



Andor Junior

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 7

JAHREN

30–45

MINUTEN

mittel

EINSTIEG

Andor Junior ist ein kooperatives Fantasy-Brettspiel für 2 bis 4 Personen. Ihr steuert Magierin, Krieger, Bogenschützin und Zwerg und sucht drei verschwundene Wolfsjungen in der Zwergenmine. Vorher müsst ihr allerdings die Aufgaben des Brückenwächters lösen – und der Drache rückt währenddessen immer näher an die Rietburg heran.

Spielziel

Ihr findet gemeinsam die 3 Wolfsjungen in der Zwergenmine, bevor der Drache die Rietburg erreicht. Vorher müsst ihr alle ausliegenden Aufgaben des Brückenwächters erfüllen.

Vorbereitung

Spielplan auslegen, Nebelplättchen verdeckt auf alle freien Grasfelder links des Flusses legen, Minenplättchen verdeckt in die Mine. Der Drache startet je nach Spielerzahl auf dem Wolkenfeld mit 2, 3 oder 4 Regentropfen, pro Mitspieler kommt ein Gor auf die höchsten Gorfelder. Jeder wählt eine Heldentafel, nimmt die farbgleichen Würfel, die Figur und so viele Sonnenscheiben, wie Sonnenfelder auf der Tafel abgebildet sind. Für die erste Partie legt ihr die Aufgabenkarten 1 und 2 zwischen Start- und Schlusskarte.

So spielt ihr

- 1 Wer den Nachtmarker hat, beginnt; danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.
- 2 In deinem Zug ziehst du Feld für Feld oder bleibst stehen – jeder Schritt und auch das Stehenbleiben kostet eine Sonnenscheibe.
- 3 Auf dem Zielfeld führst du kostenlose Aktionen aus: Nebelplättchen aufdecken (Pflicht), gegen Gors kämpfen, Gegenstände nehmen, tauschen, am Brunnen trinken, beim Händler kaufen oder in der Mine suchen.
- 4 Wer keine Sonnenscheiben mehr hat, legt sich schlafen und wird übersprungen.
- 5 Schlafen alle, bricht die Nacht an: Der Drache zieht, alle Gors rücken vor, neue Gors erscheinen, Brunnen füllen sich, Würfel und Sonnenscheiben kommen zurück.

So gewinnt ihr

Deckt ihr alle 3 Minenplättchen mit Wolfsjungen auf, habt ihr sofort gemeinsam gewonnen. Erreicht der Drache vorher die Rietburg, ist die Partie für alle verloren.

Spielziel

Ihr spielt alle zusammen gegen das Spiel. Drei Wolfsjunge haben sich in der Zwergenmine verirrt und sollen zurückgebracht werden. Bevor Mart, der Brückenwächter, euch über den Fluss lässt, müsst ihr die Aufgaben erfüllen, die in dieser Partie ausliegen. Danach durchsucht ihr die Mine – gewonnen ist die Partie, sobald alle 3 Wolfsjungen gefunden sind.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Nachtmarker

