

# ANDOR JUNIOR

Un jeu d'aventures coopératif pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Depuis la grande tempête, vous apercevez régulièrement une louve sans ses petits rôder anxieusement autour du château. Les trois louveteaux ont été vus pour la dernière fois dans les montagnes, de l'autre côté de la rivière. Ils se sont certainement égarés dans la mine des Nains... Vous décidez aussitôt de leur porter secours ! Mais avant de partir à leur recherche, vous devez accomplir les missions que vous confie Mart, le vieux Gardien du pont. Sinon, ce dernier ne vous laissera pas traverser la rivière.

## Matériel

- 1 plateau

- 1 marqueur de nuit (avec le Coq)

- 4 fiches de Héros



(sur chaque fiche, un côté représente un Héros et l'autre côté une Héroïne)

- 18 pions (8 Héros, 1 Gardien du pont, 7 Gors, 1 Troll, 1 Dragon)



- 18 socles en plastique pour les pions

- 12 dés (4 bleus, 3 verts, 3 jaunes, 1 violet, 1 rouge)

- 27 jetons Soleil (en bois)

- 3 jetons Puits



- 3 jetons Torche



- 38 jetons Brouillard (ronds)



- 10 jetons Mine (hexagonaux)



- 29 jetons Mission (carrés)



- 12 cartes Mission

## Avant la première partie

Détachez avec précaution tous les éléments du jeu. Insérez les 18 pions sur leur socle respectif. La couleur sous l'illustration du personnage doit correspondre à celle du socle.

## But du jeu

Dans *Andor Junior*, vous incarnez la Magicienne, le Guerrier, l'Archère ou encore le Nain, et tentez de retrouver les 3 Louveteaux égarés dans la mine. Mais avant de vous mettre en route, vous devez veiller à la protection d'Andor en votre absence. Le Gardien du pont ne vous laisse traverser la rivière que lorsque vous avez accompli toutes les missions qu'il vous a confiées. Mais attention ! Profitant de votre absence, le terrible Dragon se rapproche dangereusement du château. S'il atteint le château, votre quête prend fin immédiatement et vous perdez la partie. Si, en revanche, vous retrouvez les 3 Louveteaux avant que le Dragon n'atteigne le château, vous gagnez tous ensemble la partie.

# Mise en place

**1.** Déposez le plateau au milieu de la table.

**4.** Rassemblez tous les Gors près du plateau (cela constitue leur réserve).

**3.** Placez le Dragon, en fonction du nombre de joueurs, sur l'une des cases départ de sa piste. Si vous jouez à deux, le Dragon commence sur la case Nuage comportant 2 Gouttes. À trois joueurs, déposez-le sur la case comportant 3 Gouttes, et à quatre, sur celle comportant 4 Gouttes.

**2.** Placez le dé du Dragon près de la piste du Dragon.

**5.** Mélangez tous les jetons Brouillard (ronds) et placez un jeton Brouillard face cachée sur chacune des cases libres à gauche de la rivière. Une case libre est une case où l'on ne voit **que de l'herbe jaunie**. N'en déposez donc pas sur les cases comportant des buissons, des arbres, des grottes, des montagnes, des puits, etc.

**6.** Préparez les jetons Torche près du plateau.



**12.** Déposez près du plateau la **carte de départ** ainsi que la **carte de fin**, face **rouge** visible, en laissant de la place entre les deux pour les autres cartes Mission (voir page 3).



**8.** Déposez Mart, le Gardien du pont, sur la case comportant une maison en pierre juste avant le pont.

**9.** Déposez les 3 jetons Puits sur les 3 cases Puits du plateau de manière à ce que les soleils sur les jetons soient visibles.

**7.** Mélangez tous les jetons Mine (hexagonaux) et déposez-en un face cachée (Torche visible) sur chacune des cases marquées d'un hexagone dans la mine.

**11.** Le joueur le plus âgé commence et place le marqueur de nuit devant lui, face Coq visible.

**10.** Déposez **1 Gor par joueur** sur le plateau. Les Gors ne peuvent se déplacer que sur les cases Forêt ou Montagne numérotées (= cases Gor). Il ne peut pas y avoir plus de 1 Gor par case. On place toujours un Gor sur la case Gor libre qui indique le chiffre le plus grand. Exemple : les cases Gor 8, 7, 6 et 5 sont occupées au début d'une partie à 4 joueurs.

À présent, il ne vous reste plus qu'à choisir un Héros et à écarter les cartes Mission qui ne serviront pas pendant la partie. Pour cela, lisez la page 3.



## Les cartes Mission

**Bonjour, Héros. C'est votre première partie ?** À chaque fois que vous jouez à *Andor Junior*, vous devez accomplir certaines missions avant d'aller chercher les Louveteaux dans la mine. Ces missions sont différentes d'une partie à l'autre. Lors de votre **première partie**, vous devez accomplir les missions 1 et 2. Prenez donc les cartes Mission correspondantes, 6 jetons Mission « **Herbe aux loups** » et le jeton Mission « **Faucon** ».



Déposez les deux cartes Mission face rouge visible entre la **carte de départ** et **celle de fin**. Mélangez face cachée les 6 jetons **Herbe aux loups** et déposez un jeton sur chacun des 6 **buissons** du plateau.



