

DAS
ANDOR JUNIOR
FAN-ERWEITERUNGS-PAKET



11 Bonus-Heldentafeln

auch als Überleger für die originalen Heldentafeln nutzbar



9 neue Aufgaben

beliebig miteinander und mit den offiziellen Aufgaben kombinierbar

1 neuer Endgegner

lockt Tarok zum Alten Wehrturm und ~~bedrängt ihn~~

**WER DET
GEGRILLT!**



Der Bewahrer / Die Bewahrerin Talvora
ARMSELIGER ARMBRUSTFUMMLER!

Dieser Trick hat einen kleinen Nachteil: Wenn sie einen Gor, so können sie in ihrem Würfel ein Bein stellen. Der Gor wird dann hingelegt. Hingelegte Gors sind schon ab einem Schwertsymbol weniger vertrieben, aber der Drache geht für sie kein Wolkenfeld zurück. In der Nacht werden übrige hingelegte Gors wieder aufgestellt (und laufen wie üblich weiter).

Die Heldentafel und Heldenfiguren von Arbon und Talvora findet ihr in der Erweiterung "Neue Helden".

HALBSTARKE / Der Hüter Kheelan
MIT IHREM WASSERGEIST NUTZLOSEN NICHTS!

Schon seit Jahrhunderten bewacht der Wassergeist die Hüter der Flusslande. Am Anfang des Spiels können den Wassergeist als Aktion bewegen, pro Sonnenscheibe jeweils bis zu vier Felder weit, aber nicht über den Fluss (ausser über die Brücke). Helden, die mit dem Wassergeist auf demselben Feld stehen, dürfen Earas grossen lilanen Würfel anstelle ihrer eigenen Würfel werfen und dessen leere Seiten als weitere Fackeln werten.

Die Heldentafel und Heldenfiguren der Hüter, sowie die Figur "Wassergeist", findet ihr in der Erweiterung "Neue Helden".

Warum Varas Wassergeist wohl nicht über den Fluss läuft? Findet ihre Hintergrundgeschichte auf der Andor-Homepage:

<https://legenden-von-andor.de/storytexte/>

Die Dunkle Magierin Form 1 Die Magier Liphardus
KL*AGLICHE KOPIE
MEINES K*O*NNENS!

Die Dunkle Magie erlaubt es, unnatürliche Dinge zu tun. Wann immer der Drachewürfel gewürfelt wird, dürfen die Dunklen Magier ihn auf die gegenüberliegende Seite drehen. Die Dunklen Magier würfeln nur mit einem grünen Würfel, dessen Schwertsymbole zählen für sie allerdings als Blitze.




There are six empty circles arranged in a 3x2 grid on the left side of the card.

Die Heldentafel und Heldenfiguren der Dunklen Magier findet ihr auf der Andor-Homepage zum kostenlosen Download:

<https://legenden-von-andor.de/zusatzheld-die-dunkle-eara/>

Kirr, der Zauberer Form 2
ZITTRIGER ZEITZAUSEL!

Kirr ist ein der drei bestmöglichten Zauberer des Eisernen Reichs von Hadria. Würfelt Kirr und sind unter der dafür abgegebenen Sonnenscheibe Symbole aufgedruckt, so zählt ein von Kirr gewürfelter Blitz nur als Schwert, dafür darf Kirr so handeln, als hätte er Schwertplättchen/Fackelplättchen entsprechend der aufgedruckten Symbole abgegeben. Die Schwertplättchen zählen nur für die Dauer dieser Stunde. Kirr darf Sonnenscheiben in beliebiger Reihenfolge abgeben, muss sich aber jeweils vor dem Würfeln für eine Scheibe entscheiden.




There are six circles in a row at the bottom, representing a row of dice faces. The first two are empty, the third contains a candle icon, the fourth contains a sword icon, the fifth contains two sword icons, and the sixth contains a sword icon.

Die Heldenfigur von Kirr findet ihr in der grossen Erweiterung "Die Reise in den Norden". Die Heldentafel von Kirr findet ihr auf der Andor-Homepage zum kostenlosen Download am Ende der Bonus-Legende "Die Rückkehr der Schwarzen Kogge":

<https://legenden-von-andor.de/bonus-legende-die-rueckkehr-der-schwarzen-kogge/>

~~Der Wolfskrieger~~ **WOLFSVERNARTER** ~~Die Wolfskriegerin Marfa~~
WILDER!