4 Heldentafeln

18 Spielfiguren

18 Kunststoffhalter für die Spielfiguren

12 Würfel

27 Sonnenscheiben aus Holz

3 Brunnenplättchen

3 Fackelplättchen

38 Nebelplättchen

10 Minenplättchen

29 Aufgabenplättchen

12 Aufgabenkarten

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Legt den roten Drachenwürfel neben die Drachenleiste.
- Stellt den Drachen auf das Startfeld der Drachenleiste, das zur Spielerzahl passt: bei 2 Personen auf die Wolke mit 2 Regentropfen, bei 3 auf die mit 3, bei 4 auf die mit 4.
- Stellt alle Gors als Vorrat neben den Spielplan.
- Mischt die runden Nebelplättchen und legt je eines verdeckt auf jedes freie Feld links des Flusses. Frei sind nur Felder, auf denen ausschließlich gelbes Gras zu sehen ist.
- Legt die Fackelplättchen neben den Spielplan.
- Mischt die sechseckigen Minenplättchen verdeckt (Fackelseite oben) und legt je eines auf jedes Sechseckfeld in der Zwergenmine.
- Stellt Mart, den Brückenwächter, auf das Feld mit dem Steinhaus vor der Brücke.
- Legt die 3 Brunnenplättchen mit der Sonnenseite nach oben auf die Brunnenfelder.
- Nehmt pro Mitspieler einen Gor und stellt ihn auf ein nummeriertes Berg- oder Waldfeld. Begonnen wird mit der höchsten Zahl, dann folgt die nächstniedrigere. Zu viert sind das die Felder 8, 7, 6 und 5.
- Die älteste Person bekommt den Nachtmarker und legt ihn mit dem Hahn nach oben vor sich ab.
- Legt Startkarte und Schlusskarte mit der roten Seite nach oben aus und lässt Platz dazwischen für die Aufgabenkarten der Partie.
- Wählt die Aufgaben und legt deren Karten rot zwischen Start- und Schlusskarte. In der ersten Partie sind das die Karten 1 und 2 samt der 6 Wolfskraut-Plättchen (verdeckt gemischt auf die 6 Büsche) und dem Falken-Plättchen auf dem Feld vor der Brücke.
- Jeder wählt eine Heldentafel und legt sie mit der gewünschten Seite vor sich. Dazu kommen die farblich passende Figur und die passenden Würfel: lila für die Magierin, 4 blaue für den Krieger, 3 grüne für die Bogenschützin, 3 gelbe für den Zwerg.
- Legt so viele Sonnenscheiben auf eure Tafel, wie dort runde Sonnenfelder abgebildet sind. Stellt eure Figuren auf die Rietburg oben links.
- Nicht benötigtes Material kommt zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Wer den Nachtmarker vor sich liegen hat, dreht die Startkarte auf die grüne Seite und liest sie laut vor. Damit beginnt der erste Tag. Diese Person macht auch den ersten Zug, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Tage und Nächte

Eine Partie wechselt ständig zwischen Tag und Nacht. Tagsüber seid ihr reihum am Zug und verbraucht dabei Sonnenscheiben. Wer keine Scheiben mehr besitzt, legt seinen Helden am Ende des Zuges schlafen. Der erste Held, der an diesem Tag schläft, nimmt sich den Nachtmarker und legt ihn mit dem Hahn nach oben vor sich. Schlafende Helden werden in der Reihenfolge übersprungen. Sobald alle schlafen, wird es Nacht.

1. Bewegen oder stehen bleiben

Du ziehst deine Figur Schritt für Schritt über die weißen Linien in angrenzende Felder, in jede beliebige Richtung. Jeder einzelne Schritt kostet eine Sonnenscheibe, die du von deiner Tafel schiebst. Du darfst mehrere Schritte hintereinander machen, solange du Scheiben hast. Auch das Stehenbleiben kostet eine Sonnenscheibe. Den Fluss darfst du nicht betreten, nur über die Brücke überqueren – und die gibt Mart erst frei, wenn alle Aufgaben erledigt sind. Die Brücke selbst ist kein eigenes Feld: Vom Feld mit dem Haus des Brückenwächters kommst du mit einem Schritt auf die andere Seite.

Zwerge dürfen als Einzige durch die Höhlen abkürzen. Sie betreten einen beliebigen Höhleneingang und tauchen an einem beliebigen anderen Ausgang wieder auf. Dieser Schritt kostet eine Sonnenscheibe, danach darf der Zwerg normal weiterziehen.

2. Aktionen auf dem Zielfeld

Aktionen kosten keine Sonnenscheiben und sind bis auf eine Ausnahme freiwillig. Sie sind erst erlaubt, wenn deine Bewegung beendet ist.

