



# ANDOR JUNIOR

## Le Danger des Ombres

Une extension pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 7 ans



### Livret de règles

Une dangereuse créature sème la terreur dans le royaume d'Andor. Ensemble, vous partez à l'aventure pour affronter cette sinistre menace ! Hélas, le parcours sera semé d'embûches : aidez les habitants du royaume et combattez les féroces Gors avant de pouvoir atteindre le redoutable Wardrak des Ombres. Le destin d'Andor est entre vos mains !

# Matériel

- 1 plateau « La mine des Nains »
- 1 piste du Wardrak (en 3 parties)



- 1 marqueur de nuit (avec le coq)



- 1 fiche de Héros (un côté Héros et un côté Héroïne)



- 1 jeton Volpin



- 4 tuiles Plateau



Pont détruit



Forêt ravagée



Tour de garde éteinte



Forêt en flammes

- 3 pions



Gardien du Feu



Gardienne du Feu



Wardrak des Ombres

- 1 socle en plastique pour le Wardrak des Ombres

- 1 dé

- 1 jeton Puits des Nains



- 4 jetons Lune



- 12 jetons Succès



- 1 jeton Wardrak des Ombres (ovale)



- 48 jetons Brouillard (ronds)



- 17 jetons Mission (carrés)



4 Épées

1 Éboulis

1 Arc de corne

1 Tunnel obscur

1 Fortification

3 Puits à sec

1 Petite tour de garde

1 Puits des Nains à sec

3 Habitants d'Andor

1 Kraken

- 21 cartes Mission

- 1 livret d'aventures

## Avant la première partie

Détachez avec précaution tous les éléments du jeu. Insérez le pion Wardrak des Ombres sur le socle rouge.

## Matériel supplémentaire

Un exemplaire du jeu de base est nécessaire pour jouer à cette extension. Prenez le matériel suivant du jeu de base et laissez tout le reste dans la boîte :

- Le plateau
- Les 4 fiches de Héros, les 12 dés et les 27 jetons Soleil
- Tous les pions à l'exception du Gardien du pont
- Les 3 jetons Puits
- Les 3 jetons Torche
- Les jetons Mission suivants :

- Les 6 jetons Herbe aux loups



- Le jeton Faucon blessé



- 1 jeton Enceinte



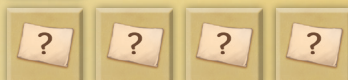
- Les 4 jetons Partition



- Le jeton Potion




- Les 4 jetons Lettre



- Les 4 jetons Blason



**Remarque :** Les jetons Mission de l'extension portent le symbole  afin que vous puissiez facilement les distinguer de ceux du jeu de base.

## But du jeu

Dans cette extension du jeu *Andor Junior*, vous incarnez des Héros et des Héroïnes qui tentent de sauver le royaume d'Andor du dangereux Wardrak des Ombres. Mais avant de pouvoir vous attaquer à cette Créature, vous devez effectuer plusieurs missions pour le roi. Ce n'est qu'une fois ces missions accomplies que vous pourrez partir à la recherche du monstre dont les traces semblent provenir de la mine des Nains. Hélas, il compte bien se diriger vers le château ! Faites attention : au fil de l'aventure, le Wardrak des Ombres gagne en puissance ! Et ce n'est pas tout : le Dragon est toujours là, et il tentera, lui aussi, de se rapprocher du château. Si le Dragon ou le Wardrak des Ombres atteint le château, vous perdez la partie. En revanche, si vous parvenez à vaincre le Wardrak des Ombres, vous gagnez tous ensemble.

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

**2.** Placez des jetons Succès sur le château, en fonction du nombre de joueurs :

- 8 jetons à 2 joueurs
- 10 jetons à 3 joueurs
- 12 jetons à 4 joueurs

**3.** Placez les deux dés rouges à proximité du plateau.



**13.** Mélangez toutes les cartes Mission, à l'exception de la **carte de départ**. Formez un paquet et placez la carte de départ au-dessus, face **rouge** visible.

