



ANDOR JUNIOR

Niebezpieczne cienie

Rozszerzenie
dla 2-4 graczy od 7 lat



Wprowadzenie

Niebezpieczna bestia, Mroczny Wardrak, knuje coś niedobrego na ziemiach krainy Andor. Bez wahania postanawiacie raz na zawsze go stąd przepędzić! Ale zanim wyruszyacie w drogę, macie jeszcze wiele do zrobienia. Stawcie czoła gorom, pomóżcie mieszkańcom Andoru, a na końcu pokonajcie Mrocznego Wardraka i ocalcie te ziemie przed niebezpieczeństwem!

Elementy gry

- 1 plansza „Krasnoludzka kopalnia”
- 1 tor siły Mrocznego Wardraka (w 3 częściach)



- 1 znacznik nocy (z kogutem)



- 1 plansza bohatera



- 1 żeton latającego lisa



- 4 kafelki specjalne



Przerwany most



Zniszczony las



Zgaszona latarnia
na wieży strażniczej



Płonący las

- 3 pionki



- 1 plastikowa podstawka dla Mrocznego Wardraka

- 1 kość

- 1 żeton krasnoludzkiej studni



- 4 żetony księżyca



- 12 żetonów sukcesu



- 1 żeton Mrocznego Wardraka (owalny)



- 48 żetonów mgły (okrągłe)



- 17 żetonów zadań (kwadratowe)



- 21 kart zadań

Przed pierwszą grą

Ostrożnie wypchnij wszystkie elementy z 5 ramek. Umieść Mrocznego Wardraka w czerwonej plastikowej podstawie.

Dodatkowe elementy

Aby zagrać w to rozszerzenie, niezbędna jest gra podstawowa. Weźcie z gry podstawowej następujące elementy, a pozostałe zostawcie w pudełku:

- plansza
- plansze bohaterów, kości i znaczniki słońca
- wszystkie pionki z wyjątkiem strażnika mostu
- żetony studni
- żetony pochodni
- żetony zadań:

- 6 x wilcze ziele



- 1 x sokół



- 1 x fortyfikacje



- 4 x śpiewnik



- 1 x eliksir uzdrawiający



- 4 x list



- 4 x tarcze



Wskazówka: Wszystkie żetony zadań z tego rozszerzenia są oznaczone tym symbolem, aby móc łatwo oddzielić je od żetonów zadań z gry podstawowej.



Cel gry

W grze *Andor Junior* wcielicie się w role bohaterów i spróbujecie ocalić krainę Andor przed nikczemnym Mrocznym Wardrakiem. Jednak zanim będziecie mogli to zrobić, musicie wykonać pewne zadania powierzone wam przez króla. Dopiero po ich zakończeniu będziecie gotowi poradzić sobie z potworem, czającym się w krasnoludzkiej kopalni, zanim zbyt blisko się do Zamku. Ale uważajcie! Podczas waszej podróży nie tylko Mroczny Wardrak staje się coraz silniejszy. Również przebiegły smok niebezpiecznie zbliża się do Zamku! Jeśli któryś z nich dotrze do Zamku, niestety przegramy grę. Jeśli jednak pokonacie Mrocznego Wardraka, zwycięstwo będzie wasze!

1. Rozłóżcie planszę na środku stołu.

2. Połóżcie w Zamku następującą liczbę żetonów sukcesu:

- 8 w grze 2-osobowej
- 10 w grze 3-osobowej
- 12 w grze 4-osobowej

3. Połóżcie obie czerwone kości w pobliżu planszy.



13. Potasujcie wszystkie karty zadań z wyjątkiem **karty początkowej**. Połóżcie je w formie talii z kartą początkową na wierzchu, czerwoną stroną do góry.

12. Połączcie 3 części toru siły Mrocznego Wardraka i połóżcie je pod planszą. Umieście owalny żeton Mrocznego Wardraka na jednym z pól startowych toru Wardraka w zależności od liczby graczy.



