

Vorbereiding

1. Leg het speelbord op tafel.

2. Leg de draakdobbelsteen in de buurt van het draakspoor.

3. Zet de draak afhankelijk van het aantal spelers op een van de startvelden van het draakspoor. Doen er 2 spelers mee, dan start de draak op het wolkveld met 2 regendruppels. Doen er 3 of 4 spelers mee, dan start de draak respectievelijk op het wolkveld met 3 of 4 regendruppels.

4. Zet alle gors als voorraad naast het speelbord.

5. Schud alle ronde mistfiches en leg er 1 gedekt op elk leeg veld op het speelbord links van de rivier. Velden met **uitsluitend geel gras** gelden als leeg. Leg dus geen mistfiches op velden met struiken, bomen, grotten, bergen, bronnen, enzovoort.

6. Leg de fakkelfiches naast het speelbord.

12. Leg de kaarten met het opschrift **Startkaart** en **Eindkaart** met de rode kant naar boven klaar voor gebruik. Laat ertussen ruimte voor opdrachtkaarten (zie blz. 3).



9. Leg 1 bronfiche met de zonkant naar boven op elk van de 3 bronvelden.

8. Zet Mart, de brugwachter, op het veld vóór de brug, waarop een stenen hut is afgebeeld.

7. Schud alle zeshoekige mijnfiches gedekt (met de fakkel naar boven) en leg er 1 gedekt op elk van de met een zeshoek gemarkeerde velden in de dwergenmijn.

11. De oudste speler krijgt het nachtfiche en legt het met de haankant naar boven voor zich neer.

10. Neem **per speler één gor** uit de voorraad en zet hem op het speelbord. Gors staan uitsluitend op de genummerde berg- en bosvelden, ook wel gorvelden genoemd. Gors worden altijd eerst op het veld met het hoogste nummer gezet en dan steeds op het veld met het eerstvolgende lagere nummer. Er staat nooit meer dan 1 gor op 1 gorveld. **Voorbeeld:** in een spel met 4 spelers wordt aan het begin van het spel 1 gor op elk van de berg- en bosvelden met de nummers 8, 7, 6 en 5 gezet.

Zoek nu de bijbehorende opdrachtkaarten voor het betreffende spel. Daarna kiest iedere speler een held. Hoe dat in zijn werk gaat, lees je op bladzijde 3.

De opdrachtkaarten

Is dit het eerste spel van de spelers? In elk spel "Andor: Jonge helden" moeten de spelers bepaalde opdrachten volbrengen, voordat ze de wolvenwelpen in de dwergenmijn mogen zoeken. Welke opdrachten dat zijn, verschilt van spel tot spel. In het **eerste** spel moeten de spelers opdrachten 1 en 2 volbrengen. Ze nemen daartoe de opdrachtkaarten met nummers 1 en 2, de 6 opdrachtfiches **Wolfskruid** en het opdrachtfiche **Valk**.



Leg nu beide opdrachtkaarten met de rode kant naar boven tussen de kaarten **Startkaart** en **Eindkaart**. Schud de 6 opdrachtfiches **Wolfskruid** gedekt en leg er 1 gedekt op elk van de 6 **struiken** op het speelbord.



Leg het opdrachtfiche **Valk** op het veld net vóór de brug, waar de **hut van de brugwachter** te zien is. Alle overige opdrachtkaarten, opdrachtfiches en het speelstuk "Trol" zijn in dit spel niet nodig. Doe deze in de doos.



Hebben de spelers al uitdagingen succesvol afgerond? In dat geval krijgen de spelers in het vervolg andere opdrachten. Welke dat zijn en welk speelmateriaal ze daarvoor nodig hebben, kun je onder "De opdrachten van de brugwachter" vinden.

De helden

Iedere speler neemt de rol van een held van Andor aan. Daartoe kiest iedere speler 1 heldentableau, dat hij naar keuze met de held of de heldin naar boven voor zich neerlegt. Verder neemt hij de dobbelstenen van de betreffende kleur en het bijbehorende heldenspeelstuk. De tovenaars neemt de grote paarse dobbelsteen, de krijger de 4 blauwe dobbelstenen, de boogschutter de 3 groene dobbelstenen en de dwerg de 3 gele. Iedere speler krijgt zoveel zonschijven als het aantal ronde zonnevelden dat op zijn heldentableau te zien is en legt deze erop af. Elk heldentableau toont een buidel. Hier kan een speler onbeperkt voorwerpen leggen die zijn held in het spel vindt. Iedere speler zet zijn heldenspeelstuk op de Rietburcht in de linkerbovenhoek van het speelbord. Doe resterende heldentableaus, speelstukken, dobbelstenen en zonschijven terug in de doos.

Welke helden willen de spelers spelen?

Iedere held in Andor heeft zijn eigen speciale eigenschappen, sterktes en zwaktes. Sommige helden kunnen bepaalde opdrachten gemakkelijker volbrengen dan andere.

Opmerking: elk heldentableau toont op de voor- en achterkant een vrouwelijke en een mannelijke versie. Beide hebben identieke eigenschappen. Iedere speler kiest de versie die hem het beste bevalt en neemt het bijbehorende speelstuk. Als in de tekst van "held" wordt gesproken, wordt daarmee natuurlijk ook "heldin" bedoeld.



De krijger & de vrouwelijke krijger

Krijgers zijn moedige helden en in het bijzonder goed in gevechten tegen gors. Ze hebben meer dobbelstenen dan alle andere helden en op de dobbelstenen staan veel zwaarden.



