

15

Sonderregeln:

Der Gor, nimmt die Kräuter und die Schilde mit sich, wenn er sich bewegt. Die

Heiden können ihn nur vertreiben, wenn sie herausgefunden haben, welche Kräuter

er mit sich führt. Greift ein Held den Gor an, wird so lange gekämpft bis der Gor

vertrieben wurde. Dann deckt man die Kräuter des Gors auf um zu prüfen ob der

Angriff funktioniert hat.

Die Heiden müssen die richtigen Kräuter umren auf der Kräuterteiste markiert

haben. Sonst passiert nichts. Wurde der Gor erfolgreich bekämpft, verliert er

einen Schild. Wurde auf die falschen Kräuter getippt behält er seine Schilder.

Nach jedem Angriff werden alle Kräuter wie im Punkt Vorbereitung beschrieben

neu ausgelegt.

Findet ihr die Hexe Reka, dürft ihr das Wolfskrautplättchen sofort aufdecken,

welches neben den Spielplan gelegt wurde!

Ein Held, der ein Feld mit einem Kräuterpilzchen berührt, darf es sich nur

alleine ansehen und muss dann einen Tipp abgeben welche Kräuterkombination er

beim Gor vermutet. Sonst darf nicht darüber kommuniziert werden.

Ziel:

Verliert der Gor sein letztes Schild habt ihr sofort gewonnen. Erreicht er die

Burg habt ihr sofort verloren.

Wenn ihr gewonnen habt, lest Aufgabe 19.

15

Der König berichtet dir von einem Gor der in der Mine gesichtet wurde. Viele tapfere Männer hatten sich ihm entgegen gestellt aber keiner konnte ihn aufhalten. Nun liegt es an euch es zu versuchen. Einen Tipp hat der König aber noch für dich: Der Gor riecht angenehm nach Kräutern.

Vorbereitungen:

Normaler Spelaufbau. Der Gor auf der niedrigsten Feldzahl

erhält pro Spieler ein Schildplättchen. Zudem werden die 6

Wolfskrautplättchen verdeckt gemischt und 2 davon ebenfalls

ungesehen dem Gor zugeteilt.

Die anderen 3 Wolfskrautplättchen kommen verdeckt auf 3

beliebige Felder mit den Borten. (Die Felder, die die Notenbücher

zeigen.) Deckt nun ein beliebiges Wolfskrautplättchen auf. Ein

Wolfskrautplättchen kommt ungesehen neben den Spielplan. Ihr

müsst auf Seite 2 dieser Karte Kräuter markieren. Nehmt dazu

zum Beispiel zwei Briefplättchen aus dem Vorrat.

Ist nun Seite 2.

Aufgabe 15 - Seite 2

1. Seite - 51 Aufgabe

Eine kleine Kampagne - Karte 14 - Seite 2

1. Seite - 41 - Karte 1

Dies ist die zweite Kampagne für Andor Junior.

Aus der ersten Kampagne werden die Wohn-Karten und die Übel-Karten benötigt.

Den Tierbegleiter könnt ihr leider nicht weiter benutzen.

Die Spiele die ihr spielt haben eine Auswirkung auf das nächste Spiel.

Generell gilt, dass vor dem Spelaufbau der Punkt Vorbereitungen gelesen werden muss.

Das Spiel wird oft etwas anders aufgebaut als im Grundspiel.

In den folgenden Spielen werden den Helden auch andere Aufgaben gestellt, als im

Grundspiel.

Das Spiel endet selten mit der Suche nach den Wolfsungen, sondern es gilt andere Dinge

zu meistern.

Welche Karte ihr im Anschluss an euer Abenteuer lesen müsst verrät euch immer die

Aufgabe die ihr gerade spielt. Es werden in einer Kampagne also nicht alle Karten

gespielt. Ihr müsst die Kampagne mehrmals spielen um alle Karten zu entdecken.

