 3 żółte, 1 fioletowa, 1 czerwona)
- **27 drewnianych znaczników słońca**
- **3 żetony studni**

- **3 żetony pochodni**

- **38 żetonów mgły** (okrągłe)

- **10 żetonów kopalni** (sześciokątne)

- **29 żetonów zadań** (kwadratowe)

- **12 kart zadań**

Przed pierwszą grą

Ostrożnie wypchnij wszystkie elementy z ramek. Umieść 18 pionków bohaterów w plastikowych podstawkach odpowiadających kolorem paskom na dole każdego pionka

Cel gry

W grze Andor Junior wcielicie się w role czarodziejki, wojownika, łuczniczki oraz krasnoluda i spróbujecie odnaleźć trzy wilczęta, które zgubiły się wewnątrz krasnoludzkiej kopalni. Jednak zanim będziecie mogli wyruszyć im na ratunek, musicie poczynić pewne przygotowania, które zapewnią krainie Andor bezpieczeństwo. Dopiero gdy wspólnie wykonacie zadania powierzone wam przez strażnika mostu, droga do kopalni krasnoludów stanie przed wami otworem. Uważajcie jednak! Pod waszą nieobecność przebiegły smok zbliża się niebezpiecznie do Zamku. Jeśli do niego dotrze, będziecie zmuszeni natychmiast przerwać poszukiwania i niestety przegracie grę. Jeśli jednak odnajdziecie wszystkie wilczęta, zanim smok dotrze do Zamku, wygracie!

Przygotowanie

1. Rozłóżcie planszę na środku stołu.

2. Połóżcie kość smoka w pobliżu toru smoka.

3. Postawcie smoka na jednym z pól startowych toru smoka w zależności od liczby graczy. Jeśli gracie we dwójkę, smok zaczyna grę na polu chmury z dwoma kropelkami. Jeśli gracie w 3 lub 4 osoby, postawcie smoka na polu chmury z odpowiednio 3 lub 4 kropelkami.

4. Postawcie wszystkie pionki gorów obok planszy – tworzą one pulę.

5. Potasujcie wszystkie żetony mgły i połóżcie po jednym zakrytym żetonie na każdym pustym polu na planszy po lewej stronie rzeki. Puste pola to takie, na których widać **tylko żółtą trawę**. Nie kładźcie żetonów mgły na polach z krzakami, drzewami, jaskiniami, górami, studniami itd.

6. Połóżcie żetony pochodni obok planszy.

8. Postawcie Marta, strażnika kopalni, na polu z kamiennym domem przed mostem.

7. Potasujcie wszystkie żetony kopalni (stroną z pochodnią do góry) i połóżcie po jednym zakrytym żetonie na każdym sześciokątnym polu w krasnoludzkiej kopalni.

12. Połóżcie obok planszy **kartę początkową** i **kartę końcową czerwoną** stroną do góry. Zostawcie pomiędzy nimi trochę miejsca na karty zadań (patrz strona 3).

9. Połóżcie 3 żetony studni stroną ze słońcami do góry na 3 polach studni na planszy.

11. Najstarszy z graczy otrzymuje znacznik nocy i kładzie go przed sobą stroną z kogutem do góry.

10. Weźcie **tyle gorów, ile jest graczy** i połóżcie je na planszy. Mogą się one znajdować jedynie na ponumerowanych polach gór i lasów, nazywanych też polami gorów. Gory należy zawsze umieszczać po kolei od pola o najwyższym numerze. Na jednym polu nie może nigdy stać więcej niż jeden gor. Przykład: Na początku czteroosobowej gry należy umieścić gory na polach gór i lasów o numerach 8, 7, 6 i 5.

Teraz musicie znaleźć właściwe karty zadań dla waszej gry. Następnie każdy gracz wybiera swojego bohatera. Szczegółowy opis znajdziecie na stronie 3.

Karty zadań

Czy to wasza pierwsza gra, drodzy bohaterowie? Podczas każdej rozgrywki w Andor Junior musicie wykonać określone zadania, zanim będziecie mogli wyruszyć na poszukiwanie wilcząt zaginionych wewnątrz krasnoludzkiej kopalni. Zadania różnią się pomiędzy rozgrywkami. Podczas waszej **pierwszej** rozgrywki musicie wykonać zadania 1 i 2. Aby to zrobić, weźcie karty zadań z numerami 1 i 2 oraz 6 żetonów zadań z **wilczym zielem** i żeton zadania z **sokołem**.

Teraz umieśćcie obie karty zadań czerwoną stroną do góry pomiędzy **kartą początkową** i **kartą końcową**. Zakryjcie 6 żetonów zadań z **wilczym zielem**, pomieszajcie je i umieśćcie po jednym zakrytym żetonie na każdym z 6 **krzaków** na planszy.

Żeton zadania z sokołem umieśćcie na polu przed mostem, na którym widać **dom strażnika mostu**. Wszystkie pozostałe karty zadań i żetony zadań, a także pionek trolla nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki – odłóżcie je z powrotem do pudełka.

Udało wam się wygrać pierwszą rozgrywkę? W następnych partiach będziecie wypełniać inne zadania – o tym, czym one właściwie są, jak działają i czego do nich potrzebujecie, możecie przeczytać w sekcji „Zadania strażnika mostu".

Bohaterowie

Każdy gracz wciela się w jednego z bohaterów Andoru. W tym celu każdy z was wybiera planszę bohatera i kładzie ją przed sobą stroną, na której znajduje się wybrany bohater lub bohaterka. Ponadto każdy bierze kości w tym samym kolorze i odpowiedni pionek bohatera. Czarodziejka bierze 1 fioletową kość, wojownik – 4 niebieskie, łuczniczka – 3 zielone, a krasnolud – 3 żółte. Każdy gracz otrzymuje tyle drewnianych znaczników słońca, ile okrągłych pól słońca znajduje się na jego planszy gracza, i umieszcza je na tych polach. Na każdej planszy bohatera znajduje się także worek na skarby. Można w nich umieścić dowolną liczbę przedmiotów, które wasi bohaterowie znajdą w grze. Umieśćcie pionki swoich bohaterów na Zamku w lewym górnym rogu planszy. Niewykorzystane plansze bohaterów, figurki, pionki i znaczniki słońca odłóżcie z powrotem do pudełka.