- **Im Nebel suchen:** Endet deine Bewegung auf einem Nebelplättchen, musst du es sofort aufdecken. Plättchen, über die du nur hinwegziehst, bleiben verdeckt.
- **Brunnen nutzen:** Auf einem gefüllten Brunnen legst du bis zu 3 Sonnenscheiben zurück auf deine Tafel, höchstens jedoch bis alle Sonnenfelder wieder belegt sind. Danach drehst du den Brunnen auf die leere Rückseite.
- **Gegenstände aufnehmen oder ablegen:** Du darfst beliebig viele Gegenstände von deinem Zielfeld in den Beutesack nehmen oder aus dem Beutesack offen dort ablegen.
- **Tauschen:** Steht auf deinem Zielfeld ein anderer Held, dürft ihr beliebig viele Gegenstände tauschen oder weitergeben, wenn beide einverstanden sind.
- **Leuchtf Feuer entzünden:** Am Wachturm legst du ein Holz aus deinem Beutesack offen auf ein freies Ablagefeld und ziehst den Drachen ein Feld von der Rietburg weg. Das ist pro Partie insgesamt nur 3 Mal möglich.
- **Einkaufen:** Beim Händler tauschst du je 1 Gold gegen 1 Fackelplättchen. Ist die Kräuterhexe Reka bereits aufgedeckt, kaufst du bei ihr zum gleichen Preis. Es gibt nur 3 Fackelplättchen im Spiel.

Kämpfen gegen Gors

Steht auf deinem Zielfeld ein Gor, darfst du ihn angreifen. Im Wald brauchst du 2 Schwerter, im Gebirge 3. Du wirfst alle deine Würfel einmal pro Zug und legst jeden Würfel mit Schwert auf ein Ablagefeld

neben dem Gor. Schwertplättchen aus deinem Beutesack zählen wie gewürfelte Schwerter. Sind noch Felder frei, bleiben die Würfel liegen und du setzt den Kampf in einem späteren Zug fort. Auch Mitspieler dürfen auf dein Feld ziehen und mit ihren Würfeln aushelfen.

Sind alle Ablagefelder belegt, ist der Kampf gewonnen: Der Gor kommt zurück in den Vorrat, eingesetzte Schwertplättchen in die Schachtel, und der Drache rückt ein Feld von der Rietburg weg. Über das rechte Endfeld der Drachenleiste hinaus geht es nicht. Würfelt eine Magierin ihren Blitz, ist der Kampf sofort gewonnen, unabhängig von freien Ablagefeldern.

Die Zwergenmine

Sobald alle Aufgabenkarten auf der grünen Seite liegen, kommt der Brückenwächter in die Schachtel und der Weg über den Fluss ist frei. In der Mine bewegt ihr euch wie gewohnt. Neu ist die Aktion Suchen: Endet dein Zug auf einem Minenplättchen, wirfst du alle deine Würfel. Zeigt mindestens einer eine Fackel, deckst du das Plättchen auf. Ohne Fackel bleibt es verdeckt und du versuchst es in einem späteren Zug erneut. Ein Fackelplättchen aus dem Beutesack ersetzt eine gewürfelte Fackel und wandert danach in die Schachtel.

Die Nacht

Schlafen alle Helden, dreht ihr den Nachtmarker um. Auf seiner Rückseite steht die Übersicht der Nachtschritte.

Der Spielzug

- 1 Bewege deinen Helden Feld für Feld oder bleibe stehen. Jeder Schritt und auch das Stehenbleiben kostet eine Sonnenscheibe.
- 2 Beende deine Bewegung auf dem Zielfeld.
- 3 Liegt dort ein Nebelplättchen, decke es sofort auf – das ist Pflicht.
- 4 Führe beliebige weitere Aktionen auf dem Zielfeld aus: kämpfen, Gegenstände nehmen, ablegen oder tauschen, Brunnen nutzen, einkaufen, Leuchtfeuer entzünden oder in der Mine suchen. Diese Aktionen kosten nichts.
- 5 Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wer keine Sonnenscheiben mehr hat, legt sich am Zugende schlafen.