Déposez le jeton Faucon près de la **maison du Gardien**, sur la case située juste avant le pont. Les autres cartes et jetons Mission ainsi que le pion Troll ne serviront pas durant cette partie, vous pouvez donc les remettre dans la boîte.



**Vous avez déjà relevé le premier défi avec succès ?** Durant les prochaines parties, vous aurez de nouvelles missions à accomplir. Ces missions vous sont expliquées dans la section « Les missions du Gardien du pont » en page 9.

## Les Héros

Chaque joueur incarne un Héros ou une Héroïne d'Andor et prend la fiche de Héros correspondante. Les joueurs posent leur fiche devant eux, du côté de leur choix, et prennent les dés et le pion de la couleur de leur Héros. La Magicienne prend le grand dé violet, le Guerrier les 4 dés bleus, l'Archère les 3 dés verts et le Nain les 3 dés jaunes. Les Héros déposent un jeton Soleil sur chacune des cases Soleil de leur fiche. Sur chaque fiche de Héros se trouve un sac en toile où les joueurs peuvent ranger tous les Objets trouvés ou achetés durant la partie. Les joueurs placent leur pion sur le château, dans le coin supérieur gauche du plateau. Tout le matériel non utilisé (fiches, pions, dés et jetons Soleil restants) est rangé dans la boîte.

### Quel Héros voulez-vous incarner ?

Chaque Héros a ses propres capacités, ses forces et ses faiblesses. Certains Héros peuvent effectuer certaines tâches plus facilement que d'autres.

**Remarque :** Sur chaque fiche, un côté représente un Héros et l'autre côté une Héroïne. Ces variantes ont les mêmes caractéristiques. Choisissez celle qui vous plaît le plus et prenez le pion correspondant. Quand il est question de « Héros » dans le texte, cela vaut aussi pour l'Héroïne, et inversement.



#### Le Guerrier et la Guerrière

Les Guerriers sont des Héros courageux particulièrement doués pour combattre les Gors. Ils ont plus de dés que les autres et ces dés comportent de nombreuses Épées.



#### L'Archère et l'Archer

Les Archers d'Andor connaissent les bois comme leur poche, ils ont l'habitude de les parcourir durant des journées entières. Comme ils rentrent souvent bien après le coucher des autres Héros, les Archers disposent de 9 jetons Soleil au lieu de 6.



#### La Magicienne et le Magicien

Les Magiciens font apparaître de puissants éclairs lumineux pour chasser leurs adversaires. Ils n'ont qu'un seul dé, qui ne comporte pas d'Épées mais de nombreux Éclairs.



#### Le Nain et la Naine

Les Nains connaissent bien la mine ainsi que les grottes d'Andor. Leurs dés comportent plus de Torches, ce qui est particulièrement utile lors de la recherche des Louveteaux. En outre, les Nains peuvent parcourir rapidement de très longues distances en empruntant des raccourcis à travers les grottes.

## Déroulement du jeu

Le marqueur de nuit est placé devant le joueur le plus âgé. Ce dernier démarre donc la partie en retournant la carte de départ, face verte visible, et la lit à haute voix.

La partie s'enchaîne en alternant les phases de jour et les phases de nuit. La partie débute par la première journée. Durant la journée, vos Héros s'activent à tour de rôle et dépensent leur temps en défaussant des jetons Soleil. Lorsque l'un d'entre vous n'a plus de jetons Soleil, son Héros se couche pour dormir. La journée se termine lorsque tous les Héros sont couchés, et la nuit tombe. C'est alors au tour des Créatures de se déplacer. Lorsque le jour se lève de nouveau, vous récupérez tous vos jetons Soleil. Une nouvelle journée peut commencer.

## Déroulement d'une journée

Celui qui a le marqueur de nuit commence. Les tours s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour se décompose en plusieurs étapes, à effectuer **toujours dans cet ordre** :

1. **Se déplacer ou rester sur place** (coûte des jetons Soleil)
2. **Effectuer des actions sur la case d'arrivée** (ne coûte pas de jetons Soleil)

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Renouvelez ces étapes tant qu'il vous reste des jetons Soleil. Quand l'un d'entre vous n'en a plus, cela signifie que son Héros est fatigué. À la fin de son tour, il se couche pour dormir. S'il est le premier à se coucher, il prend le marqueur de nuit et le dépose devant lui, toujours de manière à ce que le Coq soit visible. Le Héros endormi passe son tour, tandis que les autres continuent à jouer jusqu'à ce que tous **les Héros soient couchés**. C'est alors que la nuit tombe.

### 1. Se déplacer ou rester sur place

Lorsque c'est à toi de jouer, tu peux déplacer ton Héros d'une case adjacente à l'autre dans la direction de ton choix. Un pas te permet d'avancer d'une case. Attention : tu ne peux pas **traverser** la rivière, ton Héros doit emprunter le pont.

**Remarque :** Au début de la partie, le Gardien du pont vous barre le passage. Ce n'est qu'une fois que vous aurez accompli ses missions qu'il vous laissera passer. Le pont ne compte pas comme une case. Tu peux passer de la maison du Gardien à l'autre rive en un seul pas.

Chaque pas te « coûte » du temps : **tu dois retirer un jeton Soleil de ta fiche de Héros à chaque pas que tu effectues**. Tu peux, si tu le souhaites, faire plusieurs pas d'affilée et retirer autant de jetons Soleil que de cases parcourues. En revanche, **tu ne peux pas t'arrêter pour faire une action et reprendre tes déplacements ensuite**.

