

ANDOR



Bienvenue, chers Andorains !

Pour les cinq ans du jeu "Andor", nous avons préparé spécialement pour vous :

le coffret bonus

Retrouvez à l'intérieur deux des Légendes les plus appréciées jusqu'à présent disponibles en ligne seulement, deux autres Légendes inédites et bien d'autres surprises encore.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à les découvrir,
Votre équipe Andor



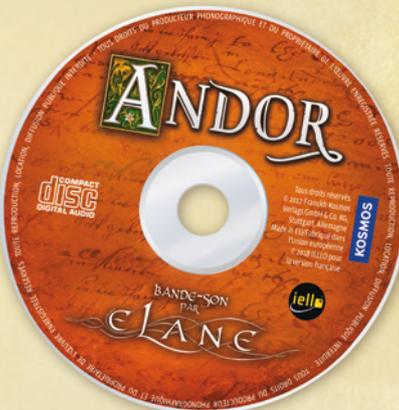
Contenu

- 36 cartes Légende
- 33 petites cartes
 - 1 Piste de combat en groupe
- 17 pions
- 17 supports en plastique (9 orange, 2 gris clair, 2 gris foncé, 3 rouges, 1 noir)
- 18 autres pièces (8 Chopes, 2 Étoiles, 2 Couteaux, 2 Pains, 1 Pierre à aiguiser, 1 Hache, 1 Corde, 1 Sac à dos)
- 6 dés (3 orange, 3 gris)
- 2 disques (gris)
- 3 cubes (1 gris, 2 noirs)
- 8 sachets de rangement



1 fiche de Héros "Guerrier-Loup"

(avec, d'un côté, le Héros Orfen et, de l'autre, l'Héroïne Marfa)



1 CD avec la bande-son



1 petit plateau Objets

Préparation

- Détachez avec précaution tous les éléments des deux plaques fournies dans ce coffret et insérez les pions sur le support de leur couleur respective.
- Préparez le matériel issu du jeu de base nécessaire.

Les Légendes bonus

L'Attaque des Barbares (inédite)

Matériel nécessaire :

Jeu de base + 10 cartes Légende avec le symbole "Hache"
 9 cartes Combat, 3 cartes "Créatures perfides"
 et 9 pions Barbare



Cartes Combat



3 cartes
 "Créatures perfides"



5x Guerrier



3x Chef



1x Roi

9 pions Barbares :



5x Guerrier



3x Chef



1x Roi

Cette Légende a lieu **entre les Légendes 2 et 3.**

Les Héros d'Andor venaient de remporter une grande victoire contre les sombres Créatures quand ils apprirent une terrible nouvelle : les Barbares de l'Est attaquaient !

Commencez la partie en lisant la carte Légende A1 de cette Légende.

L'Escorte du Roi (jusqu'à présent disponible en ligne seulement sur andor.iello.fr)

Matériel nécessaire :

Jeu de base + 9 cartes Légende avec le symbole "Couronne"
 1 pion Roi Brandur



Cette Légende a lieu **entre les Légendes 3 et 4.**

Le peuple d'Andor respirait enfin : le sorcier Varkur avait été chassé et ses plans diaboliques pour asservir le pays semblaient avoir échoué pour le moment. Les Héros d'Andor avaient même repoussé les trolls, qui avaient soudainement refait surface.

Les Andorains se sentaient enfin en sécurité.

Mais pour le vieux roi Brandur, tous ces événements n'étaient que les signes avant-coureurs d'une menace plus terrible encore.

Il pensait qu'un ennemi bien plus puissant se réveillait dans les montagnes, celui-là même qui avait poussé les trolls à sortir de leur retraite. Il ne pouvait rester là sans rien faire.

Et c'est ainsi qu'il se lança dans une dernière grande aventure...

Commencez la partie en lisant la carte Légende A1 de cette Légende.

Exception importante pour le Roi Brandur :

Si, à cause d'une carte Légende ou d'une tuile Créature, une **nouvelle** Créature doit être déposée sur la case où se trouve le Roi, déplacez-la sur la case voisine indiquée par une flèche. Cette règle n'est valable que pour les nouvelles Créatures mises en jeu.