Jak wybrać swojego bohatera?
Każdy bohater w Andorze ma swoją specyfikę, mocne i słabe strony. Z tego powodu niektórzy bohaterowie mogą łatwiej wykonywać pewne zadania niż inni.

Podpowiedź: Każda plansza bohatera przedstawia z jednej strony kobiecą wersję bohatera, a z drugiej – męską. Obie wersje nie różnią się mechanicznie. Wybierz wersję, która bardziej Ci się podoba, i weź odpowiadający jej pionek bohatera. Jeśli w tekście jest mowa o „bohaterze", dotyczy to oczywiście również „bohaterki " i na odwrót.

Wojownik i wojowniczka

Wojownicy to odważni bohaterowie, szczególnie przydatni podczas walki z gorami. Nie tylko mają więcej kości niż jakikolwiek inny bohater, ale też na ich kościach znajduje się wiele symboli mieczy.

Łuczniczka i łucznik

Łucznicy z Andoru są wytrwałymi strażnikami i są przyzwyczajeni do wędrowania po lasach przez cały dzień. Dlatego zamiast 6 znaczników słońca mają ich aż 9 i mogą nadal być w ruchu, gdy inni bohaterowie już dawno śpią.

Czarodziejka i czarodziej

Czarodzieje używają w walce potężnych rozbłysków światła, aby odpędzić swoich przeciwników. Mają tylko jedną kość. Nie ma na niej symboli mieczy, za to jest wyjątkowo dużo błyskawic.

Krasnolud i krasnoludzica

Krasnoludy szczególnie dobrze znają kopalnie i jaskinie Andoru. Krasnoludy mają więcej pochodni na swoich kościach i dlatego są szczególnie przydatni podczas poszukiwania wilcząt. Mogą też iść na skróty przez jaskinie i pokonywać duże odległości jednym krokiem.

Przebieg gry

Najstarszy z graczy kładzie przed sobą znacznik nocy. Odwraca kartę startową na zieloną stronę, odczytuje ją na głos i rozpoczyna grę. Rozgrywka jest zawsze podzielona na fazy dnia i nocy. Gra rozpoczyna się pierwszego dnia. Każdego dnia wykonujecie na zmianę tury swoimi bohaterami, a za każdą z nich musicie zapłacić znacznikiem słońca. Jeśli któremuś graczowi skończą się znaczniki słońca, jego bohater kładzie się spać. Kiedy wszyscy bohaterowie śpią, dzień dobiega końca i rozpoczyna się noc. Wtedy poruszają się potwory. Następnie gracze dostają z powrotem swoje znaczniki słońca i rozpoczyna się następny dzień.

Faza dnia

Gracz posiadający znacznik nocy wykonuje swoją turę jako pierwszy. Następnie w kolejności ruchu wskazówek zegara swoje tury wykonują pozostali gracze. Tura zawsze składa się z następujących elementów **w dokładnie takiej kolejności:**

1. **Ruch lub pozostanie w miejscu** (koszt w znacznikach słońca)
2. **Przeprowadzenie akcji z docelowego pola** (**brak** kosztu w znacznikach słońca)

Następnie swoją turę wykonuje następny gracz. Powtarzajcie te kroki, dopóki posiadacie znaczniki słońca. Nie masz już żadnych znaczników słońca? Oznacza to, że twój bohater jest zmęczony. Na końcu swojej tury kładzie się on spać. Czy to pierwszy bohater, który tego dnia kładzie się spać? Jeśli tak, aby to zaznaczyć, bierze znacznik nocy i kładzie go przed sobą stroną z kogutem do góry. Pozostali gracze kontynuują wykonywanie swoich tur. Kiedy bohater śpi, jego tura jest pomijana, aż **wszyscy bohaterowie zasną**. Wtedy zapada noc.

1. Ruch lub pozostanie w miejscu

W swojej turze możesz poruszyć swojego bohatera na planszy w dowolnym kierunku. Zawsze poruszasz go po jednym kroku, przesuwając go przez białą linię na sąsiednie pole. Z każdego pola możesz poruszyć się na dowolne sąsiednie pole. Nie możesz jednak wejść na rzekę. Można ją przekroczyć tylko przy pomoc mostu.

Uwaga: Na początku gry waszą drogę będzie blokował strażnik mostu. Dopiero gdy wykonacie jego zadania, pozwoli wam przejść. Sam most nie jest polem. Bohater porusza się z pola z domem strażnika na pole po drugiej stronie rzeki.

Każdy krok „kosztuje" gracza czas – musi on zapłacić za niego swoimi znacznikami słońca. W tym celu po prostu zsuń je ze swojej planszy bohatera. Jeśli chcesz, możesz wykonać kilka kroków z rzędu **bez zatrzymywania się** i wykonywania akcji. Zsuń ze swojej planszy bohatera *1* znacznik słońca za każdy krok. Nie masz już żadnych znaczników słońca? W takim wypadku musisz zakończyć ruch.

Akcje można wykonywać dopiero po osiągnięciu wybranego pola docelowego (nie wcześniej). Możliwe akcje zostały opisane w sekcji „2. Przeprowadzenie akcji z docelowego pola".

Nie chcesz się poruszać? Nie ma problemu, możesz pozostać w miejscu. Może się to przydać, jeśli jesteś już na polu, na którym chcesz wykonać akcję. Uwaga: „pozostanie w miejscu" także kosztuje cię *1* znacznik słońca.