Die Wolfskrieger kennen das Gebirge Westentasche und wissen diesen Vorteil zu nutzen. Im Kampf auf einem nummerierten Berg-Feld dürfen sie alle ihre Würfel ohne Symbol auf Schwert-Seiten drehen.

Die Heldentafel und Heldenfiguren der Wolfskrieger findet ihr in der Erweiterung "Bonus-Box" oder auf der offiziellen Andor-Homepage zum Gratis-Download:
<https://legenden-von-andor.de/zusatzheld-orfen-der-wolfskrieger/>

~~Der Tare~~ **TOLLPATSCHIGER** ~~Die Tare Rhega~~
TARUS!

Im Sturmtal sind die Taren, gibt es nicht ohne Grund das erhaltene bei trinken aus einem Brunnen jeweils eine schwarze Stärkescheibe (zusätzlich zu den gelben Sonnenscheiben). Im Kampf können sie schwarze Stärkescheiben wie Schwertplättchen einsetzen. Eingesetzte Stärkescheiben kommen aus dem Spiel und können nicht wiedergewonnen werden.

Die Heldentafel und Heldenfiguren der Taren, sowie vier schwarze Holzscheiben für die Fähigkeit der Taren, findet ihr in der Erweiterung "Neue Helden".

HILFLOSE HEXERIN MIT IHREM KLAPPRIGEN KNOCHENGESTELL!



Die Beschwörer haben einen Golem zu beschwören. Ist der Golem nicht mehr auf dem Spielplan, vertreiben die Beschwörer einen Gor, so dürfen sie danach den Drachenwürfel werfen (der Drache bewegt sich dabei nicht) und den vertriebenen Gor gemeinsam mit dem Golem auf Feld 1 + Würfelergebnis stellen. Nur die Beschwörer können den Golem als Aktion bewegen, pro Sonnenscheibe jeweils bis zu vier Felder weit. Steht der Golem auf dem Feld eines Gors, ist dieser schon ab einem einzigen Schwertsymbol vertrieben. Der Golem wird jeweils in der zweiten Nacht nach seinem Einwürfeln vom Spielplan genommen.



Die Heldentafel und Heldenfiguren der Beschwörer, sowie die Figur "Golem" und ein Golem-Symbol, findet ihr in der Erweiterung "Dunkle Helden". Mit dem Golem-Symbol könnt ihr markieren, wann der Golem vom Spielplan genommen wird: Legt bei der Beschwörung das Golem-Symbol zum Nachtmarker. In der ersten Nacht entfernt ihr dann das Golem-Symbol vom Nachtmarker und in der zweiten Nacht entfernt ihr den Golem vom Spielplan.

Der Hautwandler Drukil / Die Hautwandlerin Bettvorleger!



Die Hautwandler haben eine menschliche und eine Bärenform. Sie beginnen das Spiel als Mensch und mit 2 Würfeln. In der Nacht auf einem Waldfeld (inkl. Baum der Lieder), verwandeln sie sich in die jeweils andere Gestalt. In Bärenform können sie keine Gegenstände tragen, haben dafür aber 3 statt 2 Würfel! Ausserdem können Bären keine Nebelplättchen aktivieren, stattdessen schauen sie sich das entsprechende Plättchen nur an und decken es dann wieder zu.



Die Heldentafel, Heldenfiguren und die Bärenfigur der Hautwandler findet ihr in der Erweiterung "Dunkle Helden".

MICKRIGER
Halbskral **MICKRIGER** Halbskralin Forr
CHTEGER **MICKRIGER** NMENSCH!

Von der Kräuterhexe **MICKRIGER** gebildet, setzen sich die Halbskrale im Schatten für das Gute ein. Die Strecke zwischen zwei nummerierten Feldern entlang der Trampelpfade für nur eine Sonnenscheibe zurücklegen (in beide Richtungen, aber nicht über den Fluss). Gors halten die Halbskrale für einen der ihren und überspringen ihr Feld, als würde dort bereits ein Gor stehen.

