

ANDOR JUNIOR

Um jogo de aventuras cooperativo para 2-4 jogadores a partir dos 7 anos de idade

Desde a grande tempestade que uma mãe lobo anda incansavelmente a rodear o castelo à procura das suas crias. Os três jovens lobos foram vistos pela última vez nas montanhas existentes no outro lado do rio. Com certeza que se perderam na mina dos anões. Por isso, decidem partir para lá o mais rápido possível. Mas, antes de poderem começar as buscas na mina, ainda há muito que fazer: Mart, o velho guardião da ponte, só os deixará passar se cumprirem as tarefas que ele pedir.

Componentes

- 1 tabuleiro

- 1 indicador da noite (com um galo)

- 4 tabuleiros de herói



(cada tabuleiro de herói mostra o mesmo herói em versão masculina ou feminina, dependendo do lado)

- 18 figuras (8 heróis, 1 guardião da ponte, 7 gors, 1 troll e 1 dragão)



- 18 suportes de plástico para as figuras

- 12 dados (4 azuis, 3 verdes, 3 amarelos, 1 violeta e 1 vermelho)

- 27 discos solares (de madeira)

- 3 fichas de poço



- 3 fichas de tocha



- 38 fichas de névoa (circulares)



- 10 fichas de mina (hexagonais)



- 29 fichas de tarefa (quadradas)



- 12 cartas de tarefa

Antes da primeira partida

Destaquem todos os componentes das três placas de cartão e montem as 18 figuras nos seus suportes. A barra colorida na parte inferior da figura deve corresponder à cor do suporte de plástico.

Objetivo do jogo

No **Andor Júnior**, vão ficar na pele de um feiticeiro, de um guerreiro, de um arqueiro e de um anão, que vão tentar encontrar as três crias de lobo perdidas na mina dos anões. Mas, antes de partir, vão ter de fazer alguns preparativos para proteger o reino de Andor. Quando, todos juntos, concluírem as tarefas dadas pelo guardião da ponte, este os deixará passar e poderão seguir caminho para a mina dos anões. Mas cuidado! Enquanto estiverem fora, um dragão malvado aproximar-se-á do castelo de Riet. Se ele chegar ao castelo, terão de interromper a missão e perdem o jogo. Encontrem os três jovens lobos antes que o dragão chegue ao castelo e, assim, ganharão o jogo!

Preparação da partida

1. Coloquem o tabuleiro no centro da mesa.

4. Deixem todos os gors junto ao tabuleiro, formando uma reserva.

2. Deixem o dado vermelho do dragão junto ao marcador do dragão.

3. Dependendo do número de jogadores, coloquem o dragão numa das casas iniciais do marcador. Com dois jogadores, o dragão começará na casa da nuvem com duas gotas de chuva. Se estiverem a jogar três ou quatro participantes, ele começará na casa com três ou quatro gotas de chuva, respectivamente.

5. Misturem todas as fichas de névoa e distribuam-nas, viradas para baixo, por todas as casas vazias existentes à esquerda do rio. Consideram-se vazias as casas que só têm **erva amarelada**. Portanto, não se pode colocar nenhuma ficha nas casas com arbustos, árvores, montanhas, poços, etc.

6. Deixem as fichas de tocha junto ao tabuleiro

12. Coloquem as cartas com o título de "**Carta inicial**" e "**Carta final**" junto ao tabuleiro, de modo que a sua borda vermelha fique visível. Deixem um pouco de espaço no meio para poderem colocar as cartas de tarefa (ver a página 3).

11. O jogador mais velho fica com o indicador da noite e deixa-o à sua frente, com o galo à vista.

10. Tirem, da reserva, **um número de gors igual ao de participantes em jogo** e coloquem-nos no tabuleiro. Os gors são sempre colocados primeiro no número mais alto e, um após outro, no seguinte número mais alto disponível. Não pode haver mais do que um gor em cada casa. Sendo assim, numa partida com quatro jogadores, os gors começariam o jogo nas casas de montanha e floresta com os números 8, 7, 6 e 5.

8. Ponham Mart, o guardião da ponte, na casa de pedra que há no tabuleiro.

7. Misturem todas as fichas de mina (de modo a que se veja a tocha) e distribuam-nas, viradas para baixo, pelas casas assinaladas na mina dos anões.

9. Coloquem uma ficha de poço, com o lado ensolarado para cima, em cada uma das três casas com um poço.

A seguir, procurem as cartas de tarefa correspondentes à partida que vão começar. Finalmente, cada jogador escolhe um herói ou heroína. Tudo isto é explicado detalhadamente na próxima página.

As cartas de tarefa

É a primeira vez que jogam este jogo? Em cada partida de **Andor Júnior** vão ter de cumprir várias tarefas antes de poderem ir procurar os lobinhos na mina dos anões. Estas tarefas variam de jogo para jogo. Na **primeira** partida, terão de cumprir as tarefas 1 e 2. Para isso, preparem as cartas de tarefa 1 e 2, assim como as 6 fichas de tarefa das **plantas lupinos e do falcão**.



A seguir, ponham as duas cartas de tarefa, com a borda vermelha visível, entre a **Carta inicial** e a **Carta final**. Misturem as 6 fichas de **plantas lupinos** viradas para baixo e coloquem-nas nos 6 **arbustos** que há no tabuleiro.