Wyjątek: **Krasnoludy** mają specjalną cechę, o czym przypomina odpowiedni symbol na ich planszy bohatera. Krasnoludy to jedyni bohaterowie, którzy podczas swojego ruchu mogą skorzystać ze skrótu przez jaskinie. Oznacza to, że mogą wejść do jednej jaskini i wyjść na polu z dowolną inną jaskinią. Ruch z jednej jaskini do drugiej kosztuje *1* znacznik słońca. Jeśli krasnolud ma jeszcze jakieś znaczniki słońca, po wyjściu z jaskini może kontynuować swój ruch w normalny sposób.

2. Przeprowadzenie akcji z docelowego pola

Większość akcji jest dobrowolna. Jedyną obowiązkową akcją jest szukanie we mgle. Gracz sam decyduje, czy chce wykonać jedną lub więcej akcji na swoim polu docelowym. Za akcje **nie płaci się** znacznikami słońca. Do wyboru są następujące akcje:

Szukanie we mgle

Zakończyłeś swój ruch na polu z mgłą? W takim wypadku **musisz** ją natychmiast odkryć. Pośród mgły bohater może znaleźć przydatne przedmioty i sprzymierzeńców, ale czyhają tam na niego również niebezpieczne potwory. Poniżej opisano efekty odkrycia konkretnych żetonów mgły.

Uwaga: Należy odkryć żeton mgły **tylko na swoim polu docelowym**! Jeśli podczas swojej tury bohater porusza się o kilka pól z żetonami mgły, pozostają one zakryte.

Żetony mgły

Gor (x10)

O nie! Pojawia się następny gor. Weź 1 gora z puli. Liczba na żetonie mgły wskazuje, na którym polu gora należy go umieścić. Jeśli wskazane pole gora jest już zajęte przez innego gora, pomiń je i umieść nowego gora na następnym wolnym polu na ścieżce prowadzącej do Zamku. Jeśli gor dotrze do Zamku, rozlega się alarm, co opisano w sekcji „Zapada noc". Następnie odłóż żeton mgły z powrotem do pudełka.

Jeśli każdy z 7 gorów znajduje się już na planszy, masz szczęście! Żeton mgły nie ma efektu – odłóż go do pudełka.

Smok (x6)

Masz pecha, smok leci w kierunku Zamku! Rzuć czerwoną kością smoka i w zależności od wyniku porusz smoka o 1, 2 lub 3 pola na torze smoka w lewo, w stronę Zamku. Następnie odłóż żeton mgły ze smokiem z powrotem do pudełka.

Drewno (x6)

Połóż żeton mgły z drewnem na twoim worku na skarby. Możesz go użyć w Wieży strażniczej, aby rozpalić ogień.

Złoto (x5)

Połóż żeton mgły ze złotem na twoim worku na skarby. Możesz go użyć u handlarza, aby kupić żeton pochodni. Jeśli wcześniej znaleźliście we mgle zielarkę Rekę, możecie zrobić zakupy także u niej.

Miecze (x5)

Połóż żeton mgły z mieczami na twoim worku na skarby. Możesz go użyć w walce tak samo jak symbolu mieczy wyrzuconego na kości.

Teleskop (x4)

Jeśli odkryjesz żeton mgły z teleskopem, możesz natychmiast odkryć i podejrzeć 2 następne żetony mgły (nie żetony kopalni!) znajdujące się gdziekolwiek na planszy na lewo od rzeki. Pokaż je pozostałym graczom. Zapamiętajcie, co się na nich znajduje. Następnie odłóż je zakryte na odpowiednie pola. Te 2 żetony mgły **nie** zostają aktywowane, ale wiecie już, co znajduje się na ich drugiej stronie. Następnie odłóż żeton mgły z teleskopem z powrotem do pudełka.

Klepsydra (x1)

Połóż żeton mgły z klepsydrą odkryty na twojej planszy bohatera obok obszaru z twoim znacznikami słońca. Od twojej następnej tury posiadasz jeden dodatkowy krok na dzień. Klepsydry należy używać tak samo jak znacznika słońca. Kiedy jej użyjesz, zsuń ją ze swojej planszy bohatera. Otrzymasz ją z powrotem na koniec każdego dnia.

Podpowiedź: Żeton klepsydry można wymienić, odrzucić lub przekazać innemu graczowi w taki sam sposób jak wszystkie przedmioty.

Zielarka Reka (x1)

Jeśli odkryjesz żeton mgły z zielarką, do końca gry pozostaje on odkryty na danym polu. Reka znajduje się teraz w grze. Za złoto z twojego worka na skarby możesz kupić od niej żetony pochodni tak samo jak u handlarza.

Podpowiedź: Czy w grze znajduje się zadanie 2: „Pomóżcie rannemu sokołowi"? Możesz odwiedzić zielarkę Rekę, także jeśli niesiesz ze sobą sokoła.

Używanie studni

Na początku gry wszystkie studnie są pełne i obrócone stroną ze słońcami do góry. Jeśli twój ruch zakończy się na pełnej studni, **możesz** się z niej napić i odświeżyć się. Połóż do 3 znaczników słońca z powrotem na twojej planszy bohatera, ale maksymalnie tyle, aby wszystkie pola słońca były z powrotem zajęte. Nadmiarowe znaczniki słońca przepadają. Nie możesz zachować ich na dalszą część tury ani podzielić się nimi z innym bohaterem. Następnie obróć studnię na drugą stronę. Studnia jest teraz pusta i zostanie ponownie napełniona dopiero podczas nocy (patrz sekcja „Zapada noc").

Uwaga: Przy użyciu studni **nie** można napełnić klepsydry.

Walka i wypędzanie gorów

Jeśli na polu docelowym znajduje się gor, **możesz** z nim walczyć i spróbować wypędzić go z Andoru. Warto stawić czoła tym potworom, aby przywrócić pokój w krainie. Ponadto osłabia się w ten sposób smoka, ponieważ za każdą wygraną walkę możesz poruszyć smoka o jedno pole do tyłu na torze smoka.