Si tu n'as plus de jetons Soleil, tu ne peux plus te déplacer.

Une fois arrêté sur la case de ton choix (et pas avant), tu peux réaliser des actions. Les différentes possibilités qui s'offrent à toi sont décrites dans la section « 2. Effectuer des actions ».

**Tu ne veux pas bouger ?** Aucun problème, tu peux tout à fait rester sur place. Ce choix peut être judicieux si tu es déjà sur une case où tu veux effectuer des actions. **Attention : rester sur place te coûte aussi un jeton Soleil.**

**Cas particulier :** Les **Nains** ont une capacité spéciale. Pour vous en souvenir, le symbole ci-contre est représenté sur leur fiche de Héros.



Les Nains sont les seuls à pouvoir emprunter les raccourcis entre les grottes. Ils peuvent donc entrer dans une grotte et réapparaître à la sortie d'une grotte de leur choix. Ce déplacement équivaut à un pas et leur coûte un jeton Soleil. Par la suite, s'ils ont encore des jetons Soleils, ils peuvent poursuivre leur déplacement normalement.

### 2. Effectuer des actions

Tu es libre d'effectuer ou non la plupart des actions. **La seule action obligatoire est l'exploration du brouillard**. À toi de voir si tu veux effectuer une ou plusieurs actions ! Les actions **ne coûtent pas** de temps (jetons Soleil). Une fois ton déplacement terminé, différentes possibilités s'offrent à toi :

#### Explorer le brouillard

Si ton déplacement se termine sur une case avec un jeton Brouillard, tu **dois** le révéler immédiatement. Tu peux trouver des Objets utiles ou de précieux Alliés dans le brouillard, mais de dangereuses Créatures peuvent aussi s'y cacher. Les différents jetons sont expliqués en page suivante.

**Attention :** Ne retourne que les jetons Brouillard de la case où tu t'arrêtes ! Ne révèle pas ceux que tu croises au cours de ton déplacement.



## Les jetons Brouillard



### Les Gors (x 10)

Oh non ! Un autre Gor apparaît. Prends un jeton Gor de la réserve. Le chiffre sur le jeton t'indique sur quelle case poser le Gor. Si cette case est déjà occupée, dépose la Créature sur la prochaine case Gor libre en suivant les empreintes qui mènent au château. Si cela permet au Gor de rejoindre le château, il donne l'alerte et le Dragon avance comme indiqué page 8, dans la section « La nuit ». Remets ensuite le jeton Brouillard « Gor » dans la boîte.

Si les 7 Gors sont déjà sur le plateau et qu'il n'en reste plus dans la réserve, alors vous avez de la chance ! Rien ne se passe, et le jeton Brouillard est simplement remis dans la boîte.



### Le Dragon (x 6)

Quelle poisse, le Dragon vole tout droit vers le château ! Lance le dé rouge et, en fonction du résultat, avance le Dragon de 1, 2 ou 3 cases Nuage vers la gauche en direction du château. Remets ensuite le jeton Brouillard « Dragon » dans la boîte.



### Les Rondins (x 6)

Mets le Rondin dans ton sac. Tu peux t'en servir pour allumer un feu à la tour de garde.



### Les Pièces d'or (x 5)

Mets les Pièces d'or dans ton sac. Tu peux les échanger contre des Torches auprès du Marchand. Si vous avez déjà trouvé la Sorcière Reka dans le brouillard, tu peux également lui acheter des Objets.



### Les Épées (x 5)

Range les Épées dans ton sac. Tu peux les utiliser durant un combat comme si tu avais obtenu un symbole Épée supplémentaire avec tes dés.



### Les Longues-vues (x 4)

Si tu révèles un jeton Brouillard « Longue-vue », tu peux immédiatement retourner 2 autres jetons Brouillard situés à gauche de la rivière (pas des jetons Mine !). Montre-les à tes coéquipiers. Regardez-les bien, puis reposez-les face cachée sur leur case respective. Cette découverte n'a **pas d'effet** pour le moment, mais vous savez ce qui se cache sous ces 2 jetons. Pour finir, remets la Longue-vue dans la boîte.



### Le Sablier (x 1)

Dépose le Sablier sur ta fiche de Héros, près des cases destinées aux jetons Soleil. Il te permet, dès ton prochain tour, d'effectuer un pas supplémentaire par journée. Le Sablier fonctionne comme un jeton Soleil. Une fois utilisé, tu le retires de ta fiche. Tu le récupères ensuite à la fin de la nuit.

**Remarque :** Comme pour les autres Objets, tu peux déposer le Sablier, l'échanger ou le donner à un autre Héros.



### La Sorcière Reka (x 1)

Dès que le jeton Brouillard où se trouve la Sorcière est retourné, Reka est en jeu. Le jeton reste face visible sur la case où il a été révélé jusqu'à la fin de la partie. Comme pour le Marchand, tu peux acheter à Reka des Torches contre des Pièces d'or.

**Remarque :** Si vous faites la quête de la mission 2 « Le Faucon blessé » et que tu as le Faucon, tu peux quand même rendre visite à la Sorcière Reka, le Faucon n'en a pas peur.