**12.** Assemblez les 3 parties de la piste du Wardrak et placez-la sous le plateau de jeu. Placez le jeton Wardrak des Ombres (ovale) sur l'une des cases départ de sa piste, en fonction du nombre de joueurs (qui doit correspondre au nombre de gouttes).

**11.** Placez les 3 jetons Puits sur les 3 cases Puits, face soleils visible.

**Remarque :** N'utilisez pas le jeton Puits des Nains pour l'instant.

**4.** Placez le Dragon sur l'une des cases départ de sa piste, en fonction du nombre de joueurs (qui doit correspondre au nombre de gouttes).



**5.** Rassemblez tous les Gors et le pion Wardrak des Ombres près du plateau (cela constitue la réserve de Créatures).

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

**7.** Placez le nouveau plateau « La mine des Nains » par-dessus l'ancienne mine des Nains.



**8.** Mélangez tous les jetons Brouillard (ronds) et placez 1 jeton Brouillard face cachée sur chacune des cases libres du plateau (y compris sur la mine des Nains).



**9.** Le joueur le plus âgé sera le premier joueur : il place le marqueur de nuit devant lui, face Coq visible.

**10.** Chaque joueur prend 1 Gor (depuis la réserve) et le place sur le plateau, comme dans le jeu de base (sur la case Gor libre qui indique le chiffre le plus grand).

Comme dans le jeu de base, chacun de vous choisit un Héros et prend la fiche de Héros et le matériel correspondant. Placez tous les pions Héros sur le château. Retournez ensuite la **carte de départ** sur sa face verte, et lisez-la. La carte vous indique que vous devez piocher **1 carte Mission** par joueur. Chaque Héros doit donc avoir 1 carte Mission devant lui, **face rouge** visible (vous pouvez décider qui prend quelle carte). Consultez le **livret d'aventures** pour savoir de quel matériel vous aurez besoin et suivez la mise en place indiquée.

## La Gardienne et le Gardien du Feu

En tant que Gardienne ou Gardien du Feu, tu voyages énormément à travers le royaume. Tu as appris beaucoup de choses au cours de tes aventures, et ton fidèle Volpin t'accompagne à chaque mission. Il te soutient lorsque tu combats des Créatures, t'aide à te repérer dans l'obscurité, et te permet même d'effectuer de plus longs voyages.



**Tu veux incarner le nouveau Héros ?** Il remplace l'Archer/l'Archère du jeu de base. Prends les 3 dés verts, 7 jetons Soleil et le jeton Volpin, et place-les sur les emplacements correspondants de ta fiche de Héros. Enfin, place ton pion sur le socle vert.

Une fois par jour, tu peux effectuer l'action **Utiliser l'aide du Volpin** pendant ton tour. Pour ce faire, retire le pion Volpin de ta fiche de Héros. Tu peux utiliser le Volpin de différentes manières :

- Le Volpin compte comme un symbole Épées obtenu au lancer de dés. Place le Volpin sur une case Épées (si disponible).
- Le Volpin compte comme un symbole Torche obtenu au lancer de dés. Place le Volpin sur une case Torche (si disponible).
- Le Volpin te permet d'avancer d'un pas supplémentaire lors d'un de tes déplacements.



Tu as utilisé l'aide du Volpin ? Dans ce cas, il est épuisé. Mais ne t'inquiète pas, à la fin de la journée, tu replaceras le jeton Volpin sur ta fiche de Héros, et tu pourras réutiliser son aide le jour suivant.

## Les nouveautés

Les règles du jeu de base s'appliquent de manière générale pour l'extension, avec toutefois quelques nouveautés.

### Les missions royales

Chaque Héros doit accomplir ses missions **seul**, même si les autres Héros peuvent parfois l'aider en révélant des jetons Brouillard. Toutes les missions sont décrites dans le **livret d'aventures**. Pas besoin de le lire en entier : lisez simplement les passages des missions qui vous concernent. Au fil des parties, vous découvrirez progressivement les différentes missions du jeu.