Podczas walki używasz swoich kości. W zależności od tego, na jakim polu się znajdujesz, musisz wyrzucić na kościach odpowiednią liczbę symboli mieczy, aby odnieść sukces i wypędzić gora. W lesie symbol mieczy musi być widoczny na 2 kościach. W górach trudniej jest walczyć z gorami, dlatego tam miecze muszą wypaść na 3 kościach.

Chcesz zacząć walkę?

W tym celu weź **wszystkie swoje kości** ze swojej planszy bohatera i rzuć nimi **raz**. Każdą kość, na której wypadły miecze, odłóż na pola mieczy obok gora. Następnie sprawdź poniższe możliwości:

– Czy są jeszcze puste pola mieczy obok gora? Jeśli tak, walka trwa nadal. Możesz **rzucić kośćmi tylko raz na turę**. Kości, które leżą już na planszy, pozostają tam. Możesz kontynuować walkę **w późniejszej turze** (jeśli masz jeszcze jakieś znaczniki słońca).

– Masz w swoim worku na skarby jeden lub więcej żeton mieczy? Jeśli tak, możesz go teraz użyć, aby wzmocnić się w walce. Każdy żeton mieczy liczy się jak symbol mieczy wyrzucony na kości. Możesz go użyć również do zakrycia jednego z pól mieczy obok gora.

– Czy wszystkie pola mieczy obok gora są już zajęte? Jeśli tak, to świetnie – wygrałeś walkę! Weź swoje kości z planszy. Jeśli użyłeś jakichś żetonów mieczy, **odłóż je teraz z powrotem do pudełka**. Gor wyje z bólu i ucieka. Odłóż go z powrotem do puli obok planszy. Smok słyszy wycie gora i cofa się ze strachu. Porusz smoka **o jedno pole w prawo na torze smoka** (oddalając go od Zamku).

Uwaga: Smok nie może poruszyć się poza ostatnie pole po prawej na torze smoka. Jeśli znajduje się już na prawym końcu toru, po prostu się zatrzymuje.

Wyjątek: Czarodzieje mają specjalną cechę: podczas walki mogą rzucać potężne zaklęcia. Na ich kości zamiast symbolu mieczy znajduje się symbol błyskawicy. Jeśli podczas walki z gorem czarodziej wyrzuci błyskawicę, natychmiast wygrywa, niezależnie od tego, ile pól mieczy obok gora jest jeszcze pustych.

Wskazówka: Postaraj się ukończyć walkę podczas jednego dnia. Jeśli ci się nie uda, w nocy gor ucieknie i twój wysiłek pójdzie na marne.

Czy chcesz kontynuować walkę?

W poprzedniej turze zacząłeś walkę, ale nie udało ci się jej zakończyć? W swojej turze rzuć swoimi pozostałymi kośćmi. Kładź kości, na których wypadł symbol mieczy, na puste pola mieczy na planszy, dopóki wszystkie nie będą zajęte. Oczywiście możesz także użyć żetonów mieczy z twojego worka na skarby. Kiedy wygrasz walkę, weź wszystkie swoje kości z planszy, a użyte żetony mieczy odłóż z powrotem do pudełka.

Podpowiedź: Możesz także pomóc innemu graczowi, który rozpoczął walkę, ale jej nie ukończył. Porusz swojego bohatera na jego pole, i rzuć swoimi kośćmi oraz użyj żetonów mieczy ze swojego worka.

Przykład: Grasz łucznikiem i walczysz z gorem na polu 4. Rzucasz 3 swoimi kośćmi i wypada na nich 1 symbol mieczy. Aby pokonać gora, potrzebujesz 2 symboli mieczy. Masz w swoim worku żeton mgły z mieczami i decydujesz się go użyć, aby pokonać gora. Kładziesz kafelek mgły na polu mieczy obok gora. Udało się! Odkładasz gora do puli, bierzesz swoją kość z planszy, a użyty żeton mieczy odkładasz z powrotem do pudełka.

Podniesienie lub upuszczenie przedmiotu

Jeśli na twoim polu docelowym znajdują się przedmioty, **możesz** je podnieść i umieścić w swoim worku. Możesz także upuścić dowolną liczbę przedmiotów ze swojego worka na swoje pole docelowe, tak aby inni gracze mogli je później podnieść podczas swoich tur. Przedmioty należy kłaść na planszy odkryte.

Wskazówka: Możesz także natychmiast upuszczać przedmioty, które zdobyłeś w obecnej turze.

Wymienienie lub przekazanie przedmiotu

Jeśli zakończysz swój ruch na polu z innym bohaterem, **możecie** wymienić się ze sobą dowolną liczbą przedmiotów ze swoich worków lub je sobie przekazać.

Uwaga: Oczywiście możesz wymienić się przedmiotami tylko wtedy, jeśli drugi gracz wyrazi na to zgodę.

Faza dnia

Rozpalenie ognia na wieży strażniczej

Jeśli zadbacie o to, aby na wieży strażniczej płonął ogień, pomoże to trzymać smoka z dala od Zamku. Za jedno drewno, które weźmiesz ze swojego worka i położysz odkryte na jednym z pól obok wieży, **możesz** poruszyć smoka o jedno pole w prawo na torze smoka (oddalając go od Zamku).

Uwaga: Możecie to zrobić tylko **3 razy** podczas gry. Jeśli wszystkie pola obok wieży strażniczej są zajęte, nie można tu już palić drewna. Jeśli na jednym z pól znajduje się żeton drewna, nie można go już oczywiście ponownie podnosić.