Ihr könnt während der Kampagne die Helden wechseln und wenn ihr eine Aufgabe nicht

schafft, dürft ihr sie mehrmals probieren.

Zu dieser Kampagne gehören die Karten: Wäffe 1-4, Hadrische Stundengläser und 'Der

große Kampf'

Seht sie euch am besten erst an, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

Dreht diese Karte nun um auf Seite 2 und beginnt euer großes Abenteuer.

Viel Spaß beim Spielen,

euer Thomas.

16

Der König berichtet euch, dass seine Boten wichtige Informationen für ihn gesammelt haben. Gors werden jedoch überall im Land gesichtet und sie sind stärker als sie es je waren. Leider sind sie euch angrißlustiger. "Unsere Boten stecken im dichten Nebel fest. Sucht einen sicheren Weg zu ihnen", sagt der König und fügt hinzu, "Ich habe Mart, den Brückenwächter dazu beauftragt euch zu unterstützen."

Vorbereitungen 1:

Das Spiel wird normal aufgebaut. Die Mine muss nicht aufgebaut werden ist aber frei zugänglich. Zieht verdeckt ein Notenbuch und stellt Mart auf das angegebene Feld.

Lest nun Seite 2.

1 zeig - 9t abegfnt

Aufgabe 16 - Seite 2

16

Vorbereitungen 2:

Würfelt 2x mit dem Drachenufteil und addiert die Punkte. Vergleicht sie mit den Zahlen unten auf dieser Karte. Legt ein Notenbuch auf den passenden Ort auf dem Spielplan. Macht dies 3x. Wenn ein Ort doppelt gewürfelt wird, würfelt nochmal.

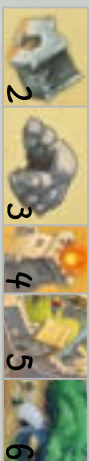
Sonderregel:

Das Aufdecken von Nebelplättchen kostet 1 Sonnenscheibe pro Spieler. Wer auf einem Nebelplättchen stehen bleibt, muss es auch aufdecken können.

Überquert ein Held ein verdecktes Nebelplättchen, muss er eine Sonnenscheibe zusätzlich abgeben. Mart kann von jedem Helden bewegt werden, dies kostet eine Sonnenscheibe pro Feld.

Ziel:

Mart muss alle Notenbücher einsammeln und in die Rietburg bringen. Mart darf dabei nicht über Nebelplättchen ziehen. Ihr müsst also alle Nebelplättchen zwischen den Notenbüchern aufdecken. Sobald Mart mit den Büchern die Burg erreicht, habt ihr das Spiel gewonnen. Lest dann Aufgabe 20.



17

„Auf einen Streich“, murmelt der König in seinen Bart. Der König will alle Gors auf einmal aus dem Land verjagen. In der Gegend werden viele Gors gesichtet. Würde man alle auf einmal vertreiben, könnte dies den anderen Gors eine Lehre sein. Es wäre nur eine kleine Chance, aber es könnte helfen den vielleicht bevorstehenden Angriff zu schwächen.“

Vorbereitungen:

Baut das Spiel normal auf. Die Mine muss nicht aufgebaut werden ist aber frei zugänglich. Legt die 3 Befestigungsplättchen bereit.

Lest nun Seite 2.

1 zeig - 17 abegfnt

Aufgabe 17 - Seite 2

17

Sonderregel:

Es können von den Helden Befestigungen gebaut werden. Befinden sich die Spieler auf einem Feld mit Wald oder Berg, können sie dort eine oder mehrere Befestigungen bauen. Dazu geben sie 2 Gold und 1 Holz im Wald oder 1 Gold und 2 Holz in den Bergen ab und legen ein Befestigungsplättchen auf das entsprechende Feld.

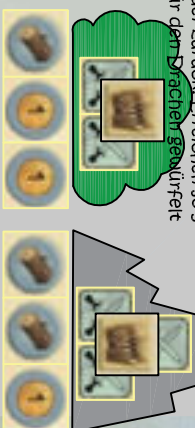
Das Bauen der Befestigung kostet außerdem 1 Sonnenscheibe.

