

CHADA & THORN



STINNER LE GUERRIER DES ÎLES EMBRUMÉES



L'extension solo pour:



STINNER LE GUERRIER

DES ÎLES EMBRUMÉES

L'extension solo

Lorsque Chada et Thorn échouèrent sur la côte de Narkon, ils virent leur navire, l'Aldebaran, sombrer au large.

Stinner, le courageux Guerrier des Îles Embrumées, se trouvait alors à bord, avalé par les flots tumultueux de la Mer d'Hadria... du moins, le croyaient-ils. Car en réalité, Stinner était vigoureux et il avait survécu !

Il avait atteint la rive salitaire, un peu plus loin à l'ouest, et pour échapper à la Malédiction de Varatan, il devait lui aussi gagner le sud de l'île au plus vite.

Le pion Stinner est inclus en bonus dans le jeu « Chada et Thorn ». Utilisez le support en plastique de Chada ou de Thorn.



Jouer seul avec Stinner

Toutes les règles d'une partie à deux joueurs s'appliquent, avec les consignes spécifiques suivantes :

- Stinner suit toujours le parcours de Thorn sur les cartes Étape où Chada et Thorn doivent se séparer.

- Les cartes Brouillard qui se réfèrent à Chada ou à Thorn (Kentar, Meres, l'Esprit de la Forêt) valent aussi pour Stinner.

- Dans l'Aventure « Les sombres Étendues », Stinner doit reculer d'une case s'il s'arrête sur un symbole Rocher.

Exception : sur une case Arrêt avec un rocher, il ne recule pas mais la Malédiction est avancée d'une case.

Lors de votre première partie, nous vous recommandons de jouer sans les cartes « Allié ».

Si cette première partie vous a semblé trop difficile, ajoutez un Allié pour la suivante. Si c'est encore trop difficile, retentez l'Aventure avec 2 Alliés ou plus.

Des questions de règles ?

Écrivez-nous sur andor@iello.fr

ou visitez le site officiel :

andor.iello.fr



Auteur : Gerhard Hecht
Illustrations : Michael Menzel
Mise en page : Michaela Kenle
Textes : Wolfgang Lütke
Traduction : Marianne Louis

www.iello.com
[f/iellofrance](https://www.facebook.com/iellofrance)
[@iello_jinfo](https://twitter.com/iello_jinfo)

ANDOR



Recevez le Heaume de Varatan ou 2 Points de Volonté. Avancez la Malédiction d'une case.

1 4 5 1 8

Perdez 1 Point de Volonté. Placez 1 carte Brouillard de la réserve sur la pioche ou recevez 1 Gourde.

0 2 3 4 2



Retirez une carte Brouillard de la pioche. Placez une carte Brouillard située au-dessus de l'une de vos piles à la fin de cette même pile.

3 6 6 6 6

Perdez 1 Point de Volonté. Placez 1 carte Brouillard de la réserve sur la pioche ou recevez 1 Gourde.

2 2 2 4 2 2