Zakupy

Jeśli twój ruch zakończy się na polu handlarza, **możesz** wymienić u niego *1* żeton złota z twojego worka na *1* żeton pochodni. Odłóż dowolną liczbę złota do pudełka i umieść w swoim worku taką samą liczbę żetonów pochodni z puli obok planszy. Żetony pochodni możesz użyć później w krasnoludzkiej kopalni podczas poszukiwań wilcząt.

Znaleźliście wcześniej we mgle zielarkę Rekę? W takim razie możecie kupić pochodnie także u niej w tej samej cenie.

Wskazówka: W grze są łącznie **tylko 3 żetony pochodni**. Jeśli wszystkie zostaną kupione, nie będą już dostępne u handlarza ani u Reki. Użyty żeton pochodni jest odkładany do pudełka i pozostaje tam do końca gry.

Krasnoludzka kopalnia

Uwaga: Do krasnoludzkiej kopalni można wejść tylko po wykonaniu wszystkich zadań od strażnika mostu. Możecie o nich przeczytać więcej w sekcji „Zadania strażnika mostu".

Gdy tylko obrócicie wszystkie karty zadań na ich zieloną stronę, odłóżcie strażnika mostu z powrotem do pudełka. Teraz droga jest wolna i możecie przejść przez rzekę. Sam most nie jest polem. Z pola z domem strażnika bohaterowie poruszają się bezpośrednio na pole po drugiej stronie rzeki.

W krasnoludzkiej kopalni poruszacie się tak samo jak wcześniej po lewej stronie rzeki. Macie teraz dostępną nową akcję na swoim polu docelowym.

Poszukiwanie wilcząt

Jeśli na twoim polu docelowym znajduje się żeton kopalni, możesz spróbować poszukać wilcząt. **Uwaga: NIE ODKRYWAJ żetonu kopalni!** Panuje tam całkowita ciemność i potrzebujesz pochodni, aby ją przeszukać.

Rzuć wszystkimi swoimi kośćmi. Czy **przynajmniej jedna** z nich pokazuje symbol pochodni? Jeśli tak, odkryj żeton kopalni. Przeczytaj sekcję „Żetony kopalni", aby sprawdzić efekty odkrycia konkretnych żetonów.

Żadna kość nie pokazuje symbolu pochodni? W takim wypadku żeton kopalni pozostaje zakryty. Jeśli posiadasz jeszcze znaczniki słońca, możesz spróbować ponownie w późniejszej turze.

Masz w swoim worku **żeton pochodni**? **Możesz** go użyć, aby sobie pomóc. Liczy się on dokładnie tak samo, jak symbol pochodni na kości. Odłóż żeton pochodni z powrotem do pudełka i odkryj żeton kopalni.

Krasnoludzka kopalnia

Żetony kopalni

Smok (x5)
Masz pecha, smok leci w kierunku Zamku! Rzuć czerwoną kością smoka i w zależności od wyniku porusz smoka o 1, 2 lub 3 pola na torze smoka w lewo, w stronę Zamku. Następnie odłóż żeton kopalni ze smokiem z powrotem do pudełka.

Sokół (x1)
Tuż przed tobą przelatuje szybko sokół i wlatuje do wnętrza kopalni. Możesz natychmiast odkryć i podejrzeć jeszcze 1 żeton kopalni na planszy. Pokaż go pozostałym graczom. Zapamiętajcie, co się na nim znajduje. Następnie odłóż go zakrytego na odpowiednie pole. Ten żeton kopalni **nie** zostaje aktywowany ale wiecie już, co znajduje się po jego drugiej stronie. Następnie odłóż żeton kopalni z sokołem z powrotem do pudełka.

Wilczątko (x3)
Wspaniale, udało się uratować jedno z wilcząt! Połóż żeton kopalni w swoim worku na skarby. Jeśli odkryliście wszystkie 3 żetony kopalni z wilczątkami, natychmiast wygrywacie grę.

Ośmiornica (x1)
W tajemniczym jeziorze wewnątrz kopalni ośmiornica czyha na swoją ofiarę. Natychmiast przepędza cię z kopalni i twój dzień dobiega końca. Połóż swój pionek na polu przed mostem, obok domu strażnika. Zsuń ze swojej planszy bohatera wszystkie znaczniki słońca, które jeszcze posiadasz. Dopiero następnego dnia otrzymasz je z powrotem i będziesz mógł normalnie kontynuować grę. Następnie odłóż żeton kopalni z ośmiornicą do pudełka.

Zapada noc

Czy wszyscy bohaterowie już śpią? Jeśli tak, w Andorze zapada noc. W nocy krainę Andor przemierzają liczne potwory. Odwróć znacznik nocy na drugą stronę. Następnie wykonaj poniższe punkty w podanej kolejności.

Wskazówka: Na odwrocie znacznika nocy znajduje się skrót tego, co dzieje się w nocy.

1. **Lot smoka:** rzuć czerwoną kością i porusz smoka odpowiednio o 1, 2 lub 3 pola chmur w stronę Zamku.

2. **Wszystkie gory biegną utartą ścieżką o jedno pole w stronę Zamku:** rozpoczynając od gora na polu o najniższym numerze, porusz każdego gora o jedno pole wzdłuż linii śladów stóp na planszy.

Wskazówka: Wszystkie pola gorów są numerowane. Im bliżej Zamku znajduje się pole, tym niższy ma numer.

Uwaga: Jeśli gor dotrze do Zamku, rozlega się **alarm** i zwrócona zostaje uwaga smoka. **Natychmiast** rzuć czerwoną kością smoka i w zależności od wyniku porusz smoka o 1, 2 lub 3 pola chmur w lewo, w stronę Zamku. Następnie odłóż gora z powrotem do puli obok planszy.

3. **Pojawienie się nowych gorów:** smok przyzywa więcej gorów. Sprawdź, ile gorów jest zaznaczonych na polu chmury, na którym znajduje się obecniej smok. Weź z puli taką samą liczbę gorów.