Coloquem a ficha do falcão na casa que fica mesmo à frente da ponte, de onde se pode ver a **casa do guardião**. O resto das cartas e fichas, assim como a figura do troll, não serão usadas nesta partida. Podem arrumá-las na caixa.



Conseguiram superar este primeiro desafio? Bem, então na próxima partida já poderão experimentar outras tarefas (a secção "As tarefas do guardião" explica quais são, como funcionam e quais os componentes necessários).

Os heróis

Cada jogador interpretará um herói de Andor e terá de escolher um dos tabuleiros de personagem, deixando-o à sua frente com o lado preferido (herói ou heroína) virado para cima. Depois, cada jogador receberá os dados coloridos e a figura correspondente ao personagem escolhido. O feiticeiro recebe o dado violeta grande; o guerreiro, os 4 dados azuis; o arqueiro recebe os 3 dados verdes e o anão, os 3 dados amarelos. A seguir, cada um recebe um número de discos solares igual ao das casas solares (redondas) que tiver no seu tabuleiro, deixando-os à sua frente. Também se pode ver uma bolsa em cada tabuleiro de herói. Nela, podem-se guardar os diferentes objetos que o herói vai encontrando durante a partida. Finalmente, coloquem as figuras de herói no castelo de Riet, que se encontra no canto superior esquerdo do tabuleiro, e arrumem os restantes heróis, figuras, dados e discos solares na caixa.

Com que heróis deverão jogar?

Cada herói de Andor tem as suas particularidades, os seus pontos fortes e as suas fraquezas. Para alguns heróis, certas tarefas podem ser mais fáceis do que outras.

Atenção: cada tabuleiro de herói mostra o mesmo personagem na sua versão masculina e feminina. Ambos os lados têm as mesmas características, por isso escolham a versão que preferirem e recebam a figura correspondente. Cada vez que apareça a palavra "herói" em algum texto, ela também se refere à "heroína" e vice-versa.

O guerreiro/a

Os guerreiros são audazes e valentes, sendo particularmente fortes no combate contra os gors. Têm mais dados do que o resto dos heróis e os seus dados mostram mais espadas.

O feiticeiro/a

Em combate, os feiticeiros lançam uns poderosos raios de luz para dispersar os inimigos. Apenas têm um dado que, em vez de mostrar espadas, mostra raios.

O arqueiro/a

Os arqueiros de Andor são montanheiros experientes acostumados a andar o dia todo pela floresta. Por isso, têm 9 discos solares em vez de 6 e é costume ainda estarem de pé enquanto o resto dos heróis já dorme.

O anão/anã

Os anões conhecem as minas e as cavernas de Andor como a palma da mão. É por isso que os seus dados têm mais tochas e se tornam especialmente úteis na hora de procurar pelos lobinhos. Além disso, são capazes de encontrar atalhos pelas cavernas e, com isso, cobrir grandes distâncias com um passo.

Resumo do jogo

O jogador mais velho começa a partida com o indicador da noite à sua frente. A primeira coisa que deve fazer é virar a Carta inicial e ler o lado com a borda verde em voz alta.

A partida irá alternando entre fases de dia e de noite. Começam a partida no primeiro dia. Durante cada dia, vão jogando por turnos com cada um dos heróis e as ações efetuadas no turno correspondente custarão tempo (representado na forma de discos solares). Se um jogador ficar sem discos solares, terá que colocar o seu herói para dormir. Quando todos os heróis estiverem dormindo, o dia chega ao fim e dará lugar à noite. É nesse momento que as criaturas se começam a mexer. Assim que a noite terminar, recuperarão os discos solares e um novo dia começará.

Como um dia passa

O jogador que tiver o indicador da noite é o primeiro a jogar o seu turno. O jogo prossegue no sentido horário, com o resto dos participantes a jogarem os seus turnos. O turno de um jogador é dividido nas seguintes duas fases, que se devem efetuar na **ordem indicada**:

1. Mover ou ficar (custa discos solares)

2. Executar alguma ação na casa de destino (não custa **nenhum** disco solar)

Uma vez efetuadas as duas fases, será o turno do jogador seguinte. Este processo repete-se enquanto houver alguém com discos solares. Alguém ficou sem discos solares? Então é sinal de que o seu herói está muito cansado. Quando terminar o seu turno, coloque-o para dormir. Se for o primeiro herói a ir dormir, também receberá o indicador da noite, deixando-o com o galo à vista. Quando um herói estiver a dormir e for a sua vez de jogar, salta-se o seu turno; o resto dos heróis continua a jogar até **todos irem dormir**. Quando isto acontecer, a noite começa.

1. Mover ou ficar

Durante um turno, podem mover o herói em qualquer direção no tabuleiro. Para se moverem, terão de ir, passo a passo, de uma casa a outra adjacente, atravessando a linha divisória branca. Podem mover-se de qualquer casa para outra, desde que seja adjacente. Porém, não podem entrar no rio. Este só pode ser atravessado indo pela ponte.

Atenção: no início do jogo, o guardião da ponte impede-os de a atravessar e não os deixa passar enquanto não cumprirem as suas tarefas. Quando o conseguirem, a ponte não vai contar como uma casa. Basta um passo para levá-los da casa do guardião ao outro lado do rio.