1x Roi Brandur

Historique :

À l'origine, cette Légende bonus faisait partie du jeu de base avant d'être remplacée par 9 cartes Légende vierges. Les fans du jeu étaient ainsi invités à inventer leur propre Légende. Cette idée a porté ses fruits : vous pouvez maintenant trouver quelques Légendes sur notre site internet !
www.andor.iello.fr

La Libération de la Mine (jusqu'à présent disponible en ligne seulement sur andor.iello.fr)

Matériel nécessaire :

Jeu de base + 10 cartes Légende avec le symbole "Baguette magique"



Cette Légende a lieu **entre les Légendes 4 et 5.**

Peu de gens savent que les Héros d'Andor, après avoir percé les secrets de la mine, restèrent quelque temps dans les profondeurs de la terre afin de retrouver le sombre Mage Varkur et le vaincre définitivement.

Commencez la partie en lisant la carte Légende A1 de cette Légende.

En cas de besoin, retrouvez ci-dessous les **règles spécifiques au plateau représentant la mine :**

Les Pierres précieuses dans la mine peuvent être ramassées. Le chiffre indiqué donne leur valeur en Pièces d'Or, et on peut les utiliser chez le Marchand. Révéler une Pierre précieuse est sans danger, mais dès qu'un Héros en ramasse une, un Souffle de Feu se déclenche. Si une Créature arrive sur une case comportant une Pierre précieuse, la Pierre est retirée du jeu. Dans cette Légende, on ne peut pas se servir des Pierres pour dévier la trajectoire des Créatures (tel que décrit dans la Légende 5).

Lors d'un **Souffle de Feu**, un Héros jette trois dés rouges l'un après l'autre. Le premier dé est placé sur l'emplacement réservé à côté de la case 10, le second près de la case 20 et le troisième près de la case 30. Le chiffre indiqué par le dé donne la portée du Souffle de Feu en nombre de cases. Le Souffle de Feu se propage en suivant les flèches. Si un Héros se trouve sur une case touchée par un Souffle de Feu, il perd autant de Points de Volonté que la valeur du dé. Il peut toutefois se protéger à l'aide d'un Bouclier. Les Créatures ne sont pas concernées par les Souffles de Feu. Les Souffles de Feu sont arrêtés par les Éboullis.

Un Souffle de Feu est déclenché,

- a) à chaque fois qu'un Héros ramasse une Pierre précieuse et
- b) à chaque Lever du Soleil (voir symbole "Feu").

Dès qu'un Héros atteint la case du **Lac Secret**, il doit aussitôt terminer son déplacement et lire la première carte Événement "Lac Secret" de la pile.

Ni les Créatures ni les Héros ne peuvent pénétrer ou traverser une case avec un **Éboullis**. Un Héros peut essayer de retirer un Éboullis depuis une case adjacente. Cette action équivaut à combattre. Chaque tentative coûte aux Héros 1 heure sur la Piste du Temps. Pour retirer un jeton Éboullis, il faut que la valeur de combat du Héros (Points de Force + valeur du dé) soit supérieure ou égale à la valeur du jeton. Si la valeur de combat du Héros est supérieure ou égale à la valeur de plusieurs jetons additionnés, il peut retirer tous ces jetons à la fois. Les Héros peuvent aussi se regrouper pour dégager ensemble des Éboullis. Les jetons sont ensuite retirés du jeu. *Remarque : le Faucon ne peut pas survoler une case avec un Éboullis.*

Les Soldats Nains ne peuvent pas ramasser ou révéler de Pierres précieuses, ni d'autres jetons. Ils ne sont pas obligés de stopper leur déplacement sur la case du Lac Secret. Par conséquent, on ne révèle pas de cartes Événement lors de leur passage. Ils ne peuvent pénétrer ou traverser une case avec un Éboullis. Ils peuvent toutefois participer au retrait d'un jeton Éboullis. Ils ne sont pas concernés par les Souffles de Feu.



Le Présage du Feu (inédite)

Légende solo, spécialement conçue pour les Guerriers-Loups, Orfen et Marfa

Matériel nécessaire :

Jeu de base + 8 cartes Légende avec le symbole "Héraut"
4 cartes "Le Héraut noir", le pion Melkart, le pion Héraut noir et 3 Gors volants



Cette Légende a lieu **en même temps que "la Libération de la Mine".**

Tandis que les Héros d'Andor combattaient dans les profondeurs de la mine des Nains du Bouclier, c'est le Guerrier-Loup qui assurait la protection des Andorains.