Die Heldentafel und Heldenfiguren der Halbskrale findet ihr in der Erweiterung "Dunkle Helden".

SEHBEHINDERTER
Der Seher Leander / Die Seher Leane
SEHBEHINDERTER SCHARLATAN!

Die blinden Seher haben die Würfelleiste bereits im Voraus! **SEHBEHINDERTER** legen vier Würfel und **SCHARLATAN!** auf ihrer Würfelleiste (wenn sie wollen, legen sie 1 Würfel stattdessen auf den Beutesack legen). Wenn Seher würfeln würden (z.B. im Kampf), nutzen sie stattdessen den obersten Würfel ihrer Würfelleiste. Der Würfel kommt dann auf das Spielfeld (z.B. Schwerter im Kampf) oder auf den Beutesack. Erhalten die Seher Würfel vom Spielfeld zurück (z.B. weil ein Gor vertrieben wurde), so kommen diese Würfel auch auf den Beutesack. Ist die Würfelleiste leer, so werden alle Würfel vom Beutesack neu gewürfelt und nach Belieben auf die Würfelleiste verteilt (wenn sie wollen, dürfen sie 1 Würfel stattdessen auf den Beutesack legen). Wenn der oberste Würfel der Würfelleiste kein Symbol zeigt, können die Seher als Aktion eine Sonnenscheibe abgeben, um diesen obersten Würfel auf den Beutesack zu legen und ein beliebiges verdecktes Nebelplättchen anzuschauen.

Die Heldentafel und Heldenfiguren der Seher findet ihr in der Erweiterung "Dunkle Helden".

~~Die Wassermagier Jarim~~ ~~Der Wassermagier Jarim~~

W*U*ERDELOSE
WASSERPLANSCHERIN!
Die Wassermagier Jarim und
sind in der Lage, durch das Wasser
Figur von einem vollen Brunnen zu einem anderen
Brunnen teleportieren, indem sie beide Brunnen leeren und die
6 Sonnenscheiben beider Brunnen auf die Heldengruppe
verteilen. Gegenstände oder andere Figuren können die
Wassermagier dabei nicht mitnehmen.



Die Heldentafel und Heldenfiguren der Wassermagier findet ihr auf der Andor-
Homepage zum kostenlosen Download:

<https://legenden-von-andor.de/zusatzheld-jarim-jarid/>

Die Runensteine

„Ein paar gerissene Gors versuchen, die Magie der Runensteine für sich zu nutzen. Nehmt sie ihnen ab, bevor sie irgendwelchen Unsinn damit anstellen.“



Die ersten sechs Male, wenn ein Gor aufgestellt wird (inkl. der Startgors), wird ein **verdeckter Runenstein** zu ihm gelegt. Die Gors bewegen die Runensteine in der Nacht mit sich mit. Die Runensteine können erst aufgedeckt und aufgenommen werden, wenn der entsprechende Gor vertreiben wurde. Ab dann können sie wie gewöhnliche Gegenstände aufgenommen/ abgelegt/getauscht werden. Diese Aufgabe ist bestanden, sobald ein Held **drei verschiedenfarbige Runensteine** trägt.

BUNTER KIES!



Die Bauern

„Die Bauern fürchten sich vor den herumstreunenden Gors. Begleitet sie zur schützenden Rietburg.“



Legt bei zwei Helden je einen Bauern auf die **Felder 3 und 4**, bei drei Helden auf die **Felder 2, 3 und 4** und bei vier Helden auf die **Felder 1, 2, 3 und zum Händler**.

Bringt **alle Bauern** zur Rietburg. Jeder Held kann höchstens einen Bauern auf einmal mit sich mitbewegen. Bauern können Felder mit Nebel überqueren und dort auch problemlos stehen bleiben. Sie können allerdings Felder mit Gors nicht überqueren und diese Aufgabe ist gescheitert, wenn ein Gor und ein Bauer auf demselben Feld stehen.