Cada passo vai custar "tempo". Isto é, vão ter de gastar discos solares, retirando-os dos tabuleiros de herói correspondentes. Se quiserem, podem atravessar várias casas sem terem de parar em cada uma. Têm de retirar um disco do tabuleiro por cada casa que atravessarem. Se não tiverem mais discos solares, terão de parar de se mover.

Quando chegarem à casa de destino (e não antes), poderão executar as ações que quiserem (ver o ponto 2).

Preferem ficar parados? Não há problema; podem ficar onde estão. Isto pode ser útil se já estiverem na casa onde querem executar as ações. Porém, devem levar em conta que "Ficar" também custa 1 disco.

Caso especial: os anões têm uma habilidade particular (no seu tabuleiro aparece um desenho para lembrar isso mesmo): são os únicos heróis que, ao moverem-se, podem usar as cavernas como um atalho. Ao fazê-lo, entram por uma caverna e saem por qualquer outra. O movimento de uma caverna à outra só lhes custa 1 disco. Se o anão ainda tiver discos solares depois de atravessar uma caverna, ele pode continuar a mover-se da maneira habitual.



2. Ações que se podem executar na casa de destino

A maioria das ações são opcionais. A única obrigatória é a de procurar entre a névoa. Terão de decidir se querem executar uma ou várias ações na casa onde estão. As ações não custam discos solares e há várias por onde escolher.

Procurar entre a névoa

Se terminarem o movimento numa casa com uma ficha de névoa, terão de a virar imediatamente. No meio da névoa podem encontrar objetos muito úteis e até aliados, mas ela também pode esconder criaturas perigosas. Na página seguinte é explicado o significado de cada ficha.

Atenção: só terão de revelar a ficha de névoa que está na casa de destino. Se passarem por outras fichas de névoa durante a deslocação, essas ficam viradas para baixo.

As fichas de névoa



Gors (10)

Oh, não! Apareceu mais um gor! Tirem um gor da reserva e coloquem-no na casa indicada pelo número existente na ficha de névoa. Se essa casa de gor já estiver ocupada por outro gor, ignorem-na e coloquem o novo gor na próxima casa de gor disponível, seguindo as pegadas em direção ao castelo. Se um gor chegar ao castelo desta maneira, soa-se o alarme (ver a secção "Quando cai a noite"). Finalmente, arrumem a ficha de névoa com o gor na caixa.

Se os 7 gors já estiverem no tabuleiro e já não sobrar nenhum na reserva, considerem-se com sorte: a ficha de névoa não terá nenhum efeito e é imediatamente arrumada na caixa.



Dragão (6)

Que desgraça! O dragão voa em direção ao castelo! Lancem o dado vermelho do dragão e, dependendo do resultado, movam-no 1, 2 ou 3 casas para a esquerda no marcador (em direção ao castelo). Depois, arrumem a ficha de névoa na caixa.



Madeira (6)

Ponham a ficha de névoa que mostra a madeira na bolsa. Poderão usá-la na torre de vigia para acender o farol.



Ouro (5)

Ponham a ficha de névoa que mostra o ouro na bolsa. Poderão usá-la para comprar uma ficha de tocha ao mercador. Se, entre a névoa, já encontraram Reka, a bruxa curandeira, também podem usar o ouro para lhe comprar qualquer coisa.



Espadas (5)

Ponham a ficha de névoa que mostra as espadas na bolsa. Ao lutar, poderão usá-la para adicionar mais um símbolo de espadas ao lançamento de combate.



Luneta (4)

Se descobrirem uma ficha de névoa com uma luneta, poderão examinar imediatamente mais duas fichas de névoa que estiverem em qualquer parte do tabuleiro à esquerda do rio. Memorizem bem o que há em cada uma, porque a seguir terão de voltar a deixá-las viradas para baixo nas casas correspondentes. Estas duas fichas de névoa **não** se ativam ao olhar para elas, mas agora já sabem o que se esconde ali. A seguir, arrumem a ficha da luneta na caixa.



Ampulheta (1)

Ponham a ficha de névoa com a ampulheta virada para cima no tabuleiro de herói, ao lado do espaço onde guardam os discos solares. A partir do turno seguinte, passam a ter mais um passo por dia. Para isso, usem a ampulheta como se fosse um disco solar. Quando a usarem, retirem-na do tabuleiro e, no início de cada dia, voltem a recuperá-la.

Atenção: tal como o resto dos objetos, a ampulheta pode ser trocada, deixada de lado ou dada a outro jogador.



Reka, a bruxa curandeira (1)

Se descobrirem a ficha de névoa com a bruxa, devem deixá-la visível nessa casa durante o resto da partida. A partir de então, Reka estará disponível. Tal como com o mercador, poderão comprar-lhe tochas em troca de ouro.

Atenção: se estiverem a jogar com a tarefa 2 ("Socorrer o falcão ferido"), também podem visitar a bruxa se levarem o falcão.