Jeśli nie ma ich wystarczająco, weź tyle, ile się da. Zawsze umieszczaj je najpierw na wolnym polu gora o **najwyższym numerze**, potem na wolnym polu o najbliższym mu niższym numerze i tak dalej. Jeśli pole gora jest już zajęte przez innego gora, pomiń je i umieść nowego gora na następnym wolnym polu na ścieżce prowadzącej do Zamku. Jeśli gor dotrze do Zamku, rozlega się alarm, co opisano powyżej.

Wskazówka: Jeśli na polu znajduje się jedynie bohater, **nie jest** ono uznawane za zajęte. Po prostu połóż na nim nowego gora. W swojej następnej turze bohater może zdecydować, że pozostanie w miejscu, aby walczyć z gorem.

4. **Napełnienie studni:** odwróć wszystkie puste studnie na stronę ze słońcami. Ponownie są one pełne.

5. **Przenieście wszystkie kości z planszy na plansze bohaterów:** czy na planszy znajdują się jeszcze jakieś kości? Jeśli tak, oznacza to, że nie udało wam się przepędzić gora. W nocy ucieka on na następne pole. Następnego dnia musicie zacząć przepędzanie go od nowa.

6. **Umieśćcie wszystkie znaczniki słońca na planszach bohaterów:** jeśli któryś z was posiada klepsydrę, ją także może umieścić z powrotem na swojej planszy bohatera. Bohaterowie są teraz wypoczęci i gotowi na nowy dzień. Gracz posiadający znacznik nocy obraca go na stronę z kogutem i jako pierwszy wykonuje swoją turę.

Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, gdy bohaterowie odnajdą **wszystkie 3 wilczęta** lub gdy **smok dotrze do Zamku**. W obu przypadkach obróćcie kartę końcową na zieloną stronę i przeczytajcie, co się dzieje.

Wskazówka: Podczas gry zawsze poruszacie smokiem wzdłuż toru smoka. Jednak gdy tylko poruszy się on poza ostatnie pole po lewej stronie toru smoka, należy go umieścić bezpośrednio w Zamku. Niestety, przegrywacie grę. Spróbujcie jeszcze raz!

Wygraliście grę? Gratulacje! Chcecie przeżyć następne przygody w krainie Andor? Wypróbujcie inne niezwykłe zadania strażnika mostu!

Zadania strażnika mostu

Podczas każdej rozgrywki w Andor Junior strażnik mostu zleci wam wykonanie pewnych zadań, zanim pozwoli wam przejść do krasnoludzkiej kopalni. Zadania różnią się pomiędzy rozgrywkami. Sugerujemy, aby kilka pierwszych gier rozegrać po kolei z następującymi zestawami zadań. Nie przechodźcie do następnego zestawu, dopóki nie będziecie w stanie wykonać zadań z poprzedniego. W ten sposób będziecie stopniowo zwiększać poziom trudności i lepiej poznacie grę. Jeśli jesteście już doświadczonymi bohaterami, możecie wylosować zadania w sposób opisany na końcu.

Wskazówka: Podczas gry możecie wykonywać zadania w dowolnej kolejności.

Pierwsze wyzwanie: zadanie 1 i 2

Zadanie 1: Zbierzcie wilcze ziele dla wilcząt

Elementy: 6 żetonów zadań z wilczym zielem

Przygotowanie: Umieśćcie kartę zadania numer 1 czerwoną stroną do góry pomiędzy **kartą początkową** a **kartą końcową**. Pomieszajcie 6 żetonów zadań z **wilczym zielem** (stroną z krzakiem do góry) i umieśćcie po jednym zakrytym żetonie na każdym z 6 krzaków na planszy.

Zadanie: Przynajmniej jedno z was musi posiadać **2 żetony wilczego ziela tego samego typu**. Jeśli gracz skończy swój ruch na polu w żetonem wilczego ziela, może go obrócić i położyć na swoim worku na skarby. Możecie wymieniać się miedzy sobą żetonami wilczego ziela i upuszczać je na swoje pole w taki sam sposób, jak normalne przedmioty. Gdy tylko jedno z was posiada **2 żetony wilczego ziela tego samego typu** w swoim worku, zadanie zostaje wykonane. Obróćcie kartę zadania na zieloną stronę.

Zadanie 2: Pomóżcie rannemu sokołowi

Elementy: 1 żeton zadania z **sokołem**

Przygotowanie: Umieśćcie kartę zadania numer 2 czerwoną stroną do góry pomiędzy **kartą początkową** a **kartą końcową**. Żeton zadania z **sokołem** umieśćcie na polu tuż przed mostem, na którym widać dom strażnika mostu.

Zadanie: Zabierzcie rannego **sokoła** z mostu i dostarczcie go do **Zamku** (upuszczając go na pole). Możecie podnosić sokoła jak przedmiot, nieść go ze sobą, upuszczać na pole i przekazywać innym graczom. Trzeba jednak pamiętać o kilku zasadach: dopóki sokół jest ranny, jest bardzo strachliwy. Boi się **mgły, gorów** i **ciemności** w jaskiniach. Dopóki bohater transportuje sokoła, **nie wolno** mu wchodzić na pola, na których znajduje się jeszcze **zakryty żeton mgły**. Ponadto nie może wchodzić na pole z **gorem** ani z **jaskinią**.

Uwaga: Nie wolno ci także wejść na pole, gdzie gor mógłby się nagle pojawić, czyli na pola gór czy lasów. Nie chcesz przecież narażać sokoła!

Gdy tylko żeton zadania z sokołem zostanie upuszczony w Zamku, zadanie zostaje wykonane. Obróćcie kartę zadania na zieloną stronę.

Drugie wyzwanie: zadanie 3 i 4

Zadanie 3: Fortyfikacje gorów

Elemety: 3 żetony zadań z fortyfikacjami

Przygotowanie: Umieśćcie kartę zadania numer 3 czerwoną stroną do góry pomiędzy **kartą początkową** a **kartą końcową**. Połóż 3 żetony zadań z **fortyfikacjami** na obu symbolach mieczy na polach lasu z numerami 1, 4 i 6.

