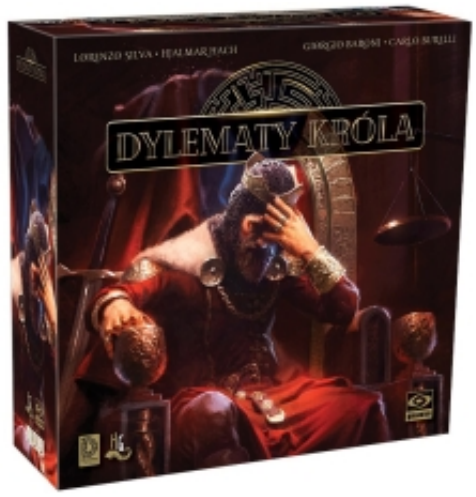
Dane aktualne na dzień: 10-11-2026 20:19

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/dylematy-krola-p-11734.html



DYLEMATY KRÓLA

Cena	**330,00 zł.**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**206057**
Producent	**Galakta**

Opis produktu

Dylematy króla to interaktywna gra narracyjna z elementami legacy w której występuje kilka gałęzi wyboru historii z wieloma możliwymi zakończeniami, oraz talią kart przygód która zwiększa się wraz z Waszymi wyborami.

Gracze reprezentują różne rody kierujące rządem Królestwa Ankista. W każdej rundzie losujesz jedną kartę z talii Dylematów i przeżywasz historię jaką stawia przed Tobą gra gry. Każda karta będzie stanowić nowy problem, który Rada będzie musiała rozwiązać w imieniu króla. Jako najbardziej zaufanemu doradcy króla, twoje decyzje określą przebieg historii i los królestwa. Każde wydarzenie dzieje się tylko raz: będziesz rozmawiać i targować się z innymi graczami, a na końcu będziesz musiał dokonać wyboru, ustalić wynik, rozwinąć historię gry i ewentualnie odblokować więcej wydarzeń.

Musisz dbać o prosperowanie królestwa jednocześnie szukając korzyści dla własnego domu; ta walka o władzę może doprowadzić królestwo do wojny, głodu lub zamieszek lub może wygenerować bogactwo i dobrobyt. Będzie to zależeć od twoich wyborów! Rzecz w tym, że każda decyzja ma swoje konsekwencje to co może być korzystne dla królestwa może być nie opłacalne dla twojego rodu.

Czy działasz dla większego dobra, czy myślisz tylko o sobie?
Każda rozgrywka jest niepowtarzalna, odzwierciedlając bieżącą sytuację królestwa i stanowiąc okres panowania kolejnego monarchy, wybranego z uprzednio zwycięskiego rodu. Ciągle rozbudowywana o skrywane w zaklejonych kopertach karty talia dylematów reprezentuje problemy, z którymi przyjdzie zmierzyć się radzie. Poza wyborami dotyczącymi różnych aspektów zarządzania królestwem, składa się ona również z kart specjalnych. Wydarzenia oraz karty historii stanowią część ciągnącej się przez dekady opowieści.

W drodze tajnego głosowania, będziecie decydować o podjętych w danej kwestii krokach. Używając swoich wpływów, debatując i negocjując, będziecie musieli przekonać niezdecydowanych radnych do swojej racji. To od Waszych decyzji zależeć będą spisane na kartach historii losy Królestwa Ankist. W ramach niesamowicie wciągającej podróży przez wieki, po kilkunastu sesjach doprowadzą Was one do jednego z wielu różnych zakończeń.

Dzięki innowacyjnemu systemowi kart dylematów staniecie w obliczu wielu trudnych wyborów, w tym i takich, w których żadna z opcji nie zwiastuje niczego dobrego. Gdy granicznym prowincjom będą zagrażać barbarzyńcy, zdecydujecie się na przymusowy pobór, ryzykując tym samym spadek zadowolenia poddanych? Czy może pozostawicie ich samych sobie, co zapewne odbije się plądrowaniem wiosek i przetrzebieniem Waszych obecnych wojsk? A gdy fala głodu zawita pod chłopskie strzechy, nadszarpniecie królewski skarbiec i zapasy by pomóc w potrzebie cierpiącym? Czy też zdecydujecie o zadbaniu o dobrobyt dworu, dolewając oliwy do ognia i dodatkowo podsycając gniew mieszkańców?

Jest też największy dylemat przed którym przyjdzie Wam stanąć. Podejmując decyzje i forsując swoje zdanie kierować będziecie się dobrem królestwa nawet kosztem indywidualnych celów? Czy jednak będziecie bezwzględnie knuć, na uwadze mając jedynie interes i polepszanie pozycji swoich rodów? A kto wie, być może uda Wam się na tyle umiejętnie wykorzystać zawiłości polityki by obrać ścieżkę, która prowadzi do przejęcia władzy bez pogrążania królestwa w kompletnym chaosie.

Należy jednak pamiętać o tym, że każdy, nawet z pozoru oczywisty wybór, może w każdej chwili odbić się echem i skutkować nieoczekiwanymi konsekwencjami parę pokoleń później... A to, co jest dobre dla królestwa jako całości może okazać się złe dla Waszych rodów.

Czy będziecie działać dla większego dobra, czy myśląc tylko o sobie? Oto prawdziwy dylemat...

Podstawowe informacje
Ilość graczy 3-5
Wiek graczy 14+
Czas gry 60 min

Zawartość pudełka:
instrukcja
plansza królestwa
1 mapa dwustronna
75 kopert
15 kart głosowania
karty historii
karty dylematów
karty wydarzeń
karty okoliczności
6 kart tajnych celów
5 dwustronnych znaczników tendencji
1 znacznik równowagi
12 zasłonek rodów
5 znaczników pozytywnych skutków
5 znaczników negatywnych skutków
72 żetony monet
65 żetonów władzy
1 kafelek przesłony
5 znaczników wskaźników
12 znaczników wyniku
3 arkusze z tajemniczymi naklejkami
1 książeczka z naklejkami
żeton lidera
żeton arbitra