De boogschutter & de vrouwelijke boogschutter

De boogschutters van Andor zijn onvermoeibare woudlopers en zijn gewend om de hele dag door het bos te struinen. Daarom hebben ze 9 in plaats van 6 zonschijven en zijn ze vaak nog onderweg als de andere helden al slapen.



De tovenaars & de tovenares

Tovenaars gebruiken machtige bliksem-schichten in gevechten om tegenstanders te verdrijven. Ze hebben maar 1 dobbelsteen. Deze toont in plaats van zwaarden bliksemschichten, maar daarvan zeer veel.



De dwerg & de vrouwelijke dwerg

De dwergen kennen de weg in de mijnen en grotten van Andor bijzonder goed. Dwergen hebben meer fakkels op hun dobbelstenen en zijn zo vooral nuttig bij de zoektocht naar de wolvenwelpen. Daarnaast kunnen ze sluiproutes door de grotten nemen en zo met 1 stap grote afstanden afleggen.

De oudste speler heeft het nachtfiche voor zich. Hij draait de startkaart naar de groene kant, leest deze voor en start daarmee het spel. Tijdens het spel wisselen dagen en nachten elkaar af. De spelers beginnen het spel bij de eerste dag. Op een dag zijn de helden met de klok mee afwisselend aan de beurt. Elke beurt kost tijd in de vorm van zonnescijven. Heeft een held geen zonnescijven meer, dan gaat hij slapen. Slapen alle helden, dan is de dag voorbij en breekt de nacht aan. Nu bewegen de monsters. Daarna krijgen de spelers hun zonnescijven terug en begint een nieuwe dag.

Verloop van een dag

De speler met het nachtfiche is als eerste aan de beurt. Daarna zijn de spelers steeds met de klok mee aan de beurt. Een beurt bestaat altijd uit de volgende stappen in **de aangegeven volgorde**:

1. **Bewegen of blijven staan** (kost zonnescijven)
2. **Acties op het doelveld uitvoeren** (kost **geen** zonnescijven)

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Dit gaat zo door zolang de spelers zonnescijven hebben. Heeft een held geen zonnescijven meer? Dan is zijn held moe en gaat hij aan het einde van zijn beurt slapen. Is hij de eerste held die op deze dag gaat slapen? Dan neemt hij het nachtfiche en legt het met de haan naar boven voor zich neer. De andere helden spelen door totdat **alle helden slapen**. Sla een slapende held eenvoudigweg over. Daarna breekt de nacht aan.

1. Bewegen of blijven staan

Een speler die aan de beurt is, mag zijn held in een richting naar keuze op het speelbord verplaatsen. Daarbij verplaatst hij deze steeds stap voor stap van een veld via een witte lijn naar een aangrenzend veld naar keuze. Een held mag de rivier echter niet betreden. Die kan hij uitsluitend via de brug oversteken.

Opmerking: aan het begin van het spel verspert de brugwachter de helden de weg. Pas als ze zijn opdrachten hebben volbracht, geeft hij de weg vrij. De brug zelf geldt dan later niet als veld. Een held kan met 1 stap van het veld met de hut van de brugwachter naar de overkant.

Elke stap "kost" een speler tijd, wat betekent dat hij er een van zijn zonnescijven voor moet afgeven. Hij schuift die eenvoudigweg van zijn heldentableau af. Het is toegestaan om meerdere stappen na elkaar te doen als de speler **tussendoor niet blijft staan** om een actie uit te voeren. Hij schuift voor elke stap een zonnescijf van zijn tableau af. Heeft een speler geen zonnescijven meer? Dan moet hij zijn verplaatsing beëindigen.

Pas als de speler het door hem gewenste doelveld heeft bereikt (en niet eerder), mag hij acties uitvoeren. De mogelijkheden die hij daarvoor heeft, staan onder "2. Acties op het doelveld uitvoeren".

Wil een speler niet bewegen? Geen probleem. Hij mag blijven staan. Dat kan nuttig zijn als hij al op een veld staat waar hij acties wil uitvoeren.

Let op: ook "blijven staan" kost een speler 1 zonnescijf.

Speciale situatie: dwergen hebben een speciale eigenschap. Ter herinnering staat er een symbool op hun heldentableau. Dwergen zijn de enige helden die tijdens hun verplaatsing een sluiproute door de grotten mogen nemen. Dat betekent dat ze voor 1 zonnescijf van de ingang van een grot naar de uitgang van een andere grot mogen bewegen. Heeft een dwerg daarna nog zonnescijven over, dan mag hij zijn beweging daarna zoals gebruikelijk voortzetten.



2. Acties op het doelveld uitvoeren

De meeste acties zijn vrijwillig. Alleen zoeken in de mist is verplicht. De speler bepaalt zelf of hij op het doelveld 1 of meer acties uitvoert. Acties kosten **geen** zonnescijven. Een speler heeft de volgende mogelijkheden:

In de mist zoeken

Eindigt de beweging van een held op een veld met een mistfiche? Dan **moet** de speler het direct omdraaien. In de mist kunnen de spelers nuttige voorwerpen of bondgenoten vinden, maar er kunnen ook gevaarlijke monsters opduiken. Lees in het overzicht "De mistfiches" wat er bij de verschillende fiches gebeurt.

Let op: draai uitsluitend mistfiches op het doelveld om! Beweegt een held tijdens zijn verplaatsing over meerdere velden met mistfiches, dan blijven die gedekt liggen.

De mistfiches



Gors (10x)

O nee! Er duikt weer een gor op. Neem een gor uit de voorraad. Het cijfer op het mistfiche geeft aan op welk gorveld de gor moet worden gezet. Is dat gorveld door een andere gor bezet, zet de nieuwe gor dan op het volgende vrije gorveld langs het pad in de richting van de Rietburcht. Bereikt een gor daarbij de Rietburcht, dan slaat hij net als bij "De nacht breekt aan" alarm. Leg het mistfiche "Gor" daarna terug in de doos.