# Déroulement d'une journée

## Utiliser un puits

Au début de la partie, tous les puits sont pleins (face avec les soleils visible). Si tu termines ton déplacement sur une case avec un puits plein, tu **peux** t'y désaltérer. Remplace alors jusqu'à 3 jetons Soleil sur ta fiche de Héros. Si tu as moins de 3 cases Soleil libres, les jetons restants sont perdus. Tu ne peux pas les garder pour plus tard ou les transmettre à un autre Héros. Retourne ensuite le jeton Puits. Il est maintenant vide et se remplit au cours de la nuit (voir section « La nuit »).



**Remarque :** Tu ne peux pas replacer le Sablier à l'aide d'un puits.

## Combattre et chasser les Gors

Si un Gor se trouve sur la case où tu t'arrêtes, tu **peux** le combattre et tenter de le chasser d'Andor. En t'opposant à ces créatures, tu contribues au retour de la paix dans le royaume.

C'est aussi un bon moyen de déjouer les manigances du Dragon : à chaque combat remporté, tu peux en effet faire reculer le Dragon d'une case Nuage sur sa piste.

Pour combattre, tu utilises tes dés. En fonction de la case où tu te trouves, tu dois obtenir un certain nombre d'Épées pour remporter le combat et chasser le Gor. Dans la forêt, il te faut au moins 2 Épées. Dans la montagne, il est plus difficile de les combattre : tu dois obtenir 3 Épées minimum.

## Tu veux commencer un combat ?

Prends alors **tous les dés** de ta fiche de Héros et lance-les **en une seule fois**. Dépose chaque dé montrant une Épée sur l'un des emplacements prévus à cet effet à côté du Gor. Plusieurs possibilités s'offrent alors à toi :



- **Il y a encore des emplacements libres ?** Dans ce cas, le vainqueur n'est pas encore défini. Tu ne peux jeter les dés **qu'une fois par tour**. Les dés posés près du Gor restent en place et tu peux reprendre le combat lors d'un **prochain tour** (tant qu'il te reste des jetons Soleil).
- **Tu as un ou plusieurs jetons Épée dans ton sac ?** Tu peux les utiliser maintenant : chaque jeton compte comme un dé avec une Épée. Tu peux ainsi occuper un ou plusieurs emplacements supplémentaires.
- **Tous les emplacements sont occupés ? Bravo, tu as remporté le combat !** Reprends tes dés du plateau. Si tu as utilisé des jetons Épée, **remets-les dans la boîte**. Le Gor s'éloigne d'Andor en gémissant. Repose-le dans la réserve près du plateau. Le Dragon entend ses plaintes et s'éloigne, inquiet. Déplace-le d'une **case Nuage vers la droite** sur sa piste (dans la direction opposée au château).

**Remarque :** Si le Dragon est déjà sur la dernière case Nuage à droite de sa piste, tu ne peux pas le faire reculer davantage. Dans ce cas, il ne bouge pas.

**Cas particulier :** Les **Magiciens** ont une capacité spéciale. Pour combattre, ils peuvent lancer un puissant sortilège. Leur dé comporte un symbole Éclair à la place des Épées. Si, durant un combat contre un Gor, le Magicien obtient un Éclair, il remporte immédiatement la victoire, quel que soit le nombre d'emplacements libres près du Gor.

**Conseil :** Essaie de finir un combat dans la journée. Sinon, le Gor s'échappe durant la nuit et tes efforts sont vains.

## Tu souhaites poursuivre un combat ?

Tu as commencé un combat lors d'un tour précédent, mais celui-ci n'est pas terminé ? Dans ce cas, à ton tour, lance les dés qu'il te reste. Ajoute les Épées obtenues jusqu'à recouvrir tous les emplacements prévus à cet effet sur le plateau. Tu peux aussi utiliser des jetons Épée de ton sac. Si tu remportes le combat, reprends tous tes dés et remets les jetons Épée dans la boîte.

**Remarque :** Tu peux également aider un Héros qui n'a pas terminé son combat contre un Gor. Place ton Héros sur sa case, lance tes dés et, si besoin, utilise les jetons Brouillard « Épée » de ton sac.

**Exemple :** Tu es l'Archer et tu combats un Gor sur la case 4. Tu lances tes 3 dés et obtiens 1 Épée. Mais pour le vaincre, il te faut 2 symboles Épée. Tu décides alors d'utiliser le jeton Brouillard « Épée » que tu as dans ton sac. Tu le poses donc sur le dernier emplacement libre près du Gor. Bien joué, tu as gagné ! Remets le Gor avec les autres dans la réserve, reprends tes dés et range le jeton Brouillard dans la boîte.

## Ramasser ou déposer des Objets

Si la case où tu t'arrêtes comporte des Objets, tu **peux** les ramasser et les mettre dans ton sac. Tu peux aussi déposer autant d'Objets que tu veux à l'endroit où tu termines ton déplacement. D'autres Héros pourront ainsi les ramasser plus tard. Dépose-les face visible sur le plateau.

**Remarque :** Tu peux déposer un Objet même si tu viens juste de le recevoir.

## Échanger ou donner des Objets

Si tu t'arrêtes sur la même case qu'un autre Héros, vous **pouvez** vous échanger/donner autant d'Objets que vous le souhaitez.

**Remarque :** Pour procéder à un échange, il faut que les deux joueurs concernés soient d'accord.



## Déroulement d'une journée

### Allumer un feu à la tour de garde

Le feu de la tour de garde aide à maintenir le Dragon à distance. Pour l'allumer, dépose un Rondin de ton sac face visible sur l'un des emplacements prévus près de la tour. Pour chaque Rondin déposé, tu **peux** faire reculer le Dragon d'une case Nuage vers la droite (dans la direction opposée au château).