Usar um poço

No início da partida, todos os poços estão cheios (com os três sois visíveis). Se terminarem o movimento numa casa com um poço cheio, **poderão** usá-lo para beber e refrescarem-se. Ao fazer isto, recuperam até 3 discos solares que gastaram, voltando a pô-los no tabuleiro de herói correspondente (sem nunca superar o máximo de discos solares com que começaram). Os que não puderem recuperar são ignorados (não se podem "guardar" para outro turno ou para outro herói). A seguir, virem a ficha de poço e deixem-na virada para baixo. O poço ficou vazio e só se volta a encher durante a noite (ver "Quando cai a noite").



Atenção: a ampulheta **não** se pode recuperar com o poço.

Lutar contra gors e expulsá-los

Se houver um gor na casa de destino, **poderão** lutar contra ele e tentar expulsá-lo de Andor. Normalmente, é uma boa ideia enfrentar estas criaturas horríveis para que a paz volte a reinar na região. Além disso, expulsar os gors pode atrasar um pouco o dragão, visto que, por cada combate ganho, o dragão retrocede uma casa no seu marcador.

Para combater, vão precisar dos dados. Por isso, dependendo da casa onde estão, terão de obter um determinado número de espadas para poder derrotar o gor. Numa floresta, precisarão de 2 dados com um resultado de espadas. Nas montanhas, lutar contra os gors torna-se mais difícil: são precisos 3 resultados de espadas.

Como se combate

Peguem em **todos os dados** que tiverem no tabuleiro de herói e lancem-nos **uma vez**. Ponham cada dado que mostre umas espadas numa das casas de combate que há junto ao gor. Feito isto, ficam com as seguintes opções:



- **Se alguma casa de combate ainda ficar vazia**, significa que o combate se decidirá mais tarde. Só podem lançar os dados **uma vez por turno**, mas como os dados que já estão no tabuleiro permanecem lá, podem continuar o combate num **turno posterior** (contanto que ainda tenham discos solares).
- **Se tiverem alguma ficha de espadas na bolsa**, podem usá-la agora. Cada ficha de espadas vale como um resultado de espadas num dado. Sendo assim, também a podem usar para ocupar uma casa de combate.
- **Se todas as casas de combate ficarem ocupadas**, ganham o combate. Recuperem todos os dados que tiverem no tabuleiro e **arrumem na caixa** qualquer ficha de espadas que tenha sido usada. O gor foge aterrorizado soltando um uivo arrepiante. Devolvam-no à reserva que há junto ao tabuleiro. O dragão, ao ouvir o uivo do gor, opta

por afastar-se um pouco. O dragão recua **uma casa no seu marcador** (na direção contrária à do castelo de Riet).

Atenção: o dragão não pode retroceder além da última casa à direita do marcador. Se já estiver na última casa, simplesmente fica onde está.

Caso especial: o feiticeiro tem uma habilidade especial que lhe permite lançar um poderoso feitiço durante o combate. No seu dado, aparecem raios em vez de espadas. Se um feiticeiro lançar um raio enquanto luta contra um gor, ele vence a batalha imediatamente, independentemente de quantas casas de combate estejam livres ao lado do gor.

Um conselho: tentem finalizar os combates no mesmo dia. Se não o conseguirem, o gor fugirá durante a noite e estiveram a esforçar-se para nada.

Como continuar um combate

Se, num turno anterior, começaram um combate e não o terminaram, lancem os dados que lhes sobram quando chegar a vez. A seguir, usem os resultados de espadas (e, se quiserem, qualquer ficha de espadas que tenham na bolsa) para ocupar as casas de combate que faltarem, até estarem todas ocupadas. Se ganharem o combate, recuperem os respectivos dados do tabuleiro e arrumem na caixa as fichas de espada usadas.

Atenção: também é possível ajudar um companheiro que tenha iniciado um combate, mas que ainda não o tenha terminado. Basta posicionarem-se na mesma casa que ele e lançar os dados (e usar as fichas de espada), como se se tratasse de um combate normal.

Exemplo: estão a jogar com o arqueiro e combatem um gor na casa 4. Lançam os três dados e obtêm 1 resultado de espadas. Porém, são necessários 2 símbolos de espadas para derrotar o gor. Como têm uma ficha de névoa com espadas na bolsa, decidem usá-la para o derrotar. Põem a ficha de névoa na casa de combate que ainda estava livre e assim vencem o gor. A seguir, devolvem o gor à reserva, recuperam o dado que tinham deixado no tabuleiro e arrumam a ficha de névoa com espadas na caixa.

Recolher ou largar objetos

Se houver algum objeto na casa de destino, podem ficar com ele e guardá-lo na bolsa. Mas também podem deixar um objeto qualquer na casa de destino para que qualquer outro herói o possa recolher mais tarde no respectivo turno. Os objetos são sempre deixados no tabuleiro de forma a que fiquem visíveis.

Atenção: podem largar objetos que tenham obtido no mesmo turno.

Como um dia passa (cont.)

Trocar ou dar objetos

Se terminarem o movimento numa casa onde esteja outro herói, **podem** dar-lhe ou trocar com ele qualquer objeto que tenham na bolsa.

Atenção: obviamente, só poderão trocar alguma coisa se os dois participantes estiverem de acordo.

Acender o farol

Acender o sinal da torre de vigia serve para manter o dragão afastado do castelo.

Ao colocar uma madeira que tenham na bolsa numa das casas vazias, **poderão** fazer o dragão recuar (isto é, movê-lo uma casa na direção contrária à do castelo).