Sonderregeln

- Nebelplättchen werden nur auf dem Zielfeld aufgedeckt, nie beim Durchziehen.
- Ein aufgedeckter Gor im Nebel wird auf das genannte Gorfeld gestellt. Ist es besetzt, rückt er entlang des Fußpfades auf das nächste freie Feld Richtung Rietburg. Sind alle 7 Gors im Spiel, passiert nichts.
- Ein Drachen-Nebelplättchen oder Drachen-Minenplättchen zieht den Drachen nach einem Wurf des roten Würfels 1, 2 oder 3 Felder Richtung Rietburg.
- Das Fernrohr erlaubt, sofort 2 weitere Nebelplättchen links des Flusses anzusehen und offen zu zeigen. Sie werden nicht ausgelöst und kommen verdeckt zurück.
- Das Stundenglas liegt offen auf der Heldentafel und wirkt wie eine zusätzliche Sonnenscheibe pro Tag. Am Brunnen lässt es sich nicht auffüllen, am Tagesende kommt es zurück.
- Die Kräuterhexe Reka bleibt nach dem Aufdecken offen liegen; bei ihr kauft ihr wie beim Händler.
- Der Krake in der Mine wirft dich sofort auf das Feld vor der Brücke zurück und beendet deinen Tag: Alle verbliebenen Sonnenscheiben verfallen.
- Der Falke in der Mine lässt dich 1 weiteres Minenplättchen ansehen, ohne es auszulösen.
- Steht ein Held auf einem Gorfeld, gilt es nicht als besetzt; ein neuer Gor wird einfach dazugestellt.
- Ablauf der Nacht: 1. Drachenwürfel werfen und Drachen 1 bis 3 Wolkenfelder Richtung Rietburg ziehen. 2. Alle Gors ein Feld weiterziehen, beginnend beim kleinsten Zahlenfeld; erreicht ein Gor die Rietburg, schlägt er Alarm, ihr würfelt sofort mit dem roten Würfel und zieht den Drachen entsprechend, dann kommt der Gor in den Vorrat. 3. So viele neue Gors einsetzen, wie auf dem aktuellen Wolkenfeld des Drachen abgebildet sind. 4. Alle leeren Brunnen auf die Sonnenseite drehen. 5. Alle Würfel vom Spielplan zurücknehmen, offene Kämpfe sind damit verloren. 6. Alle Sonnenscheiben und das Stundenglas zurück auf die Heldentafeln legen.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet sofort, sobald ihr alle 3 Minenplättchen mit Wolfsjungen aufgedeckt habt – dann habt ihr gemeinsam gewonnen. Sie endet ebenfalls sofort, wenn der Drache die Rietburg erreicht; zieht er links über das letzte Feld der Drachenleiste hinaus, kommt er direkt in die Burg und ihr habt verloren. In beiden Fällen dreht ihr die Schlusskarte auf die grüne Seite und lest sie vor.

Varianten

- Erste Herausforderung: Aufgaben 1 und 2 (Wolfskraut sammeln, verletzten Falken zur Rietburg bringen).
- Zweite Herausforderung: Aufgaben 3 und 4 (3 Befestigungen auf den Waldfeldern 1, 4 und 6 mit je 2 Schwertern beseitigen; 3 Beeren-Körbe von den Bergfeldern 2, 3 und 5 zur Rietburg bringen).
- Dritte Herausforderung: Aufgaben 5, 6 und 7 (Notenbücher vom Baum der Lieder an ihre Zielorte bringen; 3 Holz zur Hütte des Brückenwächters bringen; 3 verschmutzte Brunnen reinigen, wozu jeweils 2 Helden gleichzeitig auf dem Brunnenfeld stehen müssen).
- Vierte Herausforderung: Aufgaben 8, 9 und 10 (bei Reka für 2 Gold einen Heiltrank kaufen; jeder sammelt den Brief in seiner Heldenfarbe; jeder Held vertreibt den Höhlentroll einmal mit einer gewürfelten Fackel oder einem Fackelplättchen und legt danach sein Wappen auf die Aufgabenkarte).
- Für erfahrene Gruppen: Alle 10 Aufgabenkarten mit dem grünen Rand nach oben mischen und zufällig ziehen – 2 Karten für leicht, 3 für mittel, 4 für schwer.
- Innerhalb einer Partie dürft ihr die ausliegenden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge erledigen.