Commencez la partie en lisant la carte Légende A1 de cette Légende.

2 cas particuliers sont décrits ci-dessous. Relisez-les en cas de besoin :

- s'il n'y a plus que des Créatures sur les cases 0-19, les Gors volants restent sur la case 83,
- la Légende se termine plus tôt si vous n'avez plus la possibilité de remplir votre mission en activant 4 Parchemins.



1x Melkart



1x Le Héraut noir



3x Gor volant



4x cartes "Le Héraut noir"

Le Héros bonus

Le Guerrier-Loup

Vous pouvez utiliser le Héros bonus Orfen/l'Héroïne bonus Marfa à la place de n'importe quel Héros dans le jeu de base, les Légendes bonus ou l'extension "Le Bouclier de Gardétoile".

Vous pouvez retrouver une Légende solo spécialement conçue pour Orfen/Marfa dans ce coffret bonus. Une autre Légende solo, "La Traque", est également disponible sur andor.iello.fr.

Le Guerrier-Loup est particulièrement utile dans l'extension "La Légende de Gardétoile". **Ne lisez les règles suivantes que si vous jouez avec cette extension :**

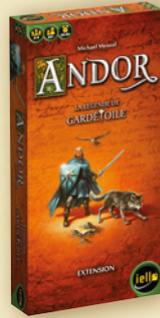
Le Guerrier-Loup est le plus apte à dompter le Loup Alpha. Sa Capacité spéciale : si le chiffre des dizaines de la case où il se trouve est supérieur au nombre de Points de Force indiqué sur sa fiche de Héros, c'est ce chiffre qui détermine la valeur de sa Force sur cette case.

Exemple : le Guerrier-Loup a 2 Points de Force et il se trouve sur la case 65. Dans ce cas, il a 6 Points de Force sur cette case.

Quand Orfen combat un Loup ou tente d'apprivoiser le Loup Alpha, ces derniers ont une valeur de combat quatre fois supérieure au nombre de Points de Force indiqué sur la fiche du Héros.

Exemple : Orfen a 2 Points de Force et se trouve sur la case 65. Dans ce cas, il a 6 Points de Force au total. Le Loup, quant à lui, ne multiplie par quatre que le nombre de Points de Force inscrit sur la fiche du Héros Orfen : il possède donc une valeur de combat de $4 \times 2 = 8$. Orfen doit alors obtenir au minimum un 2 avec le dé pour égaler la valeur de combat du Loup ($2 + 6 = 8$).

Une fois apprivoisés, les Loups possèdent autant de Points de Force qu'Orfen au moment où il dompte le Loup Alpha : en effet, après cette dernière victoire, Orfen place le symbole Loup sur sa fiche de Héros, juste au-dessus de son propre marqueur des Points de Force (cube) : il indique la Force des Loups pour le reste de la partie.



Historique :

Orfen, le Guerrier-Loup, est paru pour la première fois en tirage limité, lors de la sortie du jeu de base en 2012. Cette fiche de Héros n'a jamais été vendue, elle a été donnée en échange de dons récoltés sur les salons. Les fans d'Andor ont ainsi apporté un important soutien financier à la fondation allemande de lutte contre le cancer de l'enfant.

Merci beaucoup !

Plongez encore plus intensément dans les aventures d'Andor !

Le groupe de fantasy-folk Elane vous accompagne dans votre fantastique périple à travers le Royaume d'Andor avec cette bande-son spécialement composée pour ce coffret bonus.

IMPORTANT : la bande-son comporte également des passages silencieux afin de ne pas perturber le cours du jeu. C'est un fond sonore original, conçu pour une **expérience de jeu cinématique intense !**

BANDE-SON
PAR
ELANE

www.elane-music.de

Les variantes

Ami et ennemi

Vous pouvez utiliser ces variantes dans les Légendes 2, 3, 5, dans l'extension "Le Bouclier de Gardétoile" et dans les deux Légendes de ce coffret "L'Attaque des Barbares" et "L'Escorte du Roi".