Staan alle 7 gors op het speelbord en is er geen meer in de voorraad, dan hebben de helden geluk! Leg het mistfiche dan zonder gevolgen terug in de doos.

Draak (6x)



Wat een pech! De draak vliegt op de Rietburcht af! Werp de rode draakdobbelsteen en zet de draak het aantal gedobbelde (1, 2 of 3) stappen op het draakspoor vooruit (richting de Rietburcht). Leg het mistfiche "Draak" daarna terug in de doos.

Hout (6x)



Leg het mistfiche "Hout" in je buidel. Je kunt het bij de uitkijktoren gebruiken om daar het bakenvuur te ontsteken.

Goud (5x)



Leg het mistfiche "Goud" in je buidel. Je kunt het bij de handelaar gebruiken om er een fakkelfiche te kopen. Hebben de helden Reka, de kruidenheks, al in de mist gevonden, dan kunnen ze ook bij haar inkopen.

Zwaarden (5x)



Leg het mistfiche "Zwaarden" in je buidel. Je kunt het in een gevecht als een geworpen zwaardsymbool inzetten.



Verrekijker (4x)

Draai je een mistfiche "Verrekijker" om, dan mag je direct 2 andere mistfiches (geen mijnfiches!) die zich links van de rivier bevinden omdraaien en bekijken. Toon de fiches ook aan de andere spelers. Onthoud goed wat er op staat en leg ze dan weer gedekt op hun velden terug. Deze 2 mistfiches worden **niet** geactiveerd, maar de spelers weten nu wel wat eronder verborgen is. Leg het mistfiche "Verrekijker" daarna terug in de doos.

Zandloper (1x)



Leg het mistfiche "Zandloper" open naast de aflegvelden voor zonnescijven op je heldentableau. Vanaf je volgende beurt heb je elke dag een stap meer tot je beschikking. Behandel de zandloper als een zonnescijf. Heb je deze gebruikt, schuif het fiche dan van je heldentableau. Je krijgt het aan het einde van elke dag weer terug.

Opmerking: net als andere voorwerpen mag een speler de zandloper ruilen, neerleggen of weggeven.

Reka, de kruidenheks (1x)



Draai je het mistfiche "Kruidenheks" om, dan blijft het de rest van het spel open op dat veld liggen. Reka is dan direct in het spel. De spelers kunnen bij haar, net als bij de handelaar, voor goud uit hun buidel fakkelfiches kopen.

Opmerking: Is opdracht 2 (Help de gewonde valk) in het spel? Een held die de valk bij zich draagt, mag Reka, de kruidenheks, dan gewoon bezoeken.

Bronnen gebruiken

Aan het begin van het spel zijn alle bronnen vol en liggen ze met de zonkant naar boven op het speelbord. Eindigt de beweging van een held op een gevulde bron, dan **mag** hij eruit drinken. De speler legt dan ten hoogste 3 zonnescijven op zijn heldentableau terug. Heeft hij er minder naast zijn tableau, dan vervallen de resterende zonnescijven. Het is niet mogelijk om deze actie voor een latere beurt "op te sparen" of aan een andere held "door te geven". Draai de bron daarna naar de achterkant. De bron is nu leeg en wordt pas in de loop van de nacht weer gevuld (zie "De nacht breekt aan").

Opmerking: het is **niet** mogelijk om met een bron de zandloper terug te nemen.

Vechten en gors verdrijven

Bevindt zich een gor op het doelveld van een held, dan **mag** de speler tegen het monster vechten en proberen het uit Andor te verdrijven. Het is een goed idee om het tegen deze schurken op te nemen, want zo kan de vrede in Andor terugkeren. Daarnaast is het verdrijven van gors vervelend voor de draak. Voor elk gewonnen gevecht mogen de spelers namelijk de draak een veld op het draakspoor terugschuiven.

Om te vechten gebruikt de speler zijn dobbelstenen. Afhankelijk van het veld waar zijn held zich bevindt, moet hij een bepaald aantal zwaarden dobbelen om de gor te verdrijven. In een bos heeft hij 2 zwaarden nodig. In de bergen is een gevecht tegen gors wat moeilijker. Daarom heeft hij daar 3 dobbelstenen met zwaarden nodig.

Wil de speler een gevecht starten?

Dan neemt hij **alle dobbelstenen** van zijn heldentableau en werpt hij deze **eenmaal**. Leg elke dobbelsteen die een zwaard toont op een aflegveld voor zwaarden naast de gor. Nu heeft de speler de volgende mogelijkheden:



- **Zijn er nog aflegvelden vrij?** Dan wordt het gevecht pas later beslist. Een speler mag **in elke beurt maar één keer dobbelen**. Dobbelen die op het speelbord liggen, blijven daar. Hij mag het gevecht in een **latere beurt** voortzetten (zolang hij nog zonnescijven overheeft).
- **Heeft de speler 1 of meer zwaardfiches in zijn buidel?** Dan mag hij deze ter ondersteuning inzetten. Elk zwaardfiche geldt als 1 gedubbeld zwaardsymbool. Ook hiermee kan hij aflegvelden afdekken.
- **Zijn alle aflegvelden afgedekt?** Mooi, dan heeft de speler het gevecht gewonnen! Hij neemt zijn dobbelstenen weer van het speelbord. Heeft hij zwaardfiches ingezet, dan doet hij deze nu **terug in de doos**. De gor

rent er luid brullend vandoor. Zet hem terug in de voorraad naast het speelbord. De draak hoort zijn gebrul en trekt zich bezorgd terug. Zet hem **één veld op het draakspoor** achteruit (van de Rietburcht af).