**Attention :** Cette action ne peut être effectuée que **3 fois** durant la partie. Si tous les emplacements de la tour sont occupés, tu ne peux plus brûler de nouveaux Rondins. Si un Rondin occupe l'un des emplacements, tu ne peux pas le reprendre.

### Acheter quelque chose

Si tu t'arrêtes sur la case du Marchand, tu **peux** lui acheter des Torches. Un jeton Torche coûte 1 Pièce d'or. Mets dans ton sac les Torches que tu as acquises et repose dans la boîte le nombre de Pièces correspondant. Les Torches te seront utiles dans la mine pour chercher les Louveteaux.



Si vous avez déjà trouvé la Sorcière Reka dans le brouillard, tu peux aussi lui acheter des Torches au même prix.

**Remarque :** Il n'y a que **3 Torches en tout** dans le jeu. Quand elles sont vendues, il n'y en a plus ni chez Reka ni chez le Marchand. Si vous utilisez une Torche, elle est ensuite retirée du jeu et rangée dans la boîte.

## La mine des Nains

**Attention :** Vous ne pouvez entrer dans la mine que lorsque vous avez accompli les missions du Gardien du pont. Ces missions vous sont expliquées dans la section « Les missions du Gardien du pont » en page 9.

Lorsque vous avez retourné toutes les cartes Mission, face verte visible, rangez le pion du Gardien du pont dans la boîte. Vous pouvez maintenant traverser la rivière. Le pont ne compte pas comme une case : vous pouvez passer d'une rive à l'autre d'un seul pas.

Dans la mine, les déplacements s'effectuent exactement de la même façon que sur la rive gauche de la rivière. Une fois votre déplacement terminé, vous pouvez alors effectuer une nouvelle action.

### Chercher les Louveteaux

Si tu t'arrêtes sur une case avec un jeton Mine, tu peux tenter de retrouver les Louveteaux. **Attention : ne retourne JAMAIS un jeton Mine sans Torche !** En effet, il fait très sombre dans la mine et tu ne peux pas chercher les Louveteaux sans lumière.

Lance tous tes dés. Si tu obtiens au **moins 1** Torche, tu peux révéler le jeton Mine. Lis la section « Les jetons Mine » en page suivante pour connaître son effet.

Si tu n'as obtenu **aucune** Torche avec tes dés, le jeton Mine reste face cachée. S'il te reste des jetons Soleil, tu pourras retenter ta chance au prochain tour.

Si tu as **au moins un jeton Torche** dans ton sac, tu **peux** l'utiliser pour remplacer le résultat d'un dé. Repose le jeton Torche dans la boîte et retourne le jeton Mine.

# La mine des Nains

## Les jetons Mine



### Le Dragon (x5)

Quelle poïsse, le Dragon vole tout droit vers le château ! Lance le dé rouge et, en fonction du résultat, avance le Dragon de 1, 2 ou 3 cases vers

la gauche en direction du château. Remets ensuite le jeton Mine « Dragon » dans la boîte.



### Le Faucon (x1)

Rapide et agile, le Faucon vole à travers la mine et l'explore pour vous. Tu peux alors révéler 1 autre jeton Mine. Montre-le à tes coéquipiers.

Regardez-le bien, puis reposez-le face cachée sur sa case. Cette découverte n'a **pas d'effet** pour le moment, mais vous savez désormais ce qui se cache sous le jeton. Pour finir, remets le Faucon dans la boîte.



### Les Louveteaux (x3)

Bravo, tu as sauvé un des Louveteaux ! Mets le jeton Mine dans ton sac. Dès que vous avez retrouvé les 3 jetons Louveteau, la partie est gagnée.



### Le Kraken (x1)

Un Kraken sévit au fond du lac secret de la mine... En révélant ce jeton, tu es immédiatement chassé de la mine et ta journée

est terminée. Place alors ton pion sur la case avant le pont, sur la maison du Gardien. Retire tous les jetons Soleil qu'il reste sur ta fiche. Tu les récupéreras au début de la journée suivante et tu pourras alors rejouer normalement.

Le Kraken est retiré du jeu et remplacé dans la boîte.

## La nuit

Lorsque tous les Héros sont couchés, la nuit tombe sur le royaume d'Andor. Les Créatures sortent de leur cachette. Retournez le marqueur de nuit. Découvrez, dans l'ordre, ce qu'il se passe ensuite.

**Remarque :** Au dos du marqueur de nuit, vous trouverez un aperçu des différentes actions qui se déroulent au cours de la nuit.

1. **Le Dragon se déplace :** jetez le dé rouge et, en fonction du résultat, avancez le Dragon de 1, 2 ou 3 cases Nuage vers la gauche en direction du château.



2. **Tous les Gors avancent d'une case en direction du château :** avancez chaque Gor en suivant les empreintes tracées sur le plateau et en commençant par celui qui est sur la case comportant le plus petit numéro.



**Remarque :** Les cases Gor sont numérotées. Plus leur numéro est petit, plus elles sont proches du château.

**Attention :** Si, ce faisant, un Gor atteint le château, il donne l'alerte et le Dragon s'approche. Jetez **immédiatement** le dé rouge et, en fonction du résultat, avancez le Dragon de 1, 2 ou 3 cases Nuage vers la gauche en direction du château. Le Gor est ensuite retiré du plateau et déposé dans la réserve.