A) Les cartes Événement blanches

À la place des cartes Événement dorées, placez les 17 cartes blanches sur la case prévue à cet effet. Ces cartes ne comportent que des Événements positifs. Placez les Objets suivants sur le petit plateau Objets : 2x Chope, 2x Couteau, 2x Pain, 1x Pierre à aiguiser, 1x Hache de combat, 1x Corde, 1x Sac à dos. **Seules les cartes Événement blanches** permettent l'utilisation de ces Objets.

La Corde : un Héros qui se trouve sur la même case qu'une Créature pourra mettre la Corde sur cette dernière. Au Lever du Soleil suivant, la Créature ne se déplace pas mais la Corde est retirée du jeu. La Créature poursuivra son déplacement au début de la Journée suivante seulement. Lorsqu'un Héros dépose une Corde, il ne peut pas la reprendre ensuite.

Les Couteaux et la Hache : lors d'un tour de combat (après le lancer des dés), un Héros qui détient un ou plusieurs de ces Objets peut les utiliser et il reçoit alors le nombre de Points de Force correspondant à la valeur inscrite. L'Objet est ensuite retiré du jeu.

La Pierre à aiguiser : un Héros qui utilise la Hache et/ou un Couteau avec la Pierre à aiguiser sur sa fiche de Héros peut les conserver pour un tour de combat supplémentaire. Par contre, la Pierre est retirée du jeu.

Le Sac à dos : un Héros peut porter jusqu'à 2 petits Objets supplémentaires sur ce grand Objet. IMPORTANT : il ne peut pas utiliser ces Objets tout de suite !

Exemple : le Héros a une Potion dans le Sac à dos. Tant qu'elle est dans le Sac, il ne peut pas l'utiliser. Le Héros peut choisir l'action "Ouvrir son Sac". Cette action lui coûte 1 Heure sur la Piste du Temps. Il peut alors retirer du Sac autant d'Objets qu'il le souhaite ou les échanger avec d'autres petits Objets de sa fiche de Héros. Quand le Héros dépose le Sac, les petits Objets qu'il contient restent dessus.

Le Pain : un Héros qui utilise le Pain reçoit 2 Points de Volonté. Si plusieurs Héros se trouvent sur la même case lorsqu'il l'utilise, chacun d'entre eux reçoit 2 Points de Volonté supplémentaires par Héros présent sur la case. *Exemple : 3 Héros sont sur la même case. L'un d'entre eux utilise le Pain. Chacun reçoit alors 6 Points de Volonté (3 x 2 = 6).*

Le Pain est ensuite retiré du jeu.

B) Les Gors volants

Au début de la Légende, placez 1 Gor volant sur la case 83. *Remarque : aucun Héros ne peut aller sur la case 83, et celle-ci n'est reliée à aucune autre case.*

Déposez un autre Gor volant sur la lettre J de la Piste des Légendes. Lorsque le Narrateur atteint cette lettre, le Gor volant est directement placé sur la case 83. Il est prioritaire par rapport aux tuiles Créature et aux cartes Légende.

Remarque : le troisième Gor volant n'est pas utile dans cette variante.

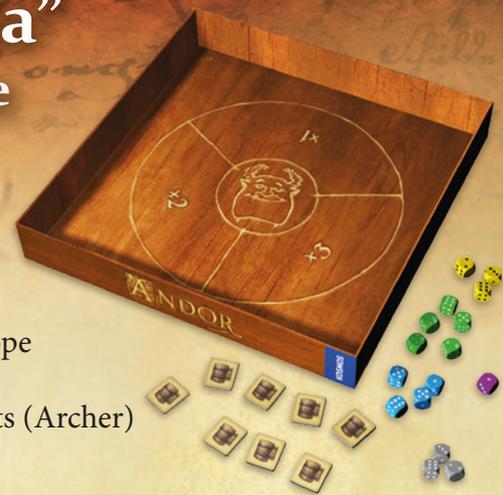
Le déplacement des Gors volants **précède** toute activation de carte Événement (Lever du Soleil ou jeton Brouillard). Ils sont déposés aux côtés des Créatures présentes sur les cases dont les numéros sont les plus grands. Au Lever du Soleil, ces Créatures ne se déplacent pas le long des flèches comme d'habitude : ce sont les Gors volants qui déterminent leur déplacement. Pour cela, lancez un dé rouge et

ajoutez 10 au résultat. Vous obtenez ainsi le numéro de la case où la Créature doit atterrir. Si cette case est occupée, elle est déplacée sur la prochaine case libre en suivant la flèche. Le Gor volant, quant à lui, rejoint la case 83. Les Gors volants disposent des mêmes dés et valeurs de combat que les Gors. Ils rapportent aussi la même récompense.