Opmerking: de draak kan niet verder dan het meest rechtse veld achteruit worden gezet. Staat hij daar, dan blijft hij er staan.

Speciale situatie: tovenaars hebben een speciale eigenschap. Zij kunnen in een gevecht machtige toverspreuken uitspreken. Op hun dobbelsteen bevinden zich bliksemschichten in plaats van zwaarden. Dobbelt een tovenaar een bliksemschicht in een gevecht tegen een gor, dan heeft hij het gevecht direct gewonnen, ongeacht het aantal vrije aflegvelden naast de gor.

Tip: probeer een gevecht binnen 1 dag af te handelen. Lukt dat niet, dan verdwijnt de gor in de nacht en is alle moeite voor niets geweest.

Wil de speler een gevecht voortzetten?

Is de speler in een eerdere beurt een gevecht gestart, maar is dat nog niet beëindigd? Dan gooit hij in zijn beurt zijn resterende dobbelstenen. Hij dekt met geworpen zwaarden weer vrije aflegvelden af. Hij mag natuurlijk ook zwaardfiches uit zijn buidel inzetten. Heeft hij daarna het gevecht gewonnen, dan neemt hij zijn ingezette dobbelstenen van het speelbord en doet hij ingezette zwaardfiches terug in de doos.

Opmerking: op dezelfde manier kan een speler een andere speler helpen die een gevecht is begonnen, maar dat nog niet heeft beëindigd. Hij verplaatst zijn held dan naar dat veld, werpt zijn dobbelstenen en zet eventueel zwaardfiches uit zijn buidel in.

Voorbeeld: je speelt de boogschutter en vecht tegen een gor op veld 4. Je werpt jouw 3 dobbelstenen en dobbelt 1 zwaardsymbool. Om de gor te verslaan, heb je echter 2 zwaardsymbolen nodig. Je hebt een mistfiche "Zwaarden" in je buidel en besluit het te gebruiken om de gor te verslaan. Je legt het mistfiche op het aflegveld naast de gor. Gelukt! Zet de gor terug in de voorraad, neem je dobbelstenen van het speelbord en doe het zwaardfiche terug in de doos.

Voorwerpen oppakken of neerleggen

Liggen er voorwerpen op het doelveld van een speler, dan **mag** hij deze oppakken en in zijn buidel doen. Hij mag ook zoveel voorwerpen als hij wil uit zijn buidel nemen en open op het doelveld neerleggen, zodat andere helden deze later kunnen oppakken.

Opmerking: een speler mag ook voorwerpen die hij in zijn huidige beurt heeft gekregen direct weer neerleggen.

Voorwerpen ruilen of weggeven

Eindigt de verplaatsing van een held op een veld met een andere held, dan **mogen** ze zoveel voorwerpen uit hun buidels met elkaar ruilen of aan elkaar weggeven als ze willen.

Opmerking: spelers mogen uitsluitend met elkaar ruilen als beide partijen het daarover eens zijn.

Bakenvuur bij de uitkijktoren ontsteken

Als de spelers ervoor zorgen dat het vuur bij de uitkijktoren voortdurend brandt, helpt dat om de draak op afstand te houden. Voor 1 hout dat hij uit zijn buidel neemt en hier open op een van de aflegvelden legt, **mag** hij de draak 1 veld op het draakspoor achteruit zetten (van de Rietburcht af).



Let op: dit kunnen de spelers tijdens het spel in totaal **maar 3 keer** doen. Zijn alle aflegvelden bij de uitkijktoren bezet, dan kunnen ze hier geen hout meer verbranden. Ligt er al hout op een aflegveld, dan kan een speler het natuurlijk niet meer oppakken.

Inkopen doen

Eindigt de verplaatsing van een held op het veld van de handelaar, dan **mag** de speler bij hem zo vaak hij wil 1 goud uit zijn buidel tegen 1 fakkelfiche ruilen. Hij legt de gewenste hoeveelheid goud in de doos en doet hetzelfde aantal fakkelfiches uit de voorraad in zijn buidel. Fakkelfiches kunnen later in de dwergenmijn worden ingezet om naar de wolvenwelpen te zoeken.



Hebben de spelers Reka, de kruidenheks, al in de mist gevonden? Dan mag een speler ook bij haar voor dezelfde prijs fakkelfiches kopen.

Opmerking: er zijn in totaal **maar 3 fakkelfiches** in het spel. Zijn deze verkocht, dan zijn ze niet meer verkrijgbaar bij de handelaar of Reka. Een ingezet fakkelfiche gaat in de doos en is daarmee uit het spel.

De dwergenmijn

Let op: een held mag de dwergenmijn pas betreden nadat alle opdrachten van de brugwachter zijn volbracht. Welke dat zijn, staat onder "De opdrachten van de brugwachter" beschreven.

Zodra de spelers alle opdrachtkaarten naar de groene kant hebben gedraaid, doen ze de brugwachter terug in de doos. Nu is de weg vrij en kunnen de helden de rivier oversteken. De brug zelf geldt daarbij niet als veld. Een held kan voor 1 stap van de hut van de brugwachter naar de overkant.

In de dwergenmijn werkt het verplaatsen van helden op dezelfde manier als aan de linkerkant van de rivier. Op het doelveld heeft de held nu echter de beschikking over een nieuwe actie.