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

Ważne: Żeton krasnoludzkiej studni nie jest potrzebny podczas przygotowywania gry.

4. Postawcie smoka na jednym z pól startowych toru smoka w zależności od liczby graczy.



5. Postawcie wszystkie pionki górów oraz pionek Mrocznego Wardraka obok planszy – tworzą one pułę.

6. Połóżcie żetony pochodni obok planszy.

7. Połóżcie nową planszę Krasnoludzka kopalnia na obszarze krasnoludzkiej kopalni.



8. Potasujcie wszystkie żetony mgły i połóżcie po jednym zakrytym żetonie na każdym pustym polu na planszy (łącznie z polami krasnoludzkiej kopalni).

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

10. Weźcie tyle górów, ilu jest graczy i połóżcie je na planszy, zgodnie z poleceniami zawartymi w instrukcji gry podstawowej.

Tak jak to opisano w instrukcji gry podstawowej, każdy gracz wybiera jednego z bohaterów i bierze wszystkie powiązane z nim elementy. Połóżcie wszystkie pionki bohaterów na Zamku, a następnie pierwszy gracz odwraca **kartę początkową** na zieloną stronę i czyta jej tekst. Zgodnie z tym opisem **każdy** gracz dobiera 1 kartę zadania i kładzie ją przed sobą, **czerwoną stroną** do góry. Możecie wspólnie zdecydować, który bohater powinien wykonać które zadanie. Sprawdźcie w **księdze przygód**, jakie elementy są potrzebne do waszych zadań, i umieśćcie je zgodnie z opisem.

Strażniczka i strażnik ognia

Jako strażnik ognia nieustannie przemierzasz ziemię Andoru. Podczas swoich przygód poznałeś wiele sztuczek i zdobyłeś wiernego towarzysza! Jest nim latający lis, który wspiera cię w walce ze złymi stworzeniami, pomaga w ciemnościach i pozwala podróżować na duże odległości.



Chcesz wypróbować tego nowego bohatera? Strażnik ognia zastępuje łuczniczkę/łuczownika z gry podstawowej. Weź 3 zielone kości, 7 znaczników słońca oraz żeton latającego lisa i umieść je na odpowiednich polach twojej planszy bohatera. Pionek strażniczki/strażnika ognia umieść natomiast w zielonej plastikowej podstawie.

Raz na dzień w swojej turze możesz wykonać **akcję latającego lisa**. Aby to zrobić, usuń żeton latającego lisa ze swojej planszy bohatera. Masz teraz następujące możliwości:

- Latający lis liczy się tak samo jak wyrzucony na kości symbol mieczy. Umieść latającego lisa na polu zużytych mieczy (jeśli takie jest).
- Latający lis liczy się tak samo jak wyrzucony na kości symbol pochodni. Umieść latającego lisa na polu zużytych pochodni (jeśli takie jest).
- Latający lis pozwala ci wykonać o 1 krok więcej niż normalnie.



Jeśli użyłeś żetonu latającego lisa, zostaje on wyczerpany. Nie martw się! Na koniec dnia możesz położyć go z powrotem na swojej planszy bohatera, aby ponownie użyć go kolejnego dnia.

Nowe zasady

Tego rozszerzenia należy używać zgodnie z zasadami gry podstawowej z wyjątkiem opisanych poniżej zmian.

Zadania od króla

Każdy bohater otrzymuje własne zadanie, które tylko on może wykonać. Pozostali bohaterowie mogą mu tylko od czasu do czasu pomagać, np. poprzez odkrywanie żetonów mgły. Zasadniczo jednak każdy bohater musi wykonać przydzielone mu zadanie **samodzielnie**. Wszystkie zostały opisane szczegółowo w księdze przygód. Nie powinniście jednak czytać całej księgi przygód, a jedynie opisy zadań, które aktualnie macie wykonać. Stopniowo poznacie wszystkie dostępne zadania.