Dès que tu as accompli une mission, retourne ta carte Mission, face **verte** visible. Elle indiquera alors 1 ou 2 jetons Succès : prends le nombre de jetons correspondant depuis la réserve, sur le château, et place-les sur la carte Mission. Ensuite, pioche une nouvelle carte Mission, place-la face **rouge** visible devant toi, lis le paragraphe correspondant dans le livret d'aventures et prépare le matériel nécessaire pour cette nouvelle mission.



Votre but commun est de retirer tous les jetons Succès du château en accomplissant des missions. **Quand il n'y a plus aucun jeton Succès sur le château, vous avez terminé les missions royales !** Rangez alors les missions que vous n'avez pas effectuées ainsi que leur matériel dans la boîte. Placez ensuite le pion **Wardrak des Ombres** sur la case **Montagne 8**, dans la mine des Nains.

### Le Wardrak des Ombres

Dans cette extension, votre but n'est pas de sauver les Louveteaux : ils sont déjà en sécurité au château. En revanche, un redoutable Wardrak des Ombres a été aperçu dans

le royaume. Plus les missions royales vous prendront du temps, plus le Wardrak des Ombres deviendra puissant. Chaque nuit, le jeton Wardrak des Ombres (ovale) se déplace **vers la droite sur sa piste, en direction de la mine des Nains** : il gagne en puissance ! Quand vous avez terminé les missions royales, placez le pion Wardrak des Ombres sur la **case Montagne 8**, dans la mine des Nains.



**Remarque :** Le jeton Wardrak des Ombres **ne recule jamais sur sa piste : remporter un combat contre les Gors ou allumer un feu n'a pas d'effet sur lui**, contrairement au Dragon.

**Si vous avez déjà vaincu plusieurs fois le Wardrak des Ombres par le passé : bravo pour votre courage ! Vous aimeriez plus de défi ?** Vous pouvez rendre vos parties plus difficiles en donnant de l'avance au Wardrak : au début de la partie, placez-le 3 cases à droite de sa case de départ. Pour encore plus de difficulté, placez-le 5 cases à droite de sa case de départ.

## La nuit

Les **deux premières étapes de la nuit sont différentes** de celles du jeu de base. Les étapes suivantes sont identiques à celles du jeu de base.

### 1. Le Dragon et le Wardrak se déplacent.

Lancez les **deux dés rouges**.

Décidez ensuite quel sera le dé du **Dragon**

et celui du **Wardrak des Ombres**. Déplacez le Dragon, en fonction de son dé, d'1, 2 ou 3 cases Nuage vers la gauche, en direction du château. Déplacez ensuite le Wardrak des Ombres, en fonction de son dé, d'1, 2 ou 3 cases vers la mine des Nains.



**Remarque :** Il est possible que le jeton Wardrak des Ombres se trouve déjà sur la case la plus à droite sur la piste du Wardrak. Dans ce cas, vous devez tout de même lancer **les deux dés rouges, qui s'appliqueront tous deux au Dragon**.

### 2. Tous les Gors avancent d'1 case en direction du château.

En outre, si le pion Wardrak des

**Ombres se trouve déjà sur le plateau**, regardez où se trouve son jeton (ovale) sur sa piste. Vous verrez, au bord de sa case, 1, 2 ou 3 pattes. En fonction du nombre de pattes, déplacez le pion Wardrak des Ombres d'1, 2 ou 3 cases sur le plateau en suivant les empreintes. Le Wardrak des Ombres suit donc le même chemin que les Gors et peut se trouver sur la même case qu'un Gor (il ne saute pas vers la prochaine case libre).



Pour les étapes suivantes, suivez les instructions du manuel du jeu de base.

**Remarque :** Même après être apparu sur le plateau, le Wardrak des Ombres continue à gagner de la puissance pendant la nuit (voir étape 1).