Cas particulier 1 : s'il n'y a plus que des Créatures sur les cases 0-19, les Gors volants restent sur la case 83.

Cas particulier 2 : un Gor volant ne déplace jamais une Créature liée à une Mission ou au but d'une Légende.

Exemple pour la Légende 2 : le Gor volant ne déplace pas le Skral de la Tour, même si ce dernier se trouve sur la case comportant le numéro le plus grand. Dans ce cas, le Gor volant n'en tient pas compte et déplace la Créature qui, hormis le Skral de la Tour, se trouve sur la case dont le numéro est le plus élevé.



Matériel de jeu

1 surface de jeu au fond de la boîte, 3 dés gris (Guerrier-Loup), 8 jetons Chope

Issus du jeu de base :

1 dé violet (Magicien), 3 dés jaunes (Nain), 4 dés bleus (Guerrier), 3 dés verts (Archer)

Préparation du jeu

- Placez le fond de la boîte avec le plateau au milieu de la table. Pour ce jeu, il est permis et même conseillé de se lever et de tourner autour de la table afin de trouver la meilleure position pour lancer les dés.
- Mélangez les jetons Chope face cachée et placez-en 7 sur la table. Retirez du jeu ceux qui restent sans les regarder.
- Chaque joueur prend les dés d’une couleur et définit ainsi quel Héros il représente.
- Le joueur le plus âgé commence.

Déroulement de la partie

Un Héros lance tous ses dés sur le plateau. Pour ce faire, sa main ne doit pas franchir le bord de la boîte (voir schéma à droite). Les dés jetés restent sur place (exception “Archer” : voir page 7). Puis, le Héros suivant dans le sens horaire lance ses dés. Le tour s’arrête quand tous les Héros ont joué.

Remarque : il arrive que des dés jetés soient déplacés par d’autres ensuite. C’est tout à fait autorisé.

À la fin du tour, on vérifie quel joueur remporte le plus de points. Pour les dés qui se trouvent entre deux cases, on comptabilise toujours la meilleure des deux.

Exemple : un dé touche la limite entre la case “x2” et la case “x3”. Dans ce cas, on comptabilise ce dé comme s’il était sur la case “x3”.

Parmi les dés de sa couleur, chaque Héros ne tient compte que de celui qui lui rapporte le **meilleur score**. Le joueur qui a le plus de points remporte le tour.

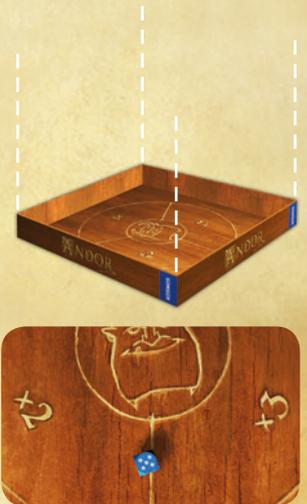
À la fin du tour, vous obtenez les points suivants en fonction de la position de vos dés :

- Un dé jeté en dehors de la boîte ou de la surface de jeu ne rapporte aucun point.
- Un Héros dont le dé est sur la case du Troll ivre (au milieu du plateau) remporte le tour. Si les dés de plusieurs Héros se trouvent sur cette case, c’est le Héros dont le dé indique le plus grand résultat qui gagne.
- Si aucun dé ne se trouve sur la case du Troll ivre, le joueur qui a atteint le plus grand nombre de points sur une autre case remporte le tour. Pour compter les points obtenus avec un dé, on multiplie le résultat du dé par le chiffre indiqué sur la case. Exemple : un 3 sur la case “x2” vaut 6.

Le **gagnant** du tour **reçoit alors l’un des jetons Chope** et le retourne. Au verso, il découvre la valeur du jeton (1-3) et la **Contrainte** qu’il va devoir respecter au prochain tour. En outre, c’est lui qui commence le tour suivant.

Égalité

Si, à la fin du tour, il n’est pas possible de départager 2 Héros ou plus, il n’y a pas de gagnant et personne ne reçoit de points. Un jeton Chope est retiré du jeu, toujours face cachée.