**UNNUTZTE
UNTERTANEN!**



Der Schlaftrunk

„Garz hat von einem neuartigen Schlaftrunk erzählt. Er möchte wissen, wie er wirkt. Ihr sollt den Trank an einem Gor ausprobieren – nachdem ihr Garz natürlich angemessen dafür bezahlt habt.“



Findet **2 Gold** im Nebel und kauft damit beim **Händler** den Schlaftrunk. Setzt ihr im Kampf gegen einen Gor **mindestens ein Schwert (oder einen Blitz)** ein, so könnt ihr den Schlaftrunk **abgeben**, damit der Gor sofort in der Vorrat zurückkommt. Der Drache läuft kein Feld zurück. Diese Aufgabe ist bestanden, sobald der Schlaftrunk abgegeben wurde.

**H*O*RT AUF,
MEINE GORS ZUM
SCHLAFEN ZU
BRINGEN!**



Varkur, der Dunkle Magier

„Prinz Thorald ist von seinem Ausritt zurückgekommen und hat das Versteck von Varkur entdeckt. Vertreibt ihn, ehe er weiteres Unheil anrichten kann.“



Würfelt 1x mit dem Drachenwürfel und stellt Varkur auf das **entsprechende Höhlenfeld**. Auf Varkurs Feld können Helden wie bei Gors würfeln und einen Würfel mit einem Schwert (oder einem Blitz) oder ein Schwert-Plättchen ablegen. In der Nacht oder sobald Varkur vertrieben wurde, kommen die Würfel wieder zu ihren Besitzern zurück. Varkur ist vertrieben und diese Aufgabe ist bestanden, wenn von jedem Helden ein Würfel oder ein Schwert-Plättchen bei Varkur liegt.

**DAS BIN ICH! CHRONISCHER
B*O*SEWICHT UND
AMBITIONIERTES GENIE MIT
VORLIEBE F*U*R
MANIPULATIONEN
ENERGETISCHER
INTERFERENZEN UND
DRACHENDRESSUR!**



Die sechs Runenstein-Plättchen, die vier Bauernplättchen, den Gegenstand Schlaftrunk („Gift“) sowie die Figur „Varkur“ findet ihr alle im Grundspiel „Die Legenden von Andor“.

Das Wolfrudel

„Die Wolfe suchen ihre Jungen und sind über das Land verstreut. Beruhigt sie und vereint das Rudel wieder.“

Die **ersten drei Mal**, wenn ein **Holz im Nebel** gefunden wird, wird ein Wolf auf einem Gebirgsfeld aufgestellt (zuerst 2, dann 3, dann 5). Sobald ein Holz auf einem Feld mit einem Wolf liegt, kann der jeweilige Wolf gezähmt werden. Dafür wird wie im Kampf gegen Gors gewürfelt, allerdings müssen **Würfelseiten ohne Symbole** abgelegt werden. Die leeren Würfelseiten vom grossen lilanen Würfel zählen doppelt. Sobald **zwei leere Würfelseiten (oder eine grosse lilane)** vor einem Wolf liegen, kommt das Holz aus dem Spiel und der **Wolf wurde gezähmt**. Fortan kann er von den Helden mitbewegt werden. Die Aufgabe ist bestanden, wenn alle Wolfe gezähmt und zu Mart gebracht wurden.



ECHT JETZT?!
ST*O*CKCHENHOLEN
FÜR DIE
FLOHTEPPICHE?!



Der Fluggor

„Ein gemeiner Fluggor hat sein Nest in der Mine aufgeschlagen und bringt Unruhe unter die Gors. Kümmert euch um dieses Problem.“

Stellt den Fluggor jetzt auf **Feld 8**. Jedes Mal, wenn der **Drachwürfel gewürfelt** wird (z.B. in der Nacht, bei Nebelplättchen oder wenn ein Gor die Burg erreicht), wird der Fluggor auf das **entsprechende Feld** gestellt. In der Nacht (nach dem Erscheinen der Gors) **tauscht der Fluggor seine Position mit dem Gor von Feld 8**. Sollten dadurch zwei Gors auf einem Feld stehen, wird einer entlang der Trampelpfade weiterbewegt. Auch wenn nach dem Erscheinen der Gors kein Gor auf Feld 8 steht, fliegt der Fluggor dorthin. Der Fluggor kann mit Gors auf demselben Feld stehen und kann wie ein Gor bekämpft und vertrieben werden. Dann läuft der Drache ein Wolkenfeld zurück und diese **Aufgabe ist bestanden**.