Naar de wolvenwelpen zoeken

Ligt er een mijnfiche op het doelveld van de speler, dan mag hij proberen om naar de wolvenwelpen te zoeken. **Let op: draai het mijnfiche NIET direct om!** In de dwergenmijn is het pikdonker. Om te zoeken, heeft een held een fakkel nodig.

De speler werpt al zijn dobbelstenen. Toont **ten minste één** ervan een fakkel? Dan draait hij het mijnfiche om. Lees in het overzicht "De mijnfiches" wat er dan gebeurt.

Toont **geen van de dobbelstenen** een fakkel? Dan blijft het mijnfiche gedekt liggen. Heeft de speler nog zonnescijven over, dan kan hij het in een latere beurt opnieuw proberen.

Heeft de speler ten minste één **fakkelfiche** in zijn buidel? Dan **mag** hij het ter ondersteuning inzetten. Het fiche geldt als een gedubbelde fakkel. Leg het fakkelfiche in de doos en draai het mijnfiche om.

De mijnfiches



Draak (5x)

Wat een pech! De draak vliegt op de Rietburcht af! Werp de rode draakdobbelsteen en zet de draak het aantal gedobbelde (1, 2 of 3) stappen op het draakspoor vooruit (richting de Rietburcht). Leg het mijnfiche "Draak" daarna terug in de doos.



Valk (1x)

De valk vliegt snel en behendig voor je uit en verkent de mijn. Je mag direct 1 ander mijnfiche omdraaien en bekijken. Toon het fiche ook aan de andere spelers. Onthoud goed wat er op staat en leg het dan weer gedekt op diens veld terug. Dit mijnfiche wordt **niet** geactiveerd, maar de spelers weten nu wel wat eronder verborgen is. Leg het mijnfiche "Valk" daarna terug in de doos.



Wolvenwelp (3x)

Super, een van de wolvenwelpen is gered! Doe het mijnfiche in je buidel. Hebben de helden alle 3 mijnfiches "Wolvenwelp" omgedraaid, dan hebben ze het spel direct gewonnen.



Kraak (1x)

In het Geheimzinnige Meer in de mijn loert de kraak op prooien. Hij verdrijft je direct uit de mijn en je dag is voorbij. Zet je speelstuk op het veld vóór de brug, bij de hut van de brugwachter. Schuif alle zonnescijven die je nog hebt van je heldentableau. Deze krijg je pas de volgende dag terug, waarna je het spel weer zoals gebruikelijk kunt voortzetten. Doe het mijnfiche "Kraak" terug in de doos.

De nacht breekt aan

Slapen alle helden? Dan wordt het nacht in Andor. 's Nachts sluipen de monsters door het land. Draai het nachtfiche om. Nu gebeurt in onderstaande volgorde het volgende:

Opmerking: de achterkant toont een overzicht van de nachtelijke gebeurtenissen.

1. **De draak vliegt:** werp de rode dobbelsteen en zet de draak het gedobbelde aantal velden (1, 2 of 3) op het draakspoor vooruit (richting de Rietburcht).



2. **Alle gors lopen op hun paden 1 veld richting de Rietburcht:** zet elke gor op het speelbord, te beginnen met de gor op het veld met het laagste nummer, via de voetafdrukken naar het volgende gorveld.



Opmerking: alle gorvelden zijn genummerd, de cijfers worden richting de Rietburcht steeds lager.

Let op: bereikt een gor daarbij de Rietburcht, dan slaat hij daar **alarm** en roept hij naar de draak. Werp **direct** de rode dobbelsteen en zet de draak het aantal gedobbelde velden (1, 2 of 3) op het draakspoor vooruit (richting de Rietburcht). Zet de gor daarna terug in de voorraad naast het speelbord.

3. **Nieuwe gors verschijnen:** de draak roept hen op. Kijk hoeveel gors er op het wolkveld staan waar de draak zich nu bevindt. Neem het betreffende aantal gors uit de voorraad. Zijn er niet voldoende, neem dan alle gors die er zijn.



Zet een gor altijd eerst op het vrije gorveld met het **hoogste nummer**, de volgende op het veld met het op één na hoogste nummer, enzovoort. Is een gorveld al door een gor bezet, sla het veld dan over en zet de gor op het volgende vrije gorveld langs het pad. Bereikt een gor daarbij de Rietburcht, dan slaat hij zoals hiervoor beschreven alarm.

Opmerking: staat er een held op een gorveld, dan geldt het veld **niet** als bezet. Zet de nieuwe gor er eenvoudigweg bij. De held mag in zijn volgende beurt beslissen of hij blijft staan om tegen de gor te vechten.

4. **De bronnen verversen:** draai alle lege bronnen naar de zonkant. Deze zijn weer vol.



5. **Neem alle dobbelstenen van het speelbord terug op de heldentableaus:** liggen er nog dobbelstenen op het speelbord? Dan is het niet gelukt om een gor te verdrijven. Hij is in de nacht verdwenen en naar het volgende gorveld ontsnapt. De helden moeten de volgende dag weer opnieuw beginnen.



6. **Leg alle zonnescijven op de heldentableaus terug.** Heeft een van de helden de zandloper, dan legt hij die ook op zijn tableau. Nu zijn de helden uitgerust en klaar voor een nieuwe dag. De speler met het nachtfiche draait het naar de haankant en is als eerste aan de beurt.



Het spel eindigt direct als de helden **alle 3 wolvenwelpen** in de dwergenmijn hebben gevonden of de **draak de Rietburcht bereikt**. Draai in beide gevallen de "Eindkaart" naar de groene kant en lees voor wat er gebeurt.

Opmerking: tijdens het spel beweegt de draak altijd op het draakspoor. Zodra hij echter aan de linkerkant van het spoor

af gaat, staat hij direct in de Rietburcht. De spelers hebben het spel dan helaas verloren. Probeer het direct opnieuw!