Atenção: não podem fazê-lo mais de **três vezes** durante toda a partida. Se todas as casas de madeira da torre estiverem ocupadas, já não poderão atirar mais lenha para a fogueira. Obviamente, as fichas de madeira que puserem nestas casas não poderão ser recuperadas.

Comprar

Se terminarem o movimento na casa do mercador, **poderão** comprar-lhe as tochas que quiserem, pagando 1 ouro por cada uma. Devolvam o ouro que têm na bolsa à caixa, recebam, da reserva, a quantidade correspondente de tochas e coloquem-nas na bolsa. Posteriormente, poderão usar essas tochas para procurar pelos lobinhos na mina dos anões.



Se, no meio da névoa, já conseguiram encontrar Reka, a bruxa curandeira, também poderão comprar-lhe tochas ao mesmo preço.

Atenção: há um total de **3 tochas** no jogo. Se já as têm todas, não podem comprar mais, nem do mercador nem da Reka. Quando usam uma tocha, devem arrumá-la na caixa e, por isso, ela fica fora da partida.

A mina dos anões

Atenção: não podem entrar na mina dos anões até terem concluído todas as tarefas dadas pelo guardião (ver a secção correspondente na página 9).

Quando tiverem virado todas as cartas de tarefa de modo a que a borda verde fique visível, poderão arrumar o guardião na caixa. A partir daí, o caminho ficará livre e já podem atravessar a ponte. A ponte em si não é considerada uma casa, por isso pode-se ir da casa do guardião ao outro lado do rio só com um passo.

Na mina dos anões, irão mover-se da mesma maneira do que na margem esquerda do rio, mas agora vão dispor de uma nova ação possível na casa de destino.

Procurar os lobinhos

Se houver uma ficha de mina na casa onde acabam o movimento, poderão tentar encontrar os lobinhos. **Atenção: ainda não revelem a ficha de mina!** Dentro da mina reina uma escuridão praticamente absoluta e, para poderem encontrar alguma coisa, terão de usar uma tocha.

Lancem todos os dados. Se **pelo menos um** deles mostrar uma tocha, poderão revelar a ficha de mina (a secção "As fichas de mina" explica o significado de cada uma).

Se **nenhum dos dados** mostrar uma tocha, a ficha de mina fica como está. Se ainda tiverem discos solares, podem voltar a tentar num turno posterior.

Se tiverem alguma **ficha de tocha** na bolsa, **podem** usá-la neste momento para que conte como um resultado de tocha no dado. Arrumem a ficha de tocha na caixa e revelem a ficha de mina.

As fichas de mina



Dragão (5)

Que desgraça! O dragão voa em direção ao castelo! Lancem o dado vermelho do dragão e, dependendo do resultado, movam-no 1, 2 ou 3 casas em direção ao castelo. Depois, arrumem a ficha de névoa na caixa.



Falcão (1)

O falcão voa com agilidade e rapidez, explorando a mina para vocês. Podem examinar imediatamente outra ficha do tabuleiro. Mostrem-na aos parceiros de jogo e lembrem-se do que contém. A seguir, deixem a ficha onde estava, virada para baixo. Esta ficha de mina não é ativada, mas agora já sabem o que se esconde por baixo dela. Finalmente, arrumem a ficha do falcão na caixa.



Lobinhos (3)

Muito bem! Encontraram um dos lobinhos! Ponham a ficha de mina na bolsa. Quando encontrarem as 3 fichas de lobinho, ganham a partida imediatamente.



Kraken (1)

Dentro da mina, há um lago obscuro onde o kraken aguarda as suas incautas presas. Se ele conseguir apanhá-los, expulsa-os da mina e põe fim ao dia. Coloquem o herói afetado na casa do guardião, diante da ponte. Retirem também o resto dos discos solares que ainda tenham no tabuleiro. Só os recebem de volta no dia seguinte, onde podem voltar a jogar normalmente. Depois, arrumem a ficha do kraken na caixa.

Quando cai a noite

Quando todos os heróis se tiverem deitado, a noite cai em Andor. Nesse momento, as criaturas aproveitam para vagar pela região. Virem o indicador da noite e sigam os passos abaixo:

Atenção: no verso do indicador da noite há um resumo de todos estes passos.

1. **O dragão avança** – Lancem o dado vermelho e avancem o dragão 1, 2 ou 3 casas em direção ao castelo.



2. **Todos os gors avançam pela sua trilha** – Começando pelo gor que está na casa com o número inferior, avancem cada gor do tabuleiro para a seguinte casa de gor, seguindo a trilha feita pelas suas pisadas.



Atenção: as casas de gor estão todas numeradas. Quanto mais perto esteja a casa do castelo, menor será o seu número.

Importante: se um gor chegar ao castelo de Riet desta maneira, semeará o pânico e atrairá ainda mais o dragão. Nesse caso, lancem imediatamente o dado do dragão e, dependendo do resultado, avancem 1, 2 ou 3 casas. A seguir, devolvam o gor à reserva que está junto ao tabuleiro.