Zadanie: Udajcie się do 3 **fortyfikacji** w **lasach** i pozbądźcie się ich. Fortyfikacje usuwa się w ten sam sposób, w jaki walczy się z gorem. Dla każdej fortyfikacji potrzebujecie **2 symboli mieczy**, które musicie wyrzucić na odpowiednim polu. Tak jak w normalnej walce, możecie użyć żetonów mieczy, aby sobie pomóc, oraz kontynuować w późniejszej turze już rozpoczętą próbę. Czarodzieje potrzebują do usunięcia fortyfikacji jedynie symbolu błyskawicy. Usunięte fortyfikacje odłóżcie z powrotem do pudełka. Jeśli **usunęliście wszystkie 3 fortyfikacje**, zadanie zostaje wykonane. Obróćcie kartę zadania na zieloną stronę.

Uwaga: Jeśli gor stoi na polu z fortyfikacją, musisz **najpierw** usunąć fortyfikację. Dopiero wtedy możesz walczyć z gorem **w następnej turze**.

Zadanie 4: Mieszkańcy Andoru głodują

Elemety: 3 żetony zadań z koszami jagód

Przygotowanie: Umieśćcie kartę zadania numer 4 czerwoną stroną do góry pomiędzy **kartą początkową** a **kartą końcową**. Połóż 3 żetony zadań z **koszami jagód** na polach gór z numerami 2, 3 i 5.

Zadanie: Zbierzcie **3 kosze jagód** i zanieście je do **Zamku**. Możecie podnosić, upuszczać i przekazywać sobie kosze jagód jak normalne przedmioty. Bohater może nieść jednocześnie kilka koszy jagód. Dostarczcie wszystkie 3 kosze jagód do Zamku (upuszczając je na pole). Gdy tylko 3 żetony koszy jagód zostaną upuszczone w Zamku, zadanie zostaje wykonane. Obróćcie kartę zadania na zieloną stronę.

Trzecie wyzwanie: zadanie 5, 6 i 7

Zadanie 5: Pieśni nadziei

Elementy: 2–4 żetony zadań ze **śpiewnikami**

Przygotowanie: Umieśćcie kartę zadania numer 5 czerwoną stroną do góry pomiędzy **kartą początkową** a **kartą końcową**. Pomieszajcie zakryte (stroną z otwartą książką do góry) żetony zadań ze **śpiewnikami**. Weź tyle losowych żetonów, ile jest graczy, i umieść je zakryte na polu z **drzewem pieśni**. Pozostałe **śpiewniki** odłóżcie **bez podglądania** do pudełka – nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki.

Zadanie: Weźcie **śpiewniki** z **drzewa pieśni** i zanieście je do **miejsc pokazanych na ich odwrocie**. Możecie podnosić, upuszczać i przekazywać sobie śpiewniki jak normalne przedmioty. Kiedy bohater podnosi śpiewnik, może go obrócić i położyć na swoim worku na skarby. Bohater może nieść jednocześnie tylko **1 śpiewnik**. Śpiewnik należy następnie zanieść na pole pokazane na odkrytej stronie żetonu. Jeśli umieściliście **wszystkie śpiewniki** na **właściwych polach**, zadanie zostaje wykonane. Obróćcie kartę zadania na zieloną stronę.

Zadanie 6: Zniszczony most

Elementy: brak

Przygotowanie: Umieśćcie kartę zadania numer 6 czerwoną stroną do góry pomiędzy **kartą początkową** a **kartą końcową**.

Zadanie: Znajdźcie **3 żetony drewna** ukryte pośród **żetonów mgły** i dostarczcie je do **domu strażnika mostu** (upuszczając je na pole). Gdy tylko dostarczycie na pole strażnika mostu trzeci żeton drewna, zadanie zostaje wykonane. Obróćcie kartę zadania na zieloną stronę.

Wskazówka: Nadal możesz używać drewna do rozpalania ognia w wieży strażniczej. Może to jednak spowodować, że dłużej wam zajmie zebranie 3 żetonów drewna niezbędnych do wykonania zadania.

Zadanie 7: Czysta woda dla Andoru

Elementy: 3 żetony zadań z **zanieczyszczonymi studniami**

Przygotowanie: Umieśćcie kartę zadania numer 7 czerwoną stroną do góry pomiędzy **kartą początkową** a **kartą końcową**. Obróćcie 3 żetony studni na szarą stronę. Połóżcie 3 żetony zadań z **zanieczyszczonymi studniami** na żetonach studni na planszy.

Zadanie: Wyczyśćcie wszystkie **3 studnie**. Aby dobrze wyczyścić studnię, na jej polu musi znajdować się jednocześnie **2 bohaterów**. **Nie można** korzystać ze studni, dopóki jest brudna. Jeśli bohater stoi już na polu ze studnią, drugi bohater może wejść na to samo pole i zakończyć tam swój ruch. Wtedy możecie usunąć żeton zadania z **zanieczyszczoną studnią** i odłożyć go z powrotem do pudełka. Początkowo studnia pozostaje na szarej stronie, jednak w nocy zostanie napełniona i od tej pory będzie można jej normalnie używać. Jeśli usunęliście wszystkie **3 żetony zadań z zanieczyszczonymi studniami**, zadanie zostaje wykonane. Obróćcie kartę zadania na zieloną stronę.

Czwarte wyzwanie: zadanie 8, 9 i 10

Eliksir uzdrawiający zielarki

Elementy: 1 żeton zadania z **eliksirem uzdrawiającym**

Przygotowanie: Umieśćcie kartę zadania numer 8 czerwoną stroną do góry pomiędzy **kartą początkową** a **kartą końcową**. Połóżcie żeton **eliksiru uzdrawiającego** obok planszy.