Tipps

- Schließe einen Kampf möglichst innerhalb eines Tages ab. In der Nacht werden alle Würfel vom Plan genommen und der Gor entkommt.
- Jeder gewonnene Kampf und jedes Holz am Wachturm schiebt den Drachen zurück. Beides verschafft euch zusätzliche Runden.
- Plane die Sonnenscheiben mit ein: Auch Stehenbleiben kostet eine Scheibe, ein Brunnen bringt bis zu 3 zurück.
- Der Zwerg würfelt mehr Fackeln und kann durch Höhlen abkürzen – er eignet sich gut für die Suche in der Mine.
- Gegenstände lassen sich ablegen und weitergeben. Ein Held, der ohnehin in eine Richtung zieht, kann Holz, Gold oder Schwerter für die anderen deponieren.
- Merkt euch gemeinsam, was ihr mit Fernrohr oder Falke gesehen habt. Diese Informationen bleiben verdeckt liegen, gelten aber weiter.

Häufige Fragen

Muss ich ein Nebelplättchen aufdecken, über das ich nur hinwegziehe?

Nein. Nur das Plättchen auf deinem Zielfeld wird aufgedeckt, und das ist dann Pflicht. Plättchen auf Durchgangsfeldern bleiben verdeckt liegen.

Kostet es etwas, einfach stehen zu bleiben?

Ja, auch das Stehenbleiben kostet eine Sonnenscheibe. Sinnvoll ist es, wenn du auf deinem Feld eine Aktion ausführen oder einen Kampf fortsetzen willst.

Was passiert mit einem Kampf, den ich am Tag nicht beenden konnte?

In der Nacht nehmt ihr alle Würfel vom Spielplan zurück. Der Gor ist entkommen und ihr müsst den Kampf am nächsten Tag von vorn beginnen.

Darf mir jemand im Kampf helfen?

Ja. Ein anderer Held zieht auf dein Feld, wirft seine Würfel und darf auch Schwertplättchen aus seinem Beutesack einsetzen.

Wann dürfen wir über die Brücke in die Zwergenmine?

Erst wenn alle Aufgabenkarten der Partie auf der grünen Seite liegen. Dann kommt der Brückenwächter in die Schachtel und ihr gelangt mit einem Schritt vom Feld mit seinem Haus auf die andere Seite.

Kann ich ein Minenplättchen einfach umdrehen?

Nein. In der Mine ist es dunkel: Du wirfst alle deine Würfel und brauchst mindestens eine Fackel. Alternativ setzt du ein Fackelplättchen ein, das danach in die Schachtel kommt.

Wie viele Sonnenscheiben bekomme ich am Brunnen zurück?

Bis zu 3, aber höchstens so viele, bis alle Sonnenfelder deiner Heldentafel wieder belegt sind. Übrige Scheiben verfallen und lassen sich nicht aufheben oder weitergeben.

Was macht die Magierin im Kampf besonders?

Ihr Würfel zeigt statt Schwertern Blitze. Würfelt sie im Kampf gegen einen Gor einen Blitz, ist der Kampf sofort gewonnen, egal wie viele Ablagefelder noch frei sind.

Was passiert, wenn ein Gor die Rietburg erreicht?

Er schlägt Alarm und ruft den Drachen. Ihr werft sofort den roten Würfel und zieht den Drachen 1, 2 oder 3 Wolkenfelder auf die Rietburg zu, danach kommt der Gor zurück in den Vorrat.

Darf ich mit dem verletzten Falken über jedes Feld ziehen?

Nein. Solange du den Falken trägst, darfst du keine Felder mit verdecktem Nebelplättchen, keine Felder mit Gor, keine Höhlenfelder und keine Berg- oder Waldfelder betreten. Reka darfst du trotzdem besuchen.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2020
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 28.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/andor-junior/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/andor-junior/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026