Hebben de spelers gewonnen? Gefeliciteerd! Als ze nog meer avontuur in Andor willen beleven, kunnen ze het eens proberen met andere opdrachten van de brugwachter!

De opdrachten van de brugwachter

In elk spel "Andor: Jonge helden" krijgen de spelers opdrachten van de brugwachter, die ze moeten volbrengen voordat hij hen in de dwergenmijn toelaat. Deze opdrachten verschillen van spel tot spel. We raden aan om de eerste spellen achtereenvolgens met onderstaande opdrachtcombinaties te spelen. Ga pas naar de volgende als de huidige uitdaging is gelukt. Zo stijgt de moeilijkheidsgraad geleidelijk en kunnen de spelers het spel rustig leren kennen. Ervaren helden kunnen de opdrachten vrij samenstellen (zie ook aan het einde van deze spelregels).

Opmerking: binnen een spel is de volgorde waarin de opdrachten worden volbracht niet van belang.

De eerste uitdaging: opdrachten 1 en 2

Opdracht 1: verzamel wolfskruid voor de wolvenwelpen

Speelmateriaal: 6 opdrachtfiches **Wolfskruid**



Vorbereiding: leg de opdrachtkaart met nummer 1 met de rode kant naar boven tussen de kaarten **Startkaart** en **Eindkaart**. Schud de 6 opdrachtfiches **Wolfskruid** gedekt (met de struikkant naar boven) en leg er 1 gedekt op elk van de 6 struiken op het speelbord.



De opdracht: ten minste één van de helden moet **2 fiches Wolfskruid** van **dezelfde soort** bezitten. Eindigt een held zijn beweging op een veld met een fiche **Wolfskruid**, dan mag hij het omdraaien en in zijn buidel leggen. De spelers kunnen deze fiches net als gewone voorwerpen met elkaar ruilen, aan elkaar geven of op een veld neerleggen. Zodra één van de helden **2 gelijke fiches Wolfskruid** in zijn buidel heeft, is de opdracht volbracht. Draai de opdrachtkaart naar de groene achterkant.

Opdracht 2: help de gewonde valk

Speelmateriaal: 1 opdrachtfiche **Valk**



Vorbereiding: leg de opdrachtkaart met nummer 2 met de rode kant naar boven tussen de kaarten **Startkaart** en **Eindkaart**. Leg het opdrachtfiche **Valk** op het veld vóór de brug, waarop de hut van de brugwachter zichtbaar is.



De opdracht: haal de gewonde **valk** van de brug, breng haar naar de **Rietburcht** en leg haar daar af. De spelers kunnen de valk net als gewone voorwerpen oppakken, meedragen, aan elkaar geven of op een veld neerleggen. Er zijn echter een paar beperkingen: zolang de valk gewond is, is ze heel angstig. Ze is bang voor **mist**, **gors** en de **duisternis** in de grotten. Zolang een held de valk met zich meedraagt, mag hij **geen veld** met een **gedekt mistfiche** betreden. Verder mag de held geen veld met een **gor** of een **grot** betreden.

Opmerking: het is ook niet toegestaan om een veld te betreden waar plotseling een gor zou kunnen opduiken, zoals berg- en bosvelden. De helden willen de valk niet in gevaar brengen.

Zodra de valk op de Rietburcht is gelegd, is de opdracht volbracht. Draai de opdrachtkaart naar de groene achterkant.

De tweede uitdaging: opdrachten 3 en 4

Opdracht 3: de forten van de gors

Speelmateriaal: 3 opdracht fiches Fort



Vorbereiding: leg de opdrachtkaart met nummer 3 met de rode kant naar boven tussen de kaarten **Startkaart** en **Eindkaart**. Leg 1 opdracht fiche **Fort** boven elk van de 2 zwaardsymbolen op de bosvelden met nummers 1, 4 en 6.

De opdracht: bezoek de **3 forten** in de **bossen** en ruim die uit de weg. Het uit de weg ruimen van een fort werkt op dezelfde manier als een gevecht tegen een gor. Voor elk fort hebben de helden **2 zwaardsymbolen** nodig die ze op het betreffende veld moeten dobbelen. Ook hier kunnen ze ter ondersteuning zwaardfiches inzetten en eenmaal gestarte gevechten later voortzetten. Toveraars hebben maar 1 bliksemschichtsymbool nodig om een fort uit de weg te ruimen. Leg uit de weg gervimde forten terug in de doos. Hebben de helden **alle 3 forten uit de weg gervimd**, dan hebben ze de opdracht volbracht. Draai de opdrachtkaart naar de groene achterkant.

Let op: als er een gor op een veld met een fort staat, moeten de helden **eerst** het fort uit de weg ruimen. Pas daarna kunnen ze in een volgende beurt tegen de gor vechten.

Opdracht 4: het volk van Andor lijdt honger

Speelmateriaal: 3 opdracht fiches "Mand met bessen"



Vorbereiding: leg de opdrachtkaart met nummer 4 met de rode kant naar boven tussen de kaarten **Startkaart** en **Eindkaart**. Leg de 3 opdracht fiches **Mand met bessen** op de bergvelden met nummers 2, 3 en 5.

De opdracht: verzamel **3 manden met bessen** en breng die naar de **Rietburcht**. De spelers kunnen deze fiches net als gewone voorwerpen oppakken, aan elkaar geven of op een veld neerleggen. Een held kan meerdere manden met bessen tegelijkertijd dragen. Breng alle 3 manden met bessen naar de Rietburcht en leg ze daar af. Zodra de derde mand met bessen op de Rietburcht is afgelegd, is de opdracht volbracht. Draai de opdrachtkaart naar de groene achterkant.