Eine Befestigung hält einen Gor auf. Auf einem Feld mit Befestigung können mehrere Gors stehen. Auf einem Feld können auch mehrere Befestigungen stehen. Stehen während der Gor-Bewegung mehr Gors als Befestigungen auf einem Feld, reißen die Gors alle Befestigungen auf diesem Feld ein, laufen dann gemeinsam und müssen einzeln bekämpft werden.

Die Befestigung hat einen weiteren Vorteil: Alle Gors auf einem Feld mit Befestigung werden behandelt wie ein einziger Gor. 3 Gors im Wald, mit Befestigung, können also mit nur 2 gewürfelten Schwertern vertreiben werden. Der Drache geht dann auch 3 Felder zurück. Erreichen so 3 Gors die Rietburg muss auch 3x für den Drachen gewürfelt werden.

Ziel:

Besteht bei
4 Spielern 7 Gors
3 Spielern 6 Gors
2 Spielern 5 Gors
an einem einzigen Tag, dann habt ihr das Spiel sofort gewonnen. Lest dann Aufgabe 21.



18

"Nicht nur dass die Beerenfelder eingegangen waren nun prallen die Waffen auch noch an dem Gor ab, als wären es Gummischwerver. Hier ist definitiv Magie im Spiel", sagte der König und schüttelt mutlos den Kopf. Die Helden versprechen dem König der Sache auf den Grund zu gehen.

Vorbereitungen:

Baut das Spiel ganz normal auf. Die Mine muss nicht aufgebeut werden.
Spielt ihr nur mit 2 Helden, bekommt jeder Held einen anderen Farbsockel, als es seiner Farbe entspricht. Der Krieger bekommt z.B. einen gelben Farbsockel und ist somit Blau und Gelb. Er darf dann aber nicht die Fähigkeiten des Zwerges benutzen. Nur die Figur zählt als Held, nicht der Sockel.
Bei 3 Helden hat nur ein Held 2 Farben.

1 Seite - 82 abgefragt

Aufgabe 18 - Seite 2

Sonderregel:

Jeder Gor der durch Nebelplättchen ins Spiel kommt, bekommt ein zufälliges Schildplättchen. Steht den Gor auf das Nebelplättchen und legt den Schild daneben. Der Gor mit dem Schildplättchen kann von dem Spieler dieser Farbe nicht angegriffen werden. Er bewegt sich in der Nacht auch ganz normal. Hat ein Held 2 Farben, aber eine ist die des Schildes kann er den Gor auch nicht angreifen.

18

Wird der Gor mit Schild besiegt, dann kommt das Nebelplättchen auf den Beutel des Helden, der Gor kommt wieder neben den Spielplan und der Schild in den Vorrat. Jeder Held kann nur einen Gor tragen. Der Gor darf unter Helden auf einem Feld getauscht, aber nicht abgelegt werden. Ein Held der einen Gor trägt, muss für 1 Feld Bewegung, 2 Sonnenscheiben abgeben.
Kann ein Gor kein Schildplättchen erhalten, oder sind keine Gors mehr im Nebel zu finden, ist das Spiel für die Helden sofort verloren.

Ziel:

Findet bei
4 Spielern 8 Gors
3 Spielern 6 Gors
2 Spielern 4 Gors
im Nebel und besiegt sie. Die Gors müssen zur Rietburg gebracht werden. Liegen ausreichend Gors in der Rietburg habt ihr das Spiel sofort gewonnen. Lest dann Aufgabe 22



19

Der Gor war sicher verzaubert. Aber der Kampf hatte dir etwas offenbart: Die Gors scheinen allergisch auf einige Kräuter zu reagieren. Das kann im Kampf hilfreich sein.