3. **Aparecem mais gors** – É o dragão que os chama. Vejam quantos gors estão representados na casa de névoa onde se encontra o dragão e tirem-nos da reserva. Se não houver suficientes, tirem os que puderem. Depois, coloquem estes gors nas casas de gor vazias, começando pela casa com



o **número mais alto** e prosseguindo por ordem decrescente. Se uma casa de gor já estiver ocupada por outro gor, ignorem-na e ponham o novo gor na próxima casa livre, seguindo a sua trilha. Se, com isto, o gor chegar ao castelo, provocará o pânico tal como foi descrito acima.

Atenção: se um herói estiver numa casa de gor, esta não se considera ocupada. O novo gor poderá ser colocado nela e o herói poderá, no seu turno, ficar na casa para lutar contra o novo gor.

4. **Renovar os poços** – Virem todos os poços vazios para que mostrem novamente os 3 sóis, indicando assim que voltaram a estar cheios.



5. **Recuperem todos os dados** – Se ainda sobrirem dados no tabuleiro, já não vão conseguir derrotar esses gors, visto que, durante a noite, eles já terão fugido para a casa seguinte. Sendo assim, devolvam aos tabuleiros de herói todos os dados que sobriam; terão de começar tudo de novo no dia seguinte.



6. **Recuperem todos os discos solares** – Voltem a colocar todos os discos solares (e a ampulheta, se alguém a tiver) nos tabuleiros. Assim já estarão descansados e prontos para um novo dia. A seguir, o jogador que tiver o indicador da noite vira-o para o lado que tem o galo e será o primeiro a começar o novo dia.



Fim da partida

A partida termina imediatamente quando tiverem encontrado os **três filhotes de lobo** ou quando o **dragão tiver chegado ao castelo**. Em ambos casos, virem a Carta final para que se veja a borda verde e ler o que acontece.

Atenção: durante a partida, o dragão viaja sempre pelo seu marcador. Se chegar à última casa da esquerda e tiver de continuar, é colocado diretamente sobre o castelo e terão perdido a partida. Tentem de novo!

Ganharam? Parabéns! Se quiserem continuar a viver mais aventuras em Andor, experimentem as seguintes tarefas do guardião da ponte!

As tarefas do guardião

Em cada partida de **Andor Júnior**, o guardião da ponte vai incumbi-los de cumprir umas tarefas para poderem viajar até à mina. Estas tarefas mudam de acordo com a partida. Recomendamos que joguem as primeiras partidas seguindo esta lista de tarefas pela ordem indicada. Não passem à seguinte sem antes superar a anterior. Deste modo, a dificuldade irá aumentar de forma gradual e, aos poucos, irão familiarizar-se com o jogo. Se já tiverem muita experiência com o jogo, podem dispor das tarefas como desejarem (tal como se descreve no fim).

Atenção: numa partida, podem cumprir as tarefas pela ordem que quiserem.

A primeira missão – Tarefas 1 e 2

Tarefa 1 – Obter as plantas lupinos para os lobinhos

Componentes: 6 fichas de plantas lupinos



Preparação: coloquem a carta de tarefa com o número 1, e com a borda vermelha visível, entre a **Carta inicial** e a **Carta final**. Embaralhem as 6 fichas de **planta lupino** e distribuam-nas, viradas para baixo, (de modo a que se veja o arbusto) pelos 6 arbustos do tabuleiro.



A tarefa: pelo menos um de vocês deverá ter **2 fichas de planta lupino do mesmo tipo**. Se um herói termina o seu movimento numa casa com uma ficha de planta, poderá virá-la e colocá-la na sua bolsa. Tal como com o resto dos objetos, as plantas também ser dadas, trocadas ou deixadas numa casa. Quando um herói tiver **2 plantas iguais** na sua bolsa, a tarefa é considerada cumprida. Nesse caso, virem a carta de tarefa para que se veja a borda verde.

Tarefa 2 – Socorrer o falcão ferido

Componentes: 1 ficha de falcão



Preparação: coloquem a carta de tarefa com o número 2, e com a borda vermelha visível, entre a **Carta inicial** e a **Carta final**. Coloquem a ficha de tarefa com o **falcão** na casa que está diante da ponte, onde fica a casa do guardião.



A tarefa: peguem no **falcão** ferido que está diante da ponte, levem-no até ao **castelo** e deixem-no lá. Tratem-no como se fosse um objeto que possam levar com vocês, largar ou trocar. Mas, devem levar em conta algumas limitações: enquanto o falcão estiver ferido, ele estará muito assustado e fugirá da **névoa**, dos **gors** e das **trevas** das cavernas. Por isso, se carregarem o falcão, não poderão entrar em **nenhuma casa** onde haja uma **ficha de névoa virada para baixo**, nem numa casa com um **gor** ou numa **caverna**.

Atenção: também não poderão entrar em nenhuma casa onde possa aparecer de repente um gor (isto é, uma casa de floresta ou montanha); não querem pôr o falcão em perigo.

Quando conseguirem levar o falcão até ao castelo, a tarefa é cumprida e já poderão virar a carta (de modo a que a borda verde fique à vista).

A segunda missão – Tarefas 3 e 4

Tarefa 3 – As fortificações dos gors

Componentes: 3 fichas de fortificação



Preparação: coloquem a carta de tarefa com o número 3, e com a borda vermelha visível, entre a **Carta inicial** e a **Carta final**. Coloquem as 3 fichas de **fortificação** de modo a que cada uma ocupe as duas casas de combate existentes nas florestas com os números 1, 4 e 6.