Zawsze gdy wykonasz zadanie, odwróć daną kartę zadania na **zieloną stronę**. Zobaczysz tam 1 lub 2 symbole sukcesu. Weź odpowiednią liczbę żetonów sukcesu z Zamku i umieść je na karcie zadania. Następnie dobrać nową kartę zadania, połóż ją przed sobą czerwoną stroną do góry i weź z pudełka elementy potrzebne do jego wykonania.



Musicie współpracować, aby usunąć wszystkie żetony sukcesu z Zamku. **Nie został już ani jeden?** Świetnie! Udało wam się wykonać zadania od króla. Natychmiast odłóżcie wszystkie nieukończone zadania i powiązane z nimi elementy z powrotem do pudełka. Następnie weźcie pionek **Mrocznego Wardraka** i umieśćcie go na **polu gór 8** w krasnoludzkiej kopalni.

Mroczny Wardrak

Jak już pewnie zauważyliście, w tym rozszerzeniu nie musicie uratować żadnych wilcząt – są już szczęśliwe w Zamku. Jednak okolice zaczął zagrażać Mroczny Wardrak. Im dłużej zajmie wam wykonanie zadań od króla, tym silniejszy będzie ten potwór! Każdej nocy jego siła zwiększa się i porusza się on o 1 pole na torze swojej siły w kierunku krasnoludzkiej kopalni. Kiedy wykonacie wszystkie zadania od króla, umieśćcie pionek Mrocznego Wardraka na polu gór 8 w krasnoludzkiej kopalni.



Ważne: Żeton Mrocznego Wardraka nie cofnie się na torze siły, jeśli przepędzicie gory lub zapalicie ogień na wieży strażniczej. Te efekty odnoszą się tylko do smoka.

Jesteście doświadczonymi bohaterami i pokonałście Mrocznego Wardraka wiele razy? Możecie zwiększyć poziom trudności, umieszczając żeton Mrocznego Wardraka nieco dalej na torze jego siły. Po prostu połóżcie żeton o 3 pola dalej w prawo dla gry trudnej lub o 5 pól dalej dla gry bardzo trudnej!

Noc

Zmieniają się dwa pierwsze kroki fazy „Zapada zmrok”. Pozostałe kroki wykonajcie tak samo jak w grze podstawowej.

1. Rzucicie 2 czerwonymi kośćmi i zdecydujcie wspólnie, którego wyniku użyjecie do poruszenia smoka, a którego dla Mrocznego Wardraka. Następnie przesuniecie smoka odpowiednio o 1, 2 lub 3 pola chmur w stronę Zamku. Żeton Mrocznego Wardraka przesuniecie na torze siły odpowiednio o 1, 2 lub 3 pola w stronę krasnoludzkiej kopalni.



Ważne: Może się zdarzyć, że żeton Mrocznego Wardraka znajduje się już na skrajnym prawym polu toru siły. Nadal musicie jednak rzucić obiema czerwonymi kośćmi. W takiej sytuacji smok musi poruszyć się w stronę Zamku o tyle pól, ile wynosi suma wartości obu czerwonych kości.

2. Tak jak zwykle, każdej nocy gory biegają w stronę Zamku. **Czy pionek Mrocznego Wardraka stoi już na planszy?** Sprawdźcie na torze siły Mrocznego Wardraka, na którym polu znajduje się obecnie jego żeton. Poniżej pola znajdują się ślady stóp – poruszcie Mrocznego Wardraka odpowiednio o 1, 2 lub 3 pola wzdłuż śladów stóp widocznych na planszy. Mroczny Wardrak używa tych samych pól, co gory. Mroczny Wardrak może zajmować pole razem z gorem i nie pomija go.



Ważne: Nawet jeśli pionek Mrocznego Wardraka znajduje się już na planszy, nadal każdej nocy zwiększa się jego siła, jak to opisano w punkcie 1.