3. **De nouveaux Gors apparaissent :** le Dragon appelle du renfort. Des Gors sont représentés sur la case Nuage où se trouve actuellement le Dragon. C'est le nombre de Gors que vous devez



prendre dans la réserve et répartir sur le plateau. S'il n'y en a pas assez, prenez seulement ceux qui restent. Commencez toujours par en déposer un sur la case Gor libre **dont le numéro est le plus grand**, puis sur la case Gor libre avec le numéro suivant dans l'ordre décroissant et ainsi de suite. Si une case Gor est déjà occupée par une Créature, passez-la et déposez le Gor sur la prochaine case libre en suivant les empreintes. Si un Gor atteint le château ainsi, il donne l'alerte et le Dragon s'approche comme indiqué précédemment.

**Remarque :** Si un Héros se trouve sur une case Gor, elle n'est **pas** considérée comme occupée. Déposez le Gor à côté du Héros. À son tour, ce dernier pourra décider de rester sur place pour le combattre.

4. **Les puits se remplissent :** retournez tous les jetons Puits vides, ils sont de nouveau pleins.



5. **Retirez tous les dés du plateau et replacez-les sur votre fiche de Héros respectif :**



s'il reste des dés sur le plateau, c'est que vous avez échoué à faire fuir un Gor. Durant la nuit, il s'échappe et atteint la case Gor suivante. Le jour d'après, il faudra recommencer les combats à zéro.

6. **Replacez tous les jetons Soleil sur vos fiches de Héros :** si l'un d'entre vous détient le Sablier, il le reprend également. Les Héros sont maintenant reposés et prêts pour une nouvelle journée. Le joueur qui a le marqueur de nuit le retourne (Coq visible) et commence son tour.





## Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dès que vous avez retrouvé les **3 Louveteaux** dans la mine ou dès que le **Dragon a atteint le château**. Dans les deux cas, retournez la carte de fin, face verte visible, et lisez-la.

**Remarque :** Pendant la partie, vous déplacez le Dragon sur sa piste uniquement. Toutefois, s'il doit aller au-delà de la dernière

case à gauche, il rejoint directement le château et vous avez malheureusement perdu. Retentez l'aventure !

Vous avez gagné ? Félicitations ! Vous voulez revivre de passionnantes aventures à Andor ? Essayez d'accomplir les autres missions que vous donnera le Gardien du pont !

## Les missions du Gardien du pont

Dans chaque partie d'*Andor Junior*, le Gardien du pont vous donne des missions à accomplir avant de pouvoir pénétrer dans la mine. Les missions sont différentes d'une partie à l'autre. Dans un premier temps, nous vous conseillons d'effectuer les missions dans l'ordre donné ci-dessous. Attendez de maîtriser les premières avant de passer aux suivantes. Les missions sont de plus en plus difficiles : les premières vous permettent d'avoir le jeu bien en main. Si vous êtes déjà des Héros expérimentés, vous pouvez combiner librement les différentes missions (voir en page 12).

**Remarque :** Au cours d'une partie, vous pouvez effectuer les missions dans l'ordre de votre choix.

### Premier défi : les missions 1 et 2

#### Mission 1 : Des Herbes aux loups pour les Louveteaux

**Matériel nécessaire :** 6 jetons Mission « Herbe aux loups »



**Préparation :** Placez la carte Mission numéro 1, face rouge visible, entre la **carte de départ** et **celle de fin**. Mélangez les 6 jetons **Herbe aux loups** face cachée (buisson visible) et déposez-les toujours face cachée sur les 6 buissons du plateau.



**Votre mission :** Au moins l'un d'entre vous doit détenir **2 jetons Herbe aux loups de la même sorte**. Quand un Héros termine son déplacement sur une case où se trouve l'un de ces jetons, il peut le retourner et le mettre dans son sac. Vous pouvez échanger, donner ou déposer les Herbes comme des Objets ordinaires. Dès que l'un d'entre vous a dans son sac **2 jetons identiques**, la mission est réussie. Retournez alors la carte Mission, face verte visible.

#### Mission 2 : Le Faucon blessé

**Matériel nécessaire :** 1 jeton Mission « Faucon »



**Préparation :** Placez la carte Mission numéro 2, face rouge visible, entre la **carte de départ** et **celle de fin**. Déposez le **Faucon** sur la case juste avant le pont, près de la maison du Gardien.



**Votre mission :** Emmenez le **Faucon** blessé du pont vers le **château** où vous devez le laisser. Vous pouvez le prendre avec vous, le donner à un autre Héros ou le déposer sur une case (comme les Objets). Mais attention, tant que le Faucon est blessé, il est très craintif : il a peur du **brouillard**, des **Gors** et de l'**obscurité** des grottes. Tant qu'un Héros transporte le Faucon, il doit bien veiller à ne **pas** se rendre sur une case comportant un **jeton Brouillard face cachée**, un **Gor** ou une **grotte**.

**Remarque :** Pour ne pas mettre en danger le Faucon, tu ne peux pas non plus aller sur une case Forêt ou Montagne, où un Gor risque d'apparaître.

Dès que vous avez déposé le Faucon au château, la mission est réussie. Retournez alors la carte Mission, face verte visible.