A tarefa: ataquem as **3 fortificações** que há nas **florestas** e destruam-nas. Para destruir uma fortificação seguem-se as mesmas regras de combate usadas com os gors. Neste caso, cada fortificação requer **2 resultados de espadas**, que deverão colocar nas casas correspondentes. Também neste caso é possível usar fichas de espada e retomar um ataque iniciado num turno anterior. Os feiticeiros só precisam de um raio para destruir a fortificação. Uma vez destruída, arrumem a ficha de fortificação na caixa. Se conseguirem **destruir as 3 fortificações**, cumprem a tarefa e já poderão virar a carta para que se veja a borda verde.

Atenção: se um gor estiver numa casa com uma fortificação, primeiro terão de destruir a fortificação e só depois é que enfrentam o gor.

Tarefa 4 – O povo de Andor está faminto

Componentes: 3 fichas de cesta com frutas



Preparação: coloquem a carta de tarefa com o número 4, e com a borda vermelha visível, entre a **Carta inicial** e a **Carta final**. Coloquem as 3 fichas de **cesta com frutas** nas casas de montanha com os números 2, 3 e 5.

A tarefa: reúnam as **3 cestas com frutas** e levem-nas até ao **castelo de Riet**. As fichas de cesta podem ser recolhidas, largadas e trocadas como qualquer outro objeto. Um herói pode transportar várias cestas de uma vez. Tragam as 3 cestas até ao castelo e deixem-nas lá. Quando conseguirem fazê-lo, terão cumprido a tarefa e poderão virar a carta para que se veja a borda verde.

A terceira missão – Tarefas 5, 6 e 7

Tarefa 5 – A canção da esperança

Componentes: 2-4 fichas de livros de música



Preparação: coloquem a carta de tarefa com o número 5, e com a borda vermelha visível, entre a **Carta inicial** e a **Carta final**. Misturem as fichas de **livros de música** viradas para baixo (de modo a que se veja o livro aberto). Depois, tirem uma ficha à sorte por cada participante em jogo e deixem-nas viradas para baixo na **Árvore das Canções**. Arrumem na caixa as fichas de **livros de música** restantes **sem olhar** para elas. Não serão usadas durante o resto da partida.



A tarefa: tirem os **livros de música** da **Árvore das Canções** e levem-nos até ao **lugar indicado**. Os livros podem ser recolhidos, largados e trocadas como qualquer outro objeto. Se um herói obtiver um livro, poderá virá-lo e guardá-lo na sua bolsa. Um herói apenas pode carregar **1 livro na bolsa**. Depois terá de o levar até à casa que aparece no verso da ficha. Quando tiverem transportado **todos os livros** até aos **lugares correspondentes**, a tarefa é considerada concluída e já poderão virar a carta para que se veja a borda verde.

Tarefa 6 – A ponte destruída

Componentes: nenhum

Preparação: coloquem a carta de tarefa com o número 6, e com a borda vermelha visível, entre a **Carta inicial** e a **Carta final**.



A tarefa: encontrem **3 madeiras** entre as **fichas de névoa** e levem-nas até à **casa do guardião da ponte**. Quando trouxerem a terceira madeira ao guardião, cumprem a tarefa e já podem virar a carta para que se veja a borda verde.



Atenção: como sempre, podem usar a madeira para acender o sinal da torre de vigia. Porém, se o fizerem, levarão mais tempo a obter e transportar as três madeiras necessárias à conclusão da tarefa.

Tarefa 7 – Água fresca para Andor

Componentes: 3 fichas de **poço contaminado**



Preparação: coloquem a carta de tarefa com o número 7, e com a borda vermelha visível, entre a **Carta inicial** e a **Carta final**. Virem as 3 fichas de poço para que se vejam os lados cinzentos e coloquem as 3 fichas de **poço contaminado** em cima das fichas de poço.



A tarefa: limpem os **3 poços**. Para isso, tem de haver **2 heróis** numa **mesma casa** onde haja um poço. Enquanto o poço estiver contaminado, não poderá ser usado. Se um herói já se encontrar numa casa com um poço, pode vir um segundo herói e terminar ali o seu movimento. Deste modo, retira-se a ficha de **poço contaminado** e guarda-se na caixa. A ficha de poço que estava por baixo continua cinzenta. Só poderá ser usada de novo quando passar a noite seguinte e o poço for renovado. Quando conseguirem retirar as **3 fichas de poço contaminado**, terão cumprido a tarefa e poderão virar a carta para que se veja a borda verde.

A quarta missão – Tarefas 8, 9 e 10

Tarefa 8 – A poção de cura da bruxa

Componentes: 1 ficha de **poção de cura**



Preparação: coloquem a carta de tarefa com o número 8, e com a borda vermelha visível, entre a **Carta inicial** e a **Carta final**. Deixem a ficha de **poção de cura** preparada junto ao tabuleiro.

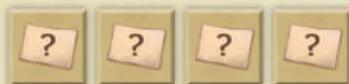
A tarefa: encontrem a **bruxa Reka e ouro** suficiente entre a névoa para poderem comprar a **poção de cura**. Se já encontraram a bruxa, vão precisar de 2 ouros para poderem comprar-lhe a poção. Quando o fizerem, ponham a ficha de poção na bolsa.