Particularités des Héros

Dans le jeu de dés comme dans le jeu de plateau, chaque Héros a une Capacité spéciale :

Magicien (violet) : après son lancer, le Magicien peut retourner l'un de ses dés sur la face opposée. Attention toutefois à ne pas modifier sa position.

Nain (jaune) : le Nain jette ses 3 dés en même temps. À la fin du tour, il ajoute 2 points à son meilleur score.

Exemple : le Nain obtient un 6, un 4 et un 3. Le 6 est en dehors du plateau.

Le 4 est sur une case "x1" et le 3 sur une case "x3". Le 6 ne rapporte aucun point, le 4 rapporte 4 points ($1 \times 4 = 4$) et le 3 en rapporte 9 ($3 \times 3 = 9$). Le Nain ajoute 2 points à son meilleur score (9) et il obtient donc 11 points au total.

Le Nain ajoute aussi 2 au résultat d'un dé sur la case du Troll ivre. Ces 2 points peuvent être décisifs si le dé d'un autre Héros se trouve sur la même case.

Guerrier (bleu) : le Guerrier jette ses 4 dés en même temps.

Archer (vert) : contrairement aux autres Héros, l'Archer jette ses dés un à un. Après chaque lancer, le joueur peut décider d'arrêter. C'est le dé jeté en dernier qui détermine le nombre de points remportés. Quand il arrête, il retire tous ses dés du plateau **excepté le dernier**.

Guerrier-Loup (gris) : dans un premier temps, le Guerrier-Loup lance 2 dés en même temps. Puis, à la fin du tour, quand tous les autres joueurs ont jeté leurs dés, il lance le troisième.



Contraintes

Le joueur qui gagne une Chope doit, le tour suivant, respecter la **Contrainte** représentée sur le jeton :

- **De l'autre main** : celui qui lance les dés avec sa main droite doit le faire avec la gauche, et inversement.



- **En laissant tomber** : le joueur laisse tomber ses dés d'une hauteur d'environ 1 m au-dessus du plateau. *Remarque : dans ce cas seulement, la main du joueur peut franchir les bords de la boîte.*



- **Du dos de la main** : le joueur place les dés sur le dos de sa main et les jette ainsi dans la boîte.



- **À l'aveugle** : le joueur se cache les yeux à l'aide d'une main et jette les dés de l'autre.



- **Du coude** : le joueur place les dés sur son coude et les jette ainsi dans la boîte.



- **De l'épaule** : le joueur place les dés sur son épaule et les jette ainsi dans la boîte.



- **Du front** : le joueur place les dés sur son front et les jette ainsi dans la boîte.



- **Par-dessous la jambe** : le joueur se met debout, lève une jambe et jette ses dés en les passant par-dessous.



Fin de la partie

La partie se termine quand tous les jetons Chope ont été gagnés (ou retirés du jeu en cas d'égalité). Les Héros comptabilisent les points inscrits sur les jetons. Le joueur qui en a le plus remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

La Piste de combat en groupe

Avec cette piste, vous pouvez **indiquer le nombre total des Points de Force du groupe**. Avant un combat en groupe, additionnez vos Points de Force et marquez la valeur obtenue sur la Piste. La colonne de gauche indique les dizaines et celle de droite, les unités. Cette valeur reste (la plupart du temps) identique tout au long du combat, il ne vous reste donc plus qu'à ajouter vos résultats de dés respectifs et les éventuels Points obtenus grâce aux Objets.



Exemple : le groupe de Héros a 27 Points de Force.

“Les cinq ans d’Andor ! Une belle occasion pour marquer le coup. Pour moi, personnellement, le voyage à Andor a commencé il y a dix ans déjà, pendant des vacances dans le Sauerland. La pluie était au rendez-vous et, pour occuper nos journées, j’ai entrepris de créer un jeu de fantasy pour mon fils, mon neveu et moi-même. Puis, à chaque congé, j’ai emmené ce jeu bricolé dans mes bagages et j’ai continué à travailler dessus.

Je dédie ainsi mes premiers remerciements à Johannes et Joel !