## Le combat contre le Wardrak des Ombres

Une fois toutes les missions royales accomplies, placez le pion Wardrak des Ombres sur la **case Montagne 8** de la mine des Nains. Vous pouvez immédiatement l'affronter ! Pour remporter la partie, vous devez le vaincre.

Combattre le Wardrak des Ombres fonctionne exactement comme combattre un Gor : si le Wardrak se trouve sur la case où tu t'arrêtes, tu peux le combattre. Tu peux utiliser des jetons Épées selon la règle normale. Cependant, au lieu de poser tes dés sur les emplacements de la case du Wardrak, tu **recules immédiatement le jeton Wardrak**

**des Ombres (ovale) d'1 case vers la gauche pour chaque Épée obtenue.** Remplace ensuite tes dés sur ta fiche de Héros. Tu pourras reprendre le combat lors d'un prochain tour (tant qu'il te reste des jetons Soleil). Si le Magicien obtient un Éclair, le jeton Wardrak des Ombres (ovale) recule de **2 cases** vers la gauche.

Vous remportez le combat contre le Wardrak des Ombres dès que le jeton Wardrak des Ombres atteint la case la plus à gauche sur sa piste, ce qui vous fait gagner la partie.

**Remarque :** Si un Gor et un Wardrak se trouvent sur la même case, tu dois annoncer avant le combat lequel tu veux attaquer.

**Attention :** Si vous n'avez pas vaincu le Wardrak des Ombres avant la fin d'une journée, il se déplace en même temps que les Gors pendant la nuit (voir section « La nuit », page 7). S'il atteint le château, vous perdez la partie ! En outre, le Wardrak des Ombres gagne toujours de la puissance pendant la nuit.

## La mine des Nains

Mart, le vieux Gardien du pont, reste dans sa petite maison. Vous pouvez emprunter le pont pour rejoindre la mine. Le brouillard s'est d'ailleurs étendu jusque dans la mine. Vous pouvez révéler les jetons Brouillard de la mine selon la règle habituelle, et vous n'avez pas besoin de Torches pour le faire.

## Nouveaux jetons Brouillard



Wardrak des Ombres (x6)

Si tu révèles un jeton Brouillard « Wardrak », tu dois lancer 1 dé rouge. En fonction du résultat, déplace le jeton Wardrak des Ombres (ovale) d'1, 2 ou 3 cases sur la piste du Wardrak, en direction de la mine des

Nains. Ensuite, range le jeton Brouillard dans la boîte.



Faucon (x1)

Si tu révèles ce jeton Brouillard, place-le sur ta fiche de Héros. Le Faucon te permet d'envoyer des Objets (Épées, Torches, Pièces d'or, Sablier, etc.) à un autre joueur. Tu peux utiliser le Faucon en plus de tes autres actions, pendant ton tour. Le Héros qui possède le Faucon le passe tout simplement à un autre joueur, **seul** ou avec **1** Objet de son choix. L'autre joueur garde alors le Faucon et pourra l'envoyer à quelqu'un d'autre pendant son tour.

## Fin de la partie

Vous remportez **immédiatement** la partie dès que le jeton Wardrak des Ombres (ovale) atteint la case la plus à gauche de sa piste. Vous avez vaincu le Wardrak des Ombres !

Vous perdez **immédiatement** :

- si le Dragon atteint le château ; ou
- si le Wardrak des Ombres atteint le château.

**Auteurs :** Inka et Markus Brand  
**Illustrations :** Michael Menzel  
**Rédaction :** Niccolo Riedel, Christian Sachseneder  
**Conception :** Carsten Engel  
**Graphisme :** Michaela Kienle (Fine Tuning)  
**Édition française :** IELLO  
**Traduction française :** Laura Muller-Thoma  
**Relecture française :** Marie-Laure Faurite, Robin Leplumey

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG, Stuttgart, Allemagne  
© 2023 IELLO pour la version française  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France  
www.iello.com  
Tous droits réservés.