

(Dès 7 ans / pour 2 joueurs / 30 mn par partie environ)

- **Cœur de cible** : Tout public, ado, adulte
- **Mécanisme principal** : Combinaisons, anticipation, réflexion
- **Ambiance** : Plan tactique, stratégie, accessible, tête à tête intense

Deux joueurs se font face. Chacun dirige une cité représentée par deux Donjons. Deux armées composées de Fantassins, Paladins, Archers et d'une Tour de siège vont devoir s'affronter. Le premier joueur qui a éliminé les deux Donjons de la cité adverse est déclaré gagnant.

Jeu de stratégie et d'anticipation accessible dès 7 ans, **Donjons & Donjons** revisite intelligemment l'esprit tactique des Echecs en offrant de nouvelles règles et combinaisons de déplacement innovantes très facilement assimilables.



Deux joueurs se font face. Chacun dirige une cité représentée par deux Donjons. Deux armées composées de Fantassins, Paladins, Archers et Tour de siège vont devoir s'affronter. Le premier joueur qui a éliminé les deux Donjons de la cité adverse est déclaré gagnant.

Jeu de stratégie et d'anticipation accessible dès 7 ans, **Donjons & Donjons** revisite intelligemment l'esprit tactique des échecs en offrant de nouvelles règles et combinaisons de déplacement facilement assimilables.

Chaque catégorie de soldat possède une faculté d'attaque et de déplacement spécifique, toujours d'une case à la fois.

Les Donjons, pièces principales et cibles de l'adversaire, sont eux immobiles... La Tour de siège, pièce unique dans chaque camp, donne un intérêt particulier à la mécanique de jeu.

La partie se joue à deux joueurs sur un plateau de 63 cases, et par le déplacement de quatre types de pions : Fantassin, Archer, Paladin et Tour de siège.

Lot n°02/2022



3 770024 702026



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Danger d'étouffement. Petites pièces. Informations à conserver.

Contenu : 1 plateau de jeu, 42 pièces de jeu.

www.lesjeuxdesocietedenico.com Tel 06 13 67 28 16

Dépôt INPI n° DSO2021003293