Walka z Mrocznym Wardrakiem

Kiedy wykonacie już wszystkie zadania od króla, umieśćcie pionek Mrocznego Wardraka na polu gór 8 w krasnoludzkiej kopalni. Możecie teraz z nim walczyć! Musicie go pokonać, aby wygrać grę.

Walka z Mrocznym Wardrakiem przebiega w ten sam sposób, co walka z gorami i możesz do niej użyć żetonów mieczy w normalny sposób. Nie umieszczasz jednak kości na polu, na którym walczysz z Mrocznym Wardrakiem. Zamiast tego **natychmiast** poruszasz żeton Mrocznego Wardraka na torze jego siły w lewo o 1 za każdy symbol mieczy. Następnie weź swoje kości i odłóż je z powrotem na swoją planszę bohatera.

Możesz oczywiście walczyć z nim ponownie w swojej następnej turze, jeśli będziesz miał jeszcze dostępne znaczniki słońca. Jeśli czarodziejka/czarodziej wyrzuci błyskawicę, żeton Mrocznego Wardraka porusza się o 2 pola w lewo. Kiedy tylko żeton Mrocznego Wardraka dotrze na ostatnie pole po lewej stronie, zostaje pokonany i wygrywacie grę!

Ważne: Jeśli Mroczny Wardrak dzieli pole z gorem, przed walką musisz zadeklarować, czy walczysz z gorem, czy z Mrocznym Wardrakiem.

Uwaga: Jeśli nie udało wam się pokonać Mrocznego Wardraka podczas jednego dnia, w nocy porusza się razem z gorami. Jeśli dotrze do Zamku, przegracie grę. Mroczny Wardrak kontynuuje poruszanie się po torze siły każdej nocy, nawet jeśli jego pionek znajduje się już na planszy.

Krasnoludzka kopalnia

Strażnik mostu wrócił do swojego domu, więc możecie wejść do kopalni przez most! Jednak i tutaj rozprzestrzeniła się już mgła... Możecie odkrywać żetony mgły w kopalni w normalny sposób, bez używania pochodni.

Nowe żetony mgły



Mroczny Wardrak (6x)

Jeśli odkryjesz żeton mgły z Mrocznym Wardrakiem, musisz rzucić jedną z czerwonych kości. Porusz jego żeton na torze siły o odpowiednio 1, 2 lub 3 pola w stronę krasnoludzkiej kopalni zgodnie z wynikiem na kości. Następnie odłóż żeton mgły z Mrocznym Wardrakiem z powrotem do pudełka.



Sokół (1x)

Jeśli odkryjesz ten żeton mgły, połóż go na twojej planszy bohatera. Żeton sokoła pozwala ci wysłać przedmiot (np. żeton mieczy, żeton pochodni, złoto, klepsydrę) do innego gracza. Użycie sokoła nie liczy się jako akcja i możesz to zrobić jako dodatkową czynność w swojej turze. Bohater z sokółem po prostu daje innemu bohaterowi żeton sokoła (sam lub z jakimś przedmiotem) w swojej turze. Sokół zostaje z danym bohaterem, dopóki nie zostanie przekazany innemu graczowi.

Koniec gry

Wygrywacie grę **natychmiast**, kiedy żeton Mrocznego Wardraka dotrze na skrajne lewe pole toru jego siły. Gratulacje! Pokonaliście Mrocznego Wardraka!

Przegrywacie grę **natychmiast**, kiedy pionek smoka lub Mrocznego Wardraka dotrą do Zamku.

Autorzy gry: Inka i Markus Brand

Ilustracje: Michael Menzel

Redakcja: Niccolò Riedel,
Christian Sachseneder

Rozwój projektu: Carsten Engel

Opracowanie graficzne:
Fine Tuning – Michaela Kienle

Wersja polska: GALAKTA

Tłumaczenie i skład:

Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Łukasz Chełmecki,
Katarzyna Tkaczyk, Łukasz Tkaczyk



© 2022 KOSMOS Verlag, Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Niemcy
Wszystkie prawa zastrzeżone. Art.Nr.: 68 30 85