*U*BER DEN
WOLKEN...
MUHAHAHA!



Die Arbaks

„Die Geister des Waldes, die Arbaks, wurden von fiesen Gors aufgeschreckt. Sie lassen sich nur vom Dufte der Rietgrasblüten besänftigen.“

Legt 1 **Rietgrasblüte zu jedem Brunnenfeld**. Diese können wie gewöhnliche Gegenstände aufgenommen/abgelegt/getauscht werden. Stellt Arbaks auf die **Waldfelder 1, 4 und 6**. Die Waldfelder mit den Arbaks können nur von einem Helden betreten werden, der eine Rietgrasblüte trägt. Daraufhin ist der Arbak **besänftigt** und die Rietgrasblüte sowie der Arbak kommen aus dem Spiel. Die Aufgabe ist bestanden, wenn alle Arbaks besänftigt wurden.



DIE HELDEN BEIM
BLUMENPFL*U*CKEN...
SO WIRD DAS NIE WAS!



Die Tulgori

„Reisende aus dem fernen Lande Tulgor sind nach Andor gekommen um es zu kartographieren. Zeigt ihnen die schönsten Ort des Landes!“

Stellt die Tulgori jetzt auf die **Höhle 1**. Die Tulgori können von Helden mitbewegt werden. Bringt sie in beliebiger Reihenfolge **zur Rietburg, zum Alten Wehrturm, zum Baum der Lieder und zu Mart dem Brückenwächter**. Nach Erreichen eines Ziels können sie für den Rest des Tages nicht mehr bewegt werden. Die Tulgori können Felder mit Nebelplättchen oder Gors problemlos überqueren und auch dort stehen bleiben.



TATTRIGE
TOURISTEN!



Die drei Figuren „Wölfe“ findet ihr in der Erweiterung „Der Sternenschild“. Eine Figur „Fluggor“ findet ihr in der Erweiterung „Die Bonus-Box“. Drei Figuren „Arbak“ und drei Plättchen „Rietgrasblüte“, die Figur „Tulgori“ und vier Plättchen „Kartographiemarker“ zum Markieren der von der Tulgori noch nicht besuchten Orten findet ihr in der Erweiterung „Verschollene Legenden – Alte Geister“.

Der Trunkene Troll

„Der Trunkene Troll hat zu viel vergorenen Traubensaft getrunken und ist nun von tierischen Kopfschmerzen geplagt. Bringt ihn zu den Brunnen um ihn zu erfrischen. Doch passt auf: Er hat den Orientierungssinn eines kaputten hadrischen Kompass.“



Würfelt mit einem Drachenwürfel und stellt den Trunkenen Troll auf **Feld 2 + Würfelergebnis**. Der Trunkene Troll kann von den Helden mitbewegt werden. Bringt ihn zu den drei Brunnen und lasst ihn **jeden Brunnen 1x leeren** (der Held erhält dann keine Sonnenscheiben). Danach kommt der Trunkene Troll aus dem Spiel und die Aufgabe ist bestanden. Doch Vorsicht! Bis dahin wird der Trunkene Troll **jede Nacht direkt nach der Drachenbewegung auf Feld 2 + Würfelergebnis** versetzt. Steht dort ein Gor, bewegt dieser sich auf das nächste gor-freie Feld entlang der Trampelpfade. Der Trunkene Troll wird zudem von Gors übersprungen.

ERNSTHAFT?
VERGORENER TRAUBENSAFT?!
ERIMMRICH!



Die Figur „Trunkener Troll“ findet ihr in der Erweiterung „Neue Helden“. Zum Markieren der vom Troll geleerten Brunnen könnt ihr z.B. Trinkschläuche aus dem Grundspiel „Die Legenden von Andor“ oder Humpen aus der Erweiterung „Die Bonus-Box“ verwenden.

Die folgenden drei Karten zum neuen Endgegner Tarok ersetzen die originale Start- und Schlusskarte.

ANDOR JUNIOR

Startkarte

Das Abenteuer beginnt, sobald ihr diese Karte umdreht!