Belohnung:

Legt in diesem Spiel verdeckt alle Kräuterplättchen aus.
2 gleiche Kräuterplättchen zählen wie ein Schwertplättchen.
Zieht ihr gleich die Aufgabe: "Sammelt Wolfskraut" eine andere Aufgabe.

Die Hexe Reka hat in den Schriften vom Baum der Lieder eine furchtbare Entdeckung gemacht. Andor liegt genau im Schatten einer bald statt Findenden vollständigen Sonnenfinsternis.
Das allein wäre sicher nicht schlimm, würde sie nicht genau zu dem Zeitpunkt passieren, an dem auch andere Planeten des Sonnensystems eine Linie bilden.

Dies würden nur wenige Minuten dauern, doch es würde dem Drachen reichen, um schwarze Magie zu wirken und Andor mit einer ganzen Schar an verzauberten Gors und Trolen zu überrennen. Die verdorbenen Beerenfelder waren nur der Anfang und bestimmt ebenfalls ein fäuliger Zauber. Reka musste die Helden und den König warnen. Sie mussten sich vorbereiten.

Lest nun Seite 2.

1 Seite - 61 abgefragt

Aufgabe 19 - Seite 2

Die Hexe überlebt den Helden eine Anerkennung für 4 spezielle Waffen.

"Wählt weise und bringt mir die Zutaten, die Zeit reicht nur um eine Waffe zu fertigen", sagt die alte Frau und verschwindet im Nebel.

Spielt nun ein normales Spiel mit 1 zufälligen Aufgabekarte aus dem Grundspiel pro Spieler. Ziel ist es jedoch nicht die 3 Wolfskungen zu finden.

Sonderregel:

Sobald Mart euch über die Brücke lässt, müsst ihr euch entscheiden welche Zutaten ihr sammeln wollt. Deckt ihr Plättchen in der Mine auf, werden sie ganz normal ausgelöst. Allerdings kommen sie dann in euren Beutel.

Ziel:

Sammelt: Feder des Falken 1x oder Drachenschuppe 3x oder Krakenschnabel 1x oder Wolfsaar 2x und bringt sie der Hexe. Dann habt ihr das Spiel gewonnen und dürft weiter lesen.

Die Hexe lächelt geheimnisvoll. "Das ist also eure Wahl"... Nehmt nun eine Waffe die zu euren Plättchen passt die ihr der Hexe gebracht habt. Ihr dürft sie für den Rest der Kampagne behalten.

Lest jetzt Aufgabe 23



20

Die Boten sind überglücklich, dass du ihnen geholfen hast.

Belohnung:

Betrittst du ein Feld mit Boten, musst du dafür in diesem Spiel keine Sonnenscheibe abgeben.

Die Hexe Reka hat in den Schriften vom Baum der Lieder eine furchtbare Entdeckung gemacht. Andor liegt genau im Schatten einer bald statt findenden vollständigen Sonnenfinsternis.

Das allein wäre sicher nicht schlimm, würde sie nicht genau zu dem Zeitpunkt passieren, an dem auch andere Planeten des Sonnensystems eine Linie bilden.

Dies würden nur wenige Minuten dauern, doch sie würden dem Drachen reichen, um schwarze Magie zu wirken und Andor mit einer ganzen Schar an verzauberten Gots und Trolen zu überrennen. Die verdorbenen Beerentfelder waren nur der Anfang und bestimmt ebenfalls ein fauler Zauber.

Sie musste die Helden und den König warnen. Sie mussten sich vorbereiten.

Lest nun Seite 2.

20

Die Hexe übergibt den Helden eine Anleitung für 4 spezielle Waffen. "Wähle weise und bringe mir die Zutat, die Zeit reicht nur um eine Waffe zu fertigen", sagt die alte Frau und verschwindet im Nebel.

Spielt nun ein normales Spiel mit 1 zufälligen Aufgabenkarte aus dem Grundspiel pro Spieler. Ziel ist es jedoch nicht die 3 Wolfsjungen zu finden.

