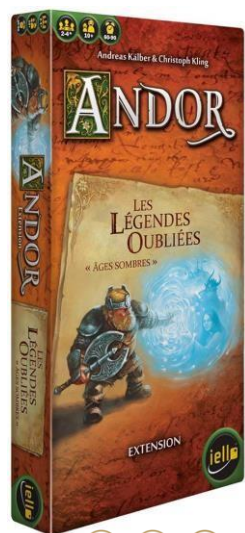


JEU D'AVENTURE / COOPERATIF / HEROIC FANTASY



10+ 2-4 60-90 min

ANDOR Extension

LES LÉGENDES OUBLIÉES ÂGES SOMBRES

POINTS CLES

- Le second opus de la série des Légendes Oubliées
- 3 nouvelles Légendes écrites par des fans, pour les fans
- Compatible avec Nouveaux Héros et Héros Sombres pour jouer jusqu'à 6 aventuriers

Auteurs: Andreas Kälber et Christoph Kling

Illustrateur: Michael Menzel

EAN: 3760175519277

Art.: 82_51927

Taille de la boîte 29.5 x 15 x 4cm

DESCRIPTION

Avec l'extension Âges Sombres, préparez-vous à vivre une aventure hors du commun!

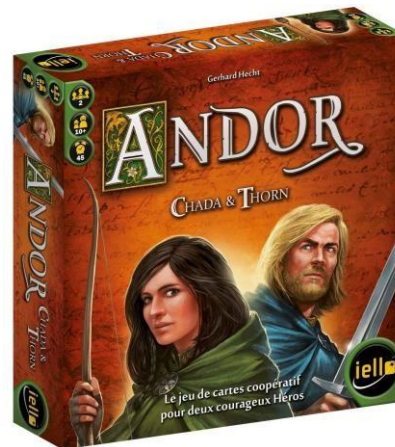
Les Héros commencent leurs périples dans les mines de caverne et plongent ensuite dans l'inimaginable...

Renvoyés aux origines d'Andor, ils doivent prendre part à des événements marquants de l'histoire du royaume, au risque d'altérer le cours du temps!

Sauront-ils faire face au puissant Être des Ombres, aux Golems de métal et à un Tarus déchaîné?

Cette extension comprend trois nouvelles Légendes qui viennent enrichir le jeu de base. L'une d'entre elles se joue sur le plateau Mine.

CONTENU: 72 cartes, 16 pions et leur socle, 72 éléments divers et 1 livret complémentaire



10+ 2 45 min

ANDOR CHADA & THORN
JEUX COOPERATIF POUR DEUX

POINTS FORTS

- De nouvelles aventures dans l'univers d'Andor conçues spécialement pour 2
- Un jeu qui allie parfaitement coopération et stratégie
- Des parties qui tiennent les joueurs en haleine jusqu'à la fin

Auteur: Gerard Hecht

Illustrateur: Michael Menzel

EAN: 3760175513114

Art.: 82_51311

Taille de la boîte 20 x 20 x 4,5cm

DESCRIPTION

Chada, l'Archère et Thorn, le Guerrier partent de la pointe nord des Terres d'Argent pour rejoindre le sud de l'île. De là, les Nains pourront les aider à regagner le royaume d'Andor. En chemin, les Héros doivent relever des défis toujours plus grands car la Malédiction de Varatan, sinistre menace, les poursuit... Mais ensemble, ils peuvent arriver sains et saufs à destination et vivre des aventures passionnantes.

Principe du jeu: Tout au long de cette épopée, il vous faudra coopérer et avancer ensemble pour espérer revoir les vertes plaines du Royaume d'Andor.

Chacun à votre tour, vous choisissez d'activer l'une des 3 cartes posées devant vous. Une fois la carte activée, vous devez la remettre tout en-dessous de la pile. Vous pouvez alors vous déplacer, combattre ou activer une capacité spéciale.

Attention, si la malédiction vous rattrape, ou qu'un héros arrive trop tard à destination, la partie est perdue!

CONTENU: 36 cartes Aventure grand format, 60 cartes de jeu, 3 pions avec support en plastique, 1 pion bonus, 20 jetons Point de Volonté, 3 jetons Feu de camp et 1 règle du jeu.