De derde uitdaging: opdrachten 5, 6 en 7

Opdracht 5: liederen der hoop

Speelmateriaal: 2-4 opdracht fiches Muziekboek



Vorbereiding: leg de opdrachtkaart met nummer 5 met de rode kant naar boven tussen de kaarten **Startkaart** en **Eindkaart**. Schud de opdracht fiches **Muziekboek** met de achterkant (opengeslagen boek) naar boven. Trek er per speler gedekt 1 en leg het gedekt op het veld **Boom der Lieder**. Doe resterende **muziekboeken zonder deze te bekijken** in de doos terug. Deze zijn dit spel niet nodig.

De opdracht: haal de **muziekboeken** van de **Boom der Lieder** en breng deze naar de **erop afgebeelde locaties**. De spelers kunnen muziekboeken net als gewone voorwerpen oppakken, aan elkaar geven of op een veld neerleggen. Als een held een muziekboek oppakt, mag hij het omdraaien en in zijn buidel op zijn heldentableau leggen. Een held kan nooit meer dan **1 muziekboek** dragen. Het muziekboek moet dan naar het veld worden gebracht dat op de voorkant ervan staat. Zijn **alle muziekboeken** op de **juiste velden afgelegd**, dan is de opdracht volbracht. Draai de opdrachtkaart naar de groene achterkant.



Opdracht 6: de vernietigde brug

Speelmateriaal: geen

Vorbereiding: leg de opdrachtkaart met nummer 6 met de rode kant naar boven tussen de kaarten **Startkaart** en **Eindkaart**.

De opdracht: vind **3 hout** onder de **mistfiches**, breng het naar de **hut van de brugwachter** en leg het daar af. Zodra het derde hout op het veld bij de brugwachter is afgelegd, is de opdracht volbracht. Draai de opdrachtkaart naar de groene achterkant.

Opmerking: de spelers mogen nog steeds hout gebruiken om het bakenvuur bij de uitkijktoren te ontsteken. Het kan dan echter langer duren voordat ze het hout voor de opdracht bij elkaar hebben.

Opdracht 7: vers water voor Andor

Speelmateriaal: 3 opdracht fiches Vervuilde bron



Vorbereiding: leg de opdrachtkaart met nummer 7 met de rode kant naar boven tussen de kaarten **Startkaart** en **Eindkaart**. Draai de 3 bronfiches op het speelbord naar de grijze achterkant. Leg op elk ervan 1 opdracht fiche **Vervuilde bron**.

De opdracht: **reinig** alle **3 bronnen**. Om een bron te reinigen, moeten **2 helden zich tegelijkertijd** op een veld met een vervuilde bron bevinden. De helden kunnen een bron **niet gebruiken** zolang deze vervuild is. Staat er al een held op een veld met een vervuilde bron, dan kan een tweede held het veld betreden en zijn beweging daar eindigen. Dan mogen de spelers het betreffende fiche **Vervuilde bron** verwijderen en in de doos terugleggen. De bron blijft vooralsnog met de grijze kant naar boven liggen, maar wordt in de volgende nacht weer gevuld en kan daarna weer op de gebruikelijke manier worden gebruikt. Zijn alle **3 opdracht fiches Vervuilde bron verwijderd**, dan is de opdracht volbracht. Draai de opdrachtkaart naar de groene achterkant.

De vierde uitdaging: opdrachten 8, 9 en 10

Opdracht 8: de helende drank van de kruidenheks

Speelmateriaal: 1 opdracht fiche Helende drank



Vorbereiding: leg de opdrachtkaart met nummer 8 met de rode kant naar boven tussen de kaarten **Startkaart** en **Eindkaart**. Leg het opdracht fiche **Helende drank** naast het speelbord.

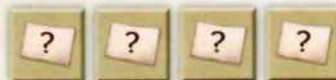
De opdracht: vind **Reka, de kruidenheks** en voldoende **goud** onder de mistfiches, en koop een **helende drank**. Heeft een held Reka in de mist gevonden en heeft hij voldoende goud in zijn buidel? Dan kan hij vanaf nu voor 2 goud een helende drank bij Reka kopen. Hij neemt dan het fiche **Helende drank** en legt het in zijn buidel.

Opmerking: de spelers kunnen zoals gebruikelijk fakkelfiches bij Reka en de handelaar kopen, maar het zou dan langer kunnen duren voordat ze het goud voor de opdracht bij elkaar hebben.

Zodra **een van de helden de helende drank in zijn buidel heeft**, is de opdracht volbracht. Draai de opdrachtkaart naar de groene achterkant.

Opdracht 9: de geheime brieven van de Koning

Spelmateriaal: 4 opdracht fiches **Brief**



Vorbereiding: leg de opdrachtkaart met nummer 9 met de rode kant naar boven tussen de kaarten **Startkaart** en **Eindkaart**. Schud de 4 opdracht fiches **Brief** met de achterkant (vraagteken) naar boven en leg er 1 (ook met de achterkant naar boven) op elk van de 4 koninklijke boodschappers op het speelbord.



De opdracht: iedere speler moet de **brief** in zijn kleur vinden. Eindigt een held zijn beweging op een veld met een brief, dan mag hij deze oppakken en **in het geheim** bekijken. Komt de kleur van het zegel erop met die van zijn held overeen (krijger = blauw, boogschutter = groen, tovenaars = paars, dwerg = geel), dan legt hij de brief in zijn buidel. Zo niet, dan legt hij de brief terug waar deze vandaan kwam. Hij mag de andere spelers **niet** zeggen wat hij heeft gezien. Heeft **iedere held de brief van zijn eigen kleur in zijn buidel**, dan is de opdracht volbracht. Draai de opdrachtkaart naar de groene achterkant.