Sonderregel:

Sobald Mart euch über die Brücke lässt, müsst ihr euch entscheiden welche Zutat ihr sammeln wollt. Deckt ihr Plättchen in der Mine auf, werden sie ganz normal ausgelöst. Allerdings kommen sie dann in euren Beutel.

Ziel:

Sammelt: Feder des Falken 1x oder Drachenschuppe 3x oder Krakenschnabel 1x oder Wolfshaar 2x und bringe sie der Hexe. Dann habt ihr das Spiel gewonnen und dürft weiter lesen.

Die Hexe lächelt geheimnisvoll. "Das ist also eure Wahl"... Nehmt nun eine Waffe die zu euren Plättchen passt, die ihr der Hexe gebracht habt. Ihr dürft sie für den Rest der Kampagne behalten.

Lest jetzt Aufgabe 23



21

Der König hört gerne von deiner mutigen Tat. Er macht dir ein Geschenk.

Belohnung:

Bevor ihr die Nebelplättchen auslegt, sortiert 2 Gold heraus und verteilt sie auf die Helden. Die Felder nahe der Rietburg bleiben in diesem Spiel frei von Nebel.

Die Hexe Reka hat in den Schriften vom Baum der Lieder eine furchtbare Entdeckung gemacht. Andor liegt genau im Schatten einer bald statt findenden vollständigen Sonnenfinsternis.

Das allein wäre sicher nicht schlimm, würde sie nicht genau zu dem Zeitpunkt passieren, an dem auch andere Planeten des Sonnensystems eine Linie bilden.

Dies würden nur wenige Minuten sein, doch sie würden dem Drachen reichen um schwarze Magie zu wirken und Andor mit einer ganzen Schar an verzauberten Gots und Trolen zu überrennen. Die verdorbenen Beerentfelder waren nur der Anfang und bestimmt ebenfalls ein fauler Zauber.

Reka musste die Helden und den König warnen. Sie mussten sich vorbereiten.

Lest nun Seite 2.

21

Die Hexe übergibt den Helden eine Anleitung für 4 spezielle Waffen. "Wähle weise und bringe mir die Zutat, die Zeit reicht nur um eine Waffe zu fertigen", sagt die alte Frau und verschwindet im Nebel.

Spielt nun ein normales Spiel mit 1 zufälligen Aufgabenkarte aus dem Grundspiel pro Spieler. Ziel ist es jedoch nicht die 3 Wolfsjungen zu finden.

Sonderregel:

Sobald Mart euch über die Brücke lässt, müsst ihr euch entscheiden welche Zutat ihr sammeln wollt. Deckt ihr Plättchen in der Mine auf, werden sie ganz normal ausgelöst. Allerdings kommen sie dann in euren Beutel.

Ziel:

Sammelt: Feder des Falken 1x oder Drachenschuppe 3x oder Krakenschnabel 1x oder Wolfshaar 2x und bringe sie der Hexe. Dann habt ihr das Spiel gewonnen und dürft weiter lesen.

Die Hexe lächelt geheimnisvoll. "Das ist also eure Wahl"... Nehmt nun eine Waffe die zu euren Plättchen passt, die ihr der Hexe gebracht habt. Ihr dürft sie für den Rest der Kampagne behalten.

Lest jetzt Aufgabe 23



1. Teil - 22. Aufgabe

Aufgabe 22 - Seite 2

Der Zauber der die Gors gestärkt hat ist gebrochen. Mönche der Rietburg haben die Gors untersucht und ihr Geheimnis gelüftet. Sie hatten Symbole ins Fell rasiert. Wenn ihr eure Waffen auf spezielle Weise schwingt, könnt ihr dem Zauber entgegenwirken.

Belohnung:

Jeder Gor der in diesem Spiel auf Feld 8 gesetzt wird erhält einen zufälligen Schild. Helden mit dieser Farbe brauchen ein Schwert weniger um den Gor zu besiegen. Wird gleich die Aufgabe: „Der schreckliche Höhlentroll“ gezogen, zieht eine andere Aufgabe.