Atenção: como sempre, podem usar o ouro para comprar tochas ao mercador ou à Reka. No entanto, se o fizerem, vão precisar de mais tempo para conseguirem obter os 2 ouros que custa a poção.

Assim que um **herói tiver a poção de cura na sua bolsa**, a tarefa é considerada cumprida e já poderão virar a carta para que se veja a borda verde.

Tarefa 9 – As cartas secretas do rei

Componentes: 4 fichas de envelope



Preparação: coloquem a carta de tarefa com o número 9, e com a borda vermelha visível, entre a **Carta inicial** e a **Carta final**. Misturem as 4 fichas de **envelope** viradas para baixo (de modo a que o ponto de interrogação fique visível) e distribuam-nas à sorte pelos 4 mensageiros reais que aparecem no tabuleiro.



A tarefa: cada jogador terá que encontrar o **envelope da sua cor**. Se um herói terminar o seu movimento numa casa que contenha um envelope, poderá examiná-lo em **segredo**. Se o selo do envelope for da mesma cor do que o seu personagem, (guerreiro – azul; arqueiro – verde; feiticeiro – violeta; anão – amarelo), pode virar a ficha e deixá-la virada para cima na sua bolsa. Caso contrário, terá de deixar a ficha onde estava. Neste caso, **não** poderá dizer, nem indicar de modo algum, qual era a cor que viu. Quando **todos os heróis tiverem obtido o envelope da sua cor**, terão cumprido a tarefa e já poderão virar a carta para que se veja a borda verde.

Atenção: com 2 e 3 jogadores, haverá no tabuleiro um envelope que será de ninguém. Quando tiverem cumprido a tarefa, podem guardar as fichas na caixa.

Tarefa 10 – O terrível troll das cavernas

Componentes: 2-4 fichas de escudo e 1 figura de troll



Preparação: coloquem a carta de tarefa com o número 10, e com a borda vermelha visível, entre a **Carta inicial** e a **Carta final**. Cada jogador deverá receber a ficha com o **escudo** da sua cor e colocá-la na bolsa correspondente (guerreiro – azul; arqueiro – verde; feiticeiro – violeta; anão – amarelo). Arrumem os escudos não utilizados na caixa. Lancem o dado do dragão e coloquem o **troll** na caverna cujo número coincida com o resultado.

A tarefa: derrotem o troll. Se um herói terminar o seu movimento na casa de caverna onde se encontra o troll, poderá combater contra ele ao **lançar os dados**. Para derrotar o troll é preciso obter pelo menos **uma tocha** com o lançamento. Se não sair nenhuma tocha no lançamento, podem usar uma **ficha de tocha** que tenham. Obviamente, enquanto tiverem discos solares por usar, podem ficar na mesma casa e voltar a combater no turno seguinte. Assim que o herói fizer isso, ele terá de colocar a ficha de escudo que tinha na bolsa em cima da carta de tarefa 10 e, de seguida, lança o dado do dragão. Ao fazê-lo, o troll recua para as profundezas da caverna e, dependendo do resultado do dado, aparece imediatamente na caverna 1, 2, ou 3. Pode acontecer que volte a aparecer na mesma caverna pela qual desapareceu. Quando **todos os heróis conseguirem colocar o seu escudo sobre a carta de tarefa**, terão cumprido a tarefa e já poderão virar a carta para que se veja a borda verde.

Atenção: as espadas e raios não conseguem derrotar o troll. Só o conseguem beliscar! Também não podem trocar ou dar os escudos uns aos outros. Cada herói terá derrotar o troll por conta própria.

Missões para os heróis mais experientes

Conseguiram terminar com sucesso as 4 primeiras missões e querem viver mais aventuras? Então tentem jogar sem nenhuma das combinações anteriores. Em vez disso, tirem as cartas de tarefa à sorte. Embaralhem as 10 cartas de tarefa com o verso (a borda verde) virado para cima e depois usem o número de cartas de tarefa correspondente ao nível de dificuldade com que querem jogar:

Fácil – 2 cartas de tarefa • **Médio** – 3 cartas de tarefa • **Difícil** – 4 cartas de tarefa

Atenção: algumas combinações podem ser mais difíceis do que outras, mas é normal que isso aconteça.

A editora agradece a todas as pessoas que ajudaram a testar o jogo e que fizeram a sua publicação possível. Um agradecimento muito especial aos meninos e meninas da escola primária de Ostheim, na Baviera, por todas as vezes que experimentaram o jogo.

Autores: Inka y Markus Brand
Ilustrações: Michael Menzel
Edição: Niccolo Riedel e Christian Sachseneder
Desenvolvimento: Carsten Engel
Desenho gráfico: AR GFX – Andreas Resch, Fine Tuning – Michaela Kienle
Redação: Christian Wöllecke

KOSMOS Verlag,
Stuttgart, Germany
www.kosmos.de



Distribuído em Portugal
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial
Brejos de Carreiros
Escritório 2,
Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel. (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil
DEVIR LIVRARIA LTDA
Rua Chamatu, 197
Vila Formosa,
CEP 03359-095
São Paulo – SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
www.devir.com.br
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918