SEIT DEM GROSSEN UNWETTER SIND EIN PAAR WISELNDEN WOLFSWELPEN IN DER MINE VERLOREN GEGANGEN. DIE HELDEN WERDEN NIE DIE AUFGABEN SCHAFFEN, DIE MART IHNEN STELLEN WIRD UM IN DIE MINE ZU KOMMEN. DAFÜR WERDE ICH SORGEN! UND SOBALD SIE MIT EINEM DIESER FLOHTRANSPORTER AUS DER MINE KOMMEN WIRD SICH TAROK UM SIE K*U*MERN! MUHAHAHA!!!

Drachenkampf - Regeln

Sobald ein Wolfsjunges in den Minen gefunden und beim Alten Wehrturm (dem Wachturm, wo man Leuchtfeuer entzünden kann) abgelegt wurde, wird der **Drache auf den Alten Wehrturm** gestellt. Nehmt dann alle **Minenplättchen vom Spielplan** (auch das Wolfsjunges), mischt sie und bildet einen **verdeckten Stapel** aus bei **2 Helden 4** **Minenplättchen**, bei **3 Spielern 7** **Minenplättchen** und bei **4 Spielern 10** **Minenplättchen**.

Von da an habt ihr **nur noch den Rest des Tages** Zeit, um den Drachen zu besiegen. Schafft ihr das bis Tagesende nicht, fliegt der Drache in der Nacht zur Rietburg und das Spiel ist leider verloren.

Sollte ein Nebelplättchen mit dem Drachensymbol aktiviert werden, während der Drache beim Alten Wehrturm steht, geschieht nichts.

Auf der Rückseite dieser Karte erfahrt ihr, wie der Kampf gegen den Drachen genau abläuft.

Ein Held, der auf dem Alten Wehrturm steht, kann den Drachen angreifen. Dann würfelt er mit **allen** ihm zur Verfügung stehenden Würfeln. Wie beim Kampf gegen einen Gor kostet ihn das jeweils eine Sonnenscheibe.

Schwerter können dem Drachen nichts anhaben, nur mit Fackeln könnt ihr ihn verschrecken! Anders als im Kampf gegen einen Gor werden **keine Würfel auf das Feld des Drachen abgelegt**. Stattdessen zeigt der Stapel mit den **Minenplättchen** an, wie nahe ihr dem Sieg steht.

Für jedes **gewürfelte Fackel-Symbol** oder **eingesetzte Fackel-Plättchen** darf der Held jeweils das **oberste** **Minenplättchen** des **Stapels** aufdecken (sofern es verdeckt ist). Zeigt das **Minenplättchen** ein **Wolfsjunges** oder einen **Falken**, so wird dieses **direkt entfernt**. Zeigt das **Minenplättchen** einen **Drachen** oder **Irlök** den **Riesenkragen**, so bleibt das **Plättchen** **offen** auf dem **Stapel** liegen und kann nur durch den Einsatz einer weiteren Fackel entfernt werden (das darf in derselben Kampfrunde oder in einer späteren geschehen).

Habt ihr alle **Minenplättchen** vom **Stapel** entfernt, so wurde der **Drache** **erfolgreich vertrieben!**

Schlusskarte

Ihr wisst nun, was eure Aufgaben sind. Viel Erfolg, ihr Helden!

Dreht diese Karte sofort um, wenn der **Drache die Rietburg erreicht** hat oder ihr den **Drachen vertrieben** habt!

Oh weh! Der Drache hat die Rietburg erreicht! Die Rietburg brennt! Sofort kehren die Helden dorthin zurück. Die nächtlichen Lächerlichkeiten alle Hände voll zu tun sind. **MUHAHAHA!!!** Windet

Dieses Mal war der Drache euch leider überlegen. Wollt ihr es gleich nochmal versuchen?

Geschafft! Ihr habt den Drachen vertrieben! Diese Lektion wird er so bald nicht wiederholen! Die Menschen in Andor feiern ein großes Fest. Hoch leben die Helden!

Und der Drache? Der macht sich in die Gänge hinter dunkle Höhlen und wartet auf eine neue Chance. **NICHT SCHON WIEDER.....**