## Second défi : les missions 3 et 4

### Mission 3 : Les Enceintes des Gors

**Matériel nécessaire** : 3 jetons Mission « Enceinte »



**Préparation** : Placez la carte Mission numéro 3, face rouge visible, entre la **carte de départ** et **celle de fin**. Déposez un jeton **Enceinte** sur chacune des cases Bois portant les chiffres 1, 4 et 6.

**Votre mission** : Rendez-vous devant chacune des **3 Enceintes** dans **la forêt** et détruisez-les. Pour cela, suivez les mêmes règles que pour les combats contre les Gors. Pour chaque Enceinte, vous devez vous rendre sur la case et obtenir **2 Épées** en lançant les dés. Vous pouvez là aussi avoir recours aux jetons Épée et combattre en plusieurs fois. Les Magiciens n'ont besoin que d'un Éclair pour détruire une Enceinte. Remplacez les Enceintes détruites dans la boîte. Lorsque les **3 Enceintes sont détruites**, la mission est réussie. Retournez alors la carte Mission, face verte visible.

**Attention** : Si un Gor se trouve sur une case avec une Enceinte, vous devez **d'abord** éliminer l'Enceinte. Ce n'est qu'**au tour suivant** que vous pourrez combattre le Gor.

### Mission 4 : Le peuple d'Andor affamé

**Matériel nécessaire** : 3 jetons Mission « Panier de baies »



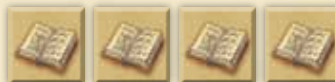
**Préparation** : Placez la carte Mission numéro 4, face rouge visible, entre la **carte de départ** et **celle de fin**. Déposez un jeton **Panier de baies** sur chacune des cases Montagne portant les chiffres 2, 3 et 5.

**Votre mission** : Rapportez les **3 Paniers de baies au château**. Vous pouvez prendre, déposer ou échanger les Paniers comme des Objets ordinaires. Un Héros peut en transporter plusieurs à la fois. Dès que le troisième Panier est rapporté au château, la mission est réussie. Retournez alors la carte Mission, face verte visible.

## Troisième défi : les missions 5, 6 et 7

### Mission 5 : Les chants d'espoir

**Matériel nécessaire** : 2 à 4 jetons Mission « Partition »



**Préparation** : Placez la carte Mission numéro 5, face rouge visible, entre la **carte de départ** et **celle de fin**. Mélangez les Partitions face cachée (livre ouvert). Tirez au hasard une **Partition** par joueur et placez-les, toujours face cachée, au pied de l'**Arbre des chants** (situé au-dessus de la case Bois portant le chiffre 4). Rangez les **Partitions** restantes dans la boîte **sans les regarder**. Elles ne serviront pas durant le reste de la partie.

**Votre mission** : Allez chercher les **Partitions de l'Arbre des chants** et déposez chacune d'entre elles **à l'endroit représenté au recto du jeton**. Vous pouvez prendre, déposer ou échanger les Partitions comme des Objets ordinaires. Lorsqu'un Héros ramasse une Partition, il peut retourner le jeton et le placer dans son sac, sur sa fiche de Héros. Un Héros ne peut transporter **qu'une seule Partition à la fois**. Les Partitions doivent être déposées sur l'emplacement qui correspond à leurs illustrations. Lorsque **toutes les Partitions** sont déposées **au bon endroit**, la mission est réussie. Retournez alors la carte Mission, face verte visible.



### Mission 6 : Le pont endommagé

**Matériel nécessaire :** Aucun

**Préparation :** Placez la carte Mission numéro 6, face rouge visible, entre la **carte de départ** et **celle de fin**.

**Votre mission :** Trouvez **3 Rondins** parmi les **jetons Brouillard** et déposez-les devant la **maison du Gardien**. Dès que le troisième Rondin est déposé sur cette case, la mission est réussie. Retournez alors la carte Mission, face verte visible.



**Remarque :** Vous pouvez toujours utiliser des Rondins pour entretenir le feu de la tour de garde. Dans ce cas, il vous faudra peut-être un peu plus de temps pour réunir les 3 Rondins demandés et terminer la mission.

### Mission 7 : De l'eau fraîche pour Andor

**Matériel nécessaire :** 3 jetons Mission « **Puits bouché** »



**Préparation :** Placez la carte Mission numéro 7, face rouge visible, entre la **carte de départ** et **celle de fin**.

Retournez les jetons Puits de manière à ce que la face grise soit visible. Déposez les **3 jetons Mission « Puits bouché »** sur les jetons Puits du plateau.

**Votre mission :** Nettoyez **chacun des 3 puits**. Pour nettoyer un puits, il faut que **2 Héros** se trouvent **en même temps** près d'un puits. Vous ne pouvez **pas utiliser** les puits tant qu'ils sont bouchés. Si un Héros se trouve déjà sur une case avec un puits, un second Héros peut le rejoindre et s'arrêter à cet endroit. Vous pouvez alors retirer le jeton Mission « **Puits bouché** » et le remettre dans la boîte. En revanche, le jeton Puits n'est pas retourné tout de suite : le puits ne se remplira qu'au cours de la nuit suivante. Dès que les **3 jetons Mission « Puits bouché » sont retirés**, la mission est réussie. Retournez alors la carte Mission, face verte visible.