Opmerking: bij 2 en 3 spelers blijven er brieven op het speelbord over die niet verzameld hoeven te worden. Leg deze in de doos terug, nadat de opdracht is volbracht.

Opdracht 10: de verschrikkelijke grottentrol

Spelmateriaal: 2-4 opdracht fiches **wapenschild**, 1 speelstuk **trol**



Vorbereiding: leg de opdrachtkaart met nummer 10 met de rode kant naar boven tussen de kaarten **Startkaart** en **Eindkaart**. Iedere speler neemt het opdracht fiche **Wapenschild** in zijn kleur en legt het in zijn buidel (krijger = blauw, boogschutter = groen, tovenaars = paars, dwerg = geel). Doe resterende **wapenschilden** terug in de doos. Werp de draakdobbelsteen eenmaal. Zet het speelstuk **Trol** op de grot met het geworpen cijfer (1, 2 of 3).

De opdracht: verdrijf de trol. Eindigt de beweging van een held op het grottenveld met de trol, dan mag hij net als bij een gevecht **dobbelen**. Om de trol te verdrijven, moet de held **een fakkel** werpen. Heeft hij geen fakkel geworpen, dan mag hij in plaats daarvan een **fakkelfiche** inzetten. Zolang hij zonneshijven heeft, kan hij in zijn volgende beurt natuurlijk ook blijven staan en het opnieuw proberen. Zodra het de held gelukt is, legt hij het wapenschild uit zijn buidel op opdrachtkaart 10. Daarna werpt hij de rode draakdobbelsteen. De trol trekt zich in het binnenste van de grotten terug en verschijnt dan weer bij de uitgang met het geworpen resultaat (1, 2 of 3). Het kan daarbij voorkomen dat de trol bij dezelfde uitgang verschijnt als waar hij door verdwenen was. Hebben **alle spelers hun wapenschilden op de opdrachtkaart gelegd**, dan is de opdracht volbracht. Draai de opdrachtkaart naar de groene achterkant.

Opmerking: zwaarden en bliksemschichten kunnen de trol niet verslaan, daarvoor is deze veel te groot! Het is niet toegestaan om wapenschilden aan elkaar te geven. Iedere held moet het zelf tegen de trol opnemen.

Uitdaging voor ervaren helden

Hebben de spelers de eerste 4 uitdagingen succesvol doorstaan en zijn ze klaar voor nog meer avontuur? Vanaf nu spelen ze niet meer met voorgeschreven opdrachtcombinaties, maar trekken ze deze willekeurig. Schud alle 10 opdrachtkaarten met de achterkant (groen kader) naar boven en trek er afhankelijk van de gewenste moeilijkheidsgraad het volgende aantal:

2 opdrachtkaarten: **eenvoudig** • 3 opdrachtkaarten: **gemiddeld** • 4 opdrachtkaarten: **moeilijk**

Opmerking: het is normaal dat sommige opdrachtcombinaties moeilijker te volbrengen zijn dan andere.

ANDOR

Jonge helden

Spelregels

Sinds het grote onweer zien jullie steeds weer een wolvenmoeder zonder haar welpen onrustig rond de Rietburcht sluipen. De drie jonge wolven werden voor het laatst in de bergen aan de overkant van de rivier gezien. Ze zijn zeker in de dwergenmijn verdwaald. Uiteraard gaan jullie direct op weg! Maar voordat jullie de zoektocht in de mijn kunnen starten, moet er nog het een en ander gebeuren. Mart, de oude brugwachter, geeft de brug pas vrij nadat jullie zijn opdrachten hebben volbracht.

Spelmateriaal

• 1 speelbord

• 1 nachtfiche (met haan)

• 4 heldentableaus



(elk tableau toont een held met op de ene kant de vrouwelijke en op de andere kant de mannelijke versie)

• 18 speelstukken (8 helden, 1 brugwachter, 7 gors, 1 trol, 1 draak)



• 18 kunststof voetjes voor de speelstukken

• 12 dobbelstenen (4x blauw, 3x groen, 3x geel, 1x paars, 1x rood)

• 27 zonneshijven (van hout)

• 3 bronfiches



• 3 fakkelfiches



• 38 mistfiches (rond)



• 10 mijnfiches (zeshoekig)



• 29 opdracht fiches (vierkant)



• 12 opdrachtkaarten

• De spelregels

Vóór het eerste spel

Druk alle onderdelen voorzichtig uit de stanstableaus. Steek de 18 speelstukken in de bijbehorende kunststof voetjes. De gekleurde balk onderaan een speelstuk moet gelijk zijn aan de kleur van het voetje.

Kort speloverzicht

In Andor: Jonge helden kruipen de spelers in de huid van een tovenaars, krijger, boogschutter en dwerg, en proberen ze de drie wolvenwelpen in de dwergenmijn te vinden. Maar voordat ze kunnen vertrekken, moeten ze nog enkele voorbereidingen ter verdediging van Andor treffen. Pas als de spelers gezamenlijk de opdrachten van de brugwachter hebben volbracht, geeft hij de weg naar de dwergenmijn vrij. Maar let op! Terwijl de helden onderweg zijn, nadert de sluwe draak de Rietburcht. Bereikt hij de burcht, dan moeten de helden hun zoektocht direct staken en hebben de spelers het spel verloren. Vinden ze alle welpen voordat de draak de Rietburcht bereikt, dan winnen alle spelers gezamenlijk!

