KOSMOS

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Chada & Thorn

Autor: Gerhard Hecht

Ab 10 Jahren	Art-Nr. 692537	Grösse/Gewicht
Für 2 Spieler	EAN: 4002051692537	20.2 x 20.2 x 4.9 cm/569 g

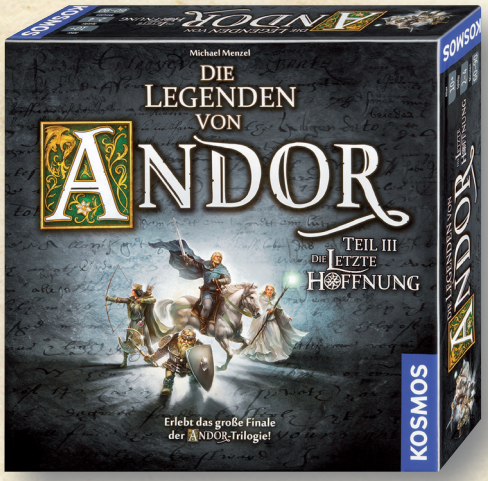
> Das kooperative Spiel für Zwei
> Mit variablen Spielaufbau

Auf nach Andor! Chada, die Bogenschützin, und Thorn, der Krieger, brechen vom nördlichen Ende Silberlands zur Küste im Süden der Insel auf. Dort wollen ihnen die Zwerge zu einer Überfahrt nach Andor verhelfen. Auf ihrer Reise erleben sie spannende Abenteuer, die sie vor immer neue Herausforderungen stellen. Nur gemeinsam können sie die sichere Zuflucht erreichen. Doch ein unheimlicher Feind ist ihnen stets auf den Fersen. Dieses Spiel für zwei mutige Helden schreibt die Geschichte der Legenden von Andor fort. Die Spieler können sich hierzu eins von vier Abenteuern auswählen. Zusätzlich zu den Abenteuern besteht die Möglichkeit, das Spiel variabel zu gestalten und immer wieder andere Laufstrecken und damit Herausforderungen zu schaffen.

Teil II: Die Reise in den Norden

Ab 10 Jahren	Art-Nr. 692346	Grösse/Gewicht
Für 2 - 4 Spieler	EAN: 4002051692346	29.5 x 29.5 x 7 cm/2026 g

Nach vielen Jahren des Friedens erreicht die Helden von Andor ein Hilferuf aus dem fernen Hadria. Sofort treten sie die gefahrvolle Schiffsreise in den Norden an. An Bord eines alten Seglers reisen sie zu fremden Inseln und schützen deren Küsten vor fürchterlichen Seeungeheuern. Doch immer wieder geraten die Helden in tosende Stürme und müssen sich den entfesselten Mächten des Meeres stellen. Die **Erweiterung** ist nur mit dem Grundspiel Die Legenden von Andor spielbar.



Teil III: Die letzte Hoffnung

Ab 10 Jahren	Art-Nr. 692803	Grösse/Gewicht
Für 2 - 4 Spieler	EAN: 4002051692803	29.5 x 29.5 x 7 cm/2340 g

Das Spiel schliesst an die Geschehnisse von Teil II “Die Reise in den Norden” und “Chada & Thorn” an. Die Helden sind zurück und müssen die verschleppten Bewohner Andors retten. Sie machen sich in den Süden des Landes auf und treffen dort auf ihr grösstes Abenteuer. Jenseits des Grauen Gebirges erwarten die Spieler hinterhältige Skelettarmeen, befehligt von riesenhaften Krahdern. Werden die Helden, ausgestattet mit den vier magischen Schilden aus alter Zeit, auch diese Legenden bestehen?