Début 2010, j’ai pour la première fois présenté mon prototype à Wolfgang Lüdtkke des éditions Kosmos, pour qui j’ai, durant de nombreuses années, travaillé en tant qu’illustrateur de jeux. Wolfgang a tout de suite décelé le potentiel du jeu et il m’a encouragé à continuer.

En second lieu, je remercie donc Wolfgang !

Une phase captivante a ensuite débuté : la conception proprement dite. Je remercie tous les infatigables testeurs présents à ce moment-là : Ela et Stefan Hein, Steffen Müller, Madlen, Tilo, Martina et Jupp Hauk ; Karina, Jakob, Max et Graham Murphy (des vacances entières avec Andor) ; Andreas et Fabian Molter, Sebastian Nielatzner et Uwe Steinert ; Rüdiger Dorn, Johannes Riemerscheidt, Daniela, Jannik et Nico Hecks ; Tristan Tisch, Michele et Claudia Tucci, tous les testeurs de la convention du prototype à Bödefeld, ceux du week-end Catan à Bilstein et ceux du week-end du jeu à Lieberhausen.

Je remercie en particulier Mario Coopmann pour une longue, longue amitié et pour sa vision dont j’ai pu m’inspirer, Peter Neugebauer, qui m’a montré le chemin vers le travail de mes rêves, et les Créatures, le chemin du château ;-).

Sandra Dochtermann pour les Étoiles que l’on ne doit pas oublier, Inka et Markus Brand pour le nom royal et leur soutien désintéressé. Axel Meffert pour son idée de cover et

Michaela Kienle pour la superbe transposition graphique d’Andor. Gerhard Hecht pour la création du fantastique jeu de cartes pour deux. Christof Tisch pour le sauvetage des Créatures des Mers et des Squelettes. Daniel Stanke et Christian et Britta Fiore pour Gilda et le Nain Marchand Garz.

Sebastian Mellin et Alex Zbiek pour les aventures à Hadria. Kaisa Rippl pour les magnifiques clichés d’Andor. Jost et Simone Schwider pour le messenger d’Andor. Elane pour la musique et Ha-Pe Stoll pour la voix d’Andor.

Silke Ruoff et Chanel Volkmar pour leur travail de presse remarquable. Tina Schultes et Katja Ermitsch pour leur formidable travail marketing, et Caro Rüttschle et Linda Grösch pour la poursuite de ce travail. L’ensemble des éditions Kosmos pour leur grand soutien dans l’élaboration d’Andor.

En septembre 2012, “Andor” sort enfin et, très vite, il faut effectuer un nouveau tirage. Andor démarre sur les chapeaux de roue, passionnant les joueurs comme les critiques ! L’année suivante, le jeu remporte de nombreux prix, notamment le prix du Jeu de l’année en France, en Espagne et en Allemagne. Il paraît dans 15 pays et il est vendu à plus de 300 000 exemplaires.

Dès le départ, les fans d’Andor – que nous appelons les Andorains – ont fait vivre le jeu en créant leurs propres Héros et Légendes, publiés sur notre forum la Taverne du Troll ivre.

Un grand merci à tous les courageux Andorains !

Et pour finir, je remercie ma femme Steffi pour les années passées ensemble au royaume d’Andor.”

Auteur et illustrateur : Michael Menzel est né en 1975 et vit aujourd’hui en Basse-Rhénanie (Allemagne) avec sa famille. Il cultive sa grande passion pour le dessin depuis sa plus tendre enfance. Son premier jeu en tant qu’illustrateur a été édité par Kosmos en 2004. Depuis, il dessine pour plusieurs éditeurs aussi bien des jeux pour enfants que des jeux familiaux. Le jeu “Andor”, sa première œuvre en tant qu’auteur, a été sacré “Jeu de l’année” en 2013 en Allemagne et il a reçu plusieurs prix prestigieux dans différents pays. Après “Le Dernier Espoir” et la fin de la grande trilogie Andor où il renvoie une dernière fois les joueurs dans le Pays de Krahd, Mickael Menzel a constitué ce coffret bonus pour les cinq ans du jeu.

Rédaction : Wolfgang Lüdtkke

Graphisme : Michaela Kienle/Fine Tuning

Traduction française : Marianne Louis

Adaptation, relecture et édition française : IELLO

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

© 2018 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT

www.iello.com

Tous droits réservés

FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

Plus d’informations sur :
andor.iello.fr

Suivez-nous sur