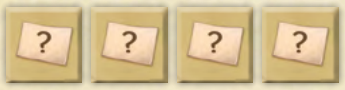
Zadanie: Odnajdźcie **zielarkę Rekę** i wystarczająco **złota** ukrytego pośród żetonów mgły, aby kupić od niej **eliksir uzdrawiający**. Znaleźliście już zielarkę Rekę i masz w swoim worku wystarczająco złota? Jeśli tak, możesz kupić od Reki eliksir uzdrawiający za 2 żetony złota. Weź żeton eliksiru uzdrawiającego i połóż go na swoim worku na skarby.

Podpowiedź: Nadal możecie używać złota do kupowania pochodni od Reki lub handlarza. Może to jednak spowodować, że dłużej wam zajmie zebranie 2 żetonów złota niezbędnych do kupienia eliksiru uzdrawiającego.

Gdy tylko **jedno z was** posiada **eliksir uzdrawiający w swoim worku**, zadanie zostaje wykonane. Obróćcie kartę zadania na zieloną stronę.

Zadanie 9: Sekretne listy króla

Elementy: 4 żetony zadań z **listami**



Przygotowanie: Umieśćcie kartę zadania numer 9 czerwoną stroną do góry pomiędzy **kartą początkową** a **kartą końcową**. Pomieszajcie 4 żetony zadań z **listami** (stroną z pytajnikiem do góry) i umieśćcie je zakryte na 4 królewskich posłańcach na planszy.

Zadanie: Każdy gracz musi odnaleźć **list** w **swoim kolorze**. Jeśli gracz skończy swój ruch na polu z listem, może go podnieść i obejrzeć **w tajemnicy** jego drugą stronę. Jeśli pieczęć na liście odpowiada kolorowi gracza (wojownik = niebieski, łuczniczka = zielony, czarodziejka = fioletowy, krasnolud = żółty), odkrywa go i kładzie na swoim worku na skarby. W przeciwnym razie odkłada zakryty żeton na miejsce. Graczowi **nie wolno** mówić, co zobaczył. Gdy **wszyscy gracze zdobędą list w swoim kolorze**, zadanie zostaje wykonane. Obróćcie kartę zadania na zieloną stronę.

Podpowiedź: Podczas gry 2 i 3-osobowej nie trzeba podnosić z planszy listów nienależących do żadnego z graczy. Po wykonaniu zadania po prostu odłóżcie je z powrotem do pudełka.

Zadanie 10: Potworny jaskiniowy troll

Elementy: 2–4 żetony zadań z **herbami**, 1 pionek **trolla**

Przygotowanie: Umieśćcie kartę zadania numer 9 czerwoną stroną do góry pomiędzy **kartą początkową** a **kartą końcową**. Każdy gracz bierze żeton **herbu** w swoim kolorze (wojownik = niebieski, łuczniczka = zielony, czarodziejka = fioletowy, krasnolud = żółty) i kładzie go na swoim worku na skarbu. Wszystkie pozostałe żetony **herbu** odłóżcie z powrotem do pudełka. Rzućcie czerwoną kością smoka. Następnie umieśćcie pionek **trolla** na jaskini z numerem 1, 2 lub 3 w zależności od wyniku na kości.

Zadanie: Przepędźcie trolla. Jeśli gracz skończy swój ruch na polu jaskini z trollem, może **rzucić kością** tak jak podczas walki. Aby przepędzić trolla, bohater musi wyrzucić na kości **pochodnię**. Jeśli nie wyrzucił pochodni, może zamiast tego użyć **żetonu pochodni**. Jeśli bohater posiada jeszcze znaczniki słońca, może oczywiście pozostać w miejscu i spróbować jeszcze raz w następnej turze. Kiedy uda mu się przepędzić trolla, bierze żeton herbu ze swojego worka i umieszcza go na karcie zadania numer 10. Następnie rzuca czerwoną kością smoka. Troll wycofuje się wgłąb jaskini i w zależności od wyniku na kości pojawia się w jaskini 1, 2 lub 3. Może się zdarzyć, że troll pojawi się w tej samej jaskini, w której zniknął. Jeśli **wszyscy gracze umieścili swoje żetony herbu na karcie zadania**, zadanie zostaje wykonane. Obróćcie kartę zadania na zieloną stronę.

Uwaga: Nie można pokonać trolla przy pomocy mieczy ani błyskawicy, jest zbyt duży! Nie możecie też przekazywać sobie swoich żetonów herbów. Każdy musi sam zmierzyć się z trollem.

Wyzwania dla doświadczonych bohaterów

Udało wam się sprostać 4 pierwszym wyzwaniom i jesteście gotowi na kolejne przygody? Od tej pory nie musicie grać z gotowymi zestawami zadań – zamiast tego możecie je losować przy pomocy kart zadań. Potasujcie wszystkie 10 kart zadań zieloną stroną do góry i dobierzcie z nich liczbę określoną według wybranego przez was poziomu trudności:

Łatwy: **2 karty zadań** • Średni: **3 karty zadań** • Trudny: **4 karty zadań**

Wskazówka: Niektóre połączenia zadań mogą okazać się trudniejsze niż inne!

Wydawnictwo Komos dziękuje wszystkim testerom za ich cenny wkład w rozwój gry. W szczególności dziękujemy dzieciom ze szkoły podstawowej w Ostheim za wiele godzin rozgrywek testowych.

Autorzy gry: Inka i Markus Brand
Ilustracje: Michael Menzel
Redakcja: Niccolo Riedel, Christian Sachseneder
Rozwój projektu: Carsten Engel

Opracowanie graficzne: AR GFX – Andreas Resch, Fine Tuning – Michaela Kienle
Korekta: 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

Wszystkie prawa zastrzeżone. Art.-Nr.: 698959

Wersja polska: GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta
Korekta: Łukasz Chełmecki
Skład: Krzysztof Bernacki