## Quatrième défi : les missions 8, 9 et 10

### Mission 8 : La Potion de la Sorcière

**Matériel nécessaire :** 1 jeton Mission « **Potion** »



**Préparation :** Placez la carte Mission numéro 8, face rouge visible, entre la **carte de départ** et **celle de fin**. Préparez le jeton Mission « **Potion** » près du plateau.

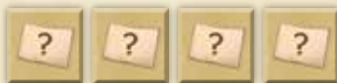
**Votre mission :** Trouvez la **Sorcière Reka** et suffisamment de **Pièces d'or** parmi les jetons Brouillard. Achetez-lui une **Potion** contre 2 Pièces d'or. Le Héros prend alors le jeton Mission « **Potion** » et le met dans son sac.

**Remarque :** Vous pouvez toujours utiliser les Pièces d'or pour acheter des jetons Torche à Reka ou au Marchand. Dans ce cas, il vous faudra peut-être un peu plus de temps pour réunir les 2 Pièces d'or pour la Potion et terminer la mission.

Dès que **l'un d'entre vous** a la **Potion dans son sac**, la mission est réussie. Retournez alors la carte Mission, face verte visible.

### Mission 9 : Les Lettres secrètes du roi

**Matériel nécessaire :** 4 jetons Mission « **Lettre** »



**Préparation :** Placez la carte Mission numéro 9, face rouge visible, entre la **carte de départ** et **celle de fin**. Mélangez face cachée les 4 jetons Mission « **Lettre** » (point d'interrogation visible) et déposez-en un, toujours face cachée, sur chacun des Messagers du roi (voir illustration ci-contre) sur le plateau.



**Votre mission :** Chaque joueur doit trouver la **Lettre correspondant à sa couleur**. Quand un Héros termine son déplacement sur une case avec une Lettre, il peut ramasser et retourner le jeton **sans le montrer** aux autres Héros. Si le cachet de la Lettre est de sa couleur (Guerrier = bleu, Archère = vert, Magicienne = violet, Nain = jaune), il peut la mettre face visible dans son sac. Sinon, il repose la Lettre face cachée à sa place. Il n'a **pas le droit** de dire ce qu'il a vu. Lorsque tous **les Héros ont retrouvé leur Lettre respectives**, la mission est réussie. Retournez alors la carte Mission, face verte visible.

**Remarque :** À 2 ou 3 joueurs, des Lettres sans destinataire restent sur le plateau. Remettez-les dans la boîte une fois que la mission est accomplie.

### Mission 10 : L'effroyable Troll des cavernes

**Matériel nécessaire :** 2 à 4 jetons Mission « **Blason** », 1 pion **Troll**



**Préparation :** Placez la carte Mission numéro 10, face rouge visible, entre la **carte de départ** et **celle de fin**. Chaque joueur met dans son sac le jeton Mission « **Blason** » de sa couleur (Guerrier = bleu, Archère = vert, Magicienne = violet, Nain = jaune). Remettez dans la boîte les **Blasons** inutilisés. Lancez le dé du Dragon. Placez le pion **Troll** sur la grotte correspondant au résultat du dé (1, 2 ou 3).



**Votre mission :** **Chassez le Troll**. Si un Héros s'arrête sur une case Grotte avec un Troll, il peut **lancer ses dés** comme pour un combat. Pour vaincre le Troll, il doit obtenir une **Torche**. Le cas échéant, il peut aussi utiliser un **jeton Torche**. Tant qu'il lui reste des jetons Soleil, il peut également rester sur place et retenter sa chance le tour suivant. Dès que le Héros a réussi, il retire le Blason de son sac et le place sur la carte Mission numéro 10. Il lance alors le dé du Dragon. Le Troll s'enfuit et réapparaît à l'entrée de la grotte correspondant au résultat du dé. Il se peut qu'il réapparaisse à l'entrée de la même grotte. Lorsque chaque **Héros a déposé son Blason sur la carte Mission**, celle-ci est réussie. Retournez alors la carte Mission, face verte visible.

**Remarque :** Les Épées et les Éclairs ne peuvent pas vaincre le Troll, il est beaucoup trop grand ! Vous ne pouvez pas vous donner les Blasons. Chacun des Héros doit lui-même aller combattre le Troll.

## Défi pour les Héros expérimentés

Vous avez accompli avec succès les 4 défis précédents ? Vous êtes prêts à en relever d'autres ? À partir de maintenant, vous tirez au hasard une combinaison de cartes Mission. Mélangez les 10 cartes Mission face cachée (cadre vert visible) et tirez 2, 3 ou 4 cartes en fonction du niveau de difficulté souhaité :

2 cartes Mission : **facile**    3 cartes Mission : **moyen**    4 cartes Mission : **difficile**

**Remarque :** Certaines combinaisons sont plus difficiles à maîtriser que d'autres, c'est tout à fait normal.

Les éditions Kosmos remercient tous les testeurs pour leur précieux soutien, et en particulier les enfants de l'école d'Ostheim pour les tests passionnants réalisés ensemble.

Auteurs : Inka et Markus Brand  
Illustrations : Michael Menzel  
Rédaction : Niccolo Riedel,  
Christian Sachseneder  
Conception : Carsten Engel

Graphisme : AR GFX - Andreas Resch, Fine  
Tuning - Michaela Kienle  
Traduction française : Marianne Louis  
Relecture française : Marie-Laure Faurite  
(Tradixit), Alain Wernert

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG  
© 2020 IELLO pour la version française  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France  
www.iello.com