22

Die Hexe Reka hat in den Schriften vom Baum der Lieder eine furchtbare Entdeckung gemacht. Andor liegt genau im Schatten einer bald statt findenden vollständigen Sonnenfinsternis.

Das allein wäre sicher nicht schlimm, würde sie nicht genau zu dem Zeitpunkt passieren, an dem auch andere Planeten des Sonnensystems eine Linie bilden. Dies würden nur wenige Minuten sein, doch sie würden den Drachen reichen um schwarze Magie zu wirken und Andor mit einer ganzen Schar an verzauberten Gors und Trolen zu überrennen. Die verdorbenen Beerenfelder waren nur der Anfang und bestimmt ebenfalls ein fauler Zauber.

Reka musste die Helden und den König warnen. Sie mussten sich vorbereiten.

Lest nun Seite 2.

22

Ziel:

Sammelt: Feder des Falken 1x oder Drachenschuppe 3x oder Krakenschnabel 1x oder Wolfshaar 2x und bringt sie der Hexe.

Dann habt ihr das Spiel gewonnen und dürft weiter lesen.

Die Hexe lächelt geheimnisvoll. „Das ist also eure Wahl...“ Nehmt nun eine Waffe die zu euren Plättchen passt, die ihr der Hexe gebracht habt. Ihr dürft sie für den Rest der Kampagne behalten.

Lest jetzt Aufgabe 23



23

Reka fertigt euch die Waffe mit den Gegenständen die ihr der Hexe gebracht habt.

Nun ist es an euch die Waffe sinnvoll einzusetzen. Ich konnte eine Schicksal Andors liegt in euren Händen. Ich konnte eine magieverstärkende Sternkonstellation ausmachen. Sie wird bald eintreten. Der Nebel wird sich lichten und nichts wird zurückbleiben außer Kummer und Leid. Nun geht und rettet Andor.

Ihr wendet euch ab und blickt in den Nebel, wisst ehrlich gesagt nicht was ihr tun sollt. Ist da hinten nicht ein Stundenglas? Ihr tretet näher, aber als ihr euch gerade danach bückt, verschwindet es vor euren Augen. Verwirrt starrt ihr in den Nebel. War da hinten etwa der Schatten eines Gors zu sehen?

Lest nun Seite 2

1. Teil - 23. Aufgabe

Aufgabe 23 - Seite 2

Spielt nun ein Spiel mit 1 Aufgabe pro Spieler aus dem Grundspiel.

Vorbereitung:

Das Spiel wird normal aufgebaut. Die Mine ist frei zugänglich, muss aber nicht aufgebaut werden.

Die Aufgaben aus dem Grundspiel: 6 - Die zerstörte Brücke und 8 - Heiltrank der Kräuternexe dürfen in dieser Aufgabe nicht verwendet werden.

Sonderregeln:

Pro Spieler muss zum Anfang des Tages ein beliebiges Nebelplättchen aufgedeckt werden. (Also auch zu Spielbeginn.) Befindet sich darunter ein

Schwert/Fernrohr/Holz/Gold/Stundenglas wird es wirkungslos aus dem Spiel genommen. Befindet sich darunter ein Gor, wird er wie gewohnt eingesetzt. Für den Drachen wird ebenfalls normal gewürfelt. Ihr könnt das Aufdecken von Nebelplättchen verhindern indem ihr eine Sonnenscheibe permanent

für diese Aufgabe abgibt. Wurde ein Gor aufgedeckt könnt ihr das Einsetzen verhindern indem ihr permanent 2 Sonnenscheiben abgibt. Permanent heißt, dass ihr in der Nacht diese Scheiben in dieser Aufgabe nicht wieder bekommt.

Ziel:

Ertledigt die Aufgaben, dann habt ihr das Spiel sofort gewonnen, lest dann Aufgabe 24.

