

Link do produktu: <https://www.moriongames.pl/zamki-burgundii-big-box-p-6115.html>



ZAMKI BURGUNDII BIG BOX

Cena **169,90 zł.**

Czas wysyłki **24 godziny**

Numer katalogowy **614383**

Producent **Rebel**

Opis produktu

XV wiek, dolina Loary. Wpływowi książęta walczą o dominację, rozszerzając swoje włości o kolejne, przyległe tereny. Zakładają osady, rozwijają szlaki handlowe, a także eksploatują okoliczne złoża srebra – wszystko po to, by prześcignąć pozostałych.

Podczas rozgrywki uczestnicy wcielają się w różnych poszerzających swoje posiadłości. Każdy z graczy dysponuje własną planszą terenów, które może stopniowo zajmować, dzięki umiejętnemu wykorzystaniu dostępnych możliwości. Wyniki rzutów kośćmi będą wskazywały nam możliwe opcje, jednak to do nas należy decyzja, które z nich ostatecznie wybierzemy.

Na czym to polega?

W swojej turze gracz rzuca dwiema kośćmi. Następnie każdą z nich przyporządkowuje do jednej z czterech wybranych akcji:

Pozyskanie płytki terenu z pola odpowiadającego wartości wybranej kości.

Umieszczenie płytki terenu na obszarze odpowiadającym wartości wybranej kości.

Dostarczenie towarów o numerze odpowiadającym wartości wybranej kości.

Pozyskanie robotników, którzy pozwalają zmienić wynik na kościach.

W ten sposób niezależnie od tego, jakie wyniki na kościach uzyskamy, zawsze możemy zrobić coś, co przyniesie nam punkty. Kluczem do zwycięstwa jest podejmowanie dobrych decyzji i łączenie efektów umieszczanych na planszy obszarów.

Co wyróżnia edycję specjalną?

Zamki Burgundii: BIG BOX to nie tylko odświeżony design. W specjalnie przygotowanym pudełku, oprócz gry podstawowej, znajdziemy zestaw rozszerzeń, które dodatkowo urozmaicą naszą rozgrywkę:

4 dodatkowe żetony włości (Most, Robotnicy, Żuraw oraz Gęsi), które mieszamy z żetonami włości w stosach w odpowiednich kolorach.

Posterunki graniczne, czyli nowe plansze graczy wyposażone w elementy, które należy ze sobą łączyć żetonami włości.

Białe zamki, które mieszamy z żetonami włości. Pozwalają na wykonywanie dodatkowych akcji.

Karczmy, które kupujemy tak, jak żetony z czarnego magazynu i które służą do zapełniania regionów bez dodatkowych efektów.

Szlaki handlowe, które modyfikują system sprzedaży towarów.

Gra drużynowa, umożliwiająca rozgrywkę dwóm dwuosobowym zespołom.

Wariant solo.

Tarcze, czyli bardzo cenne elementy, które dodajemy do żetonów zamków na naszej planszy, modyfikujące zasady punktowania, pojemność magazynów, liczbę akcji itp.

Podstawowe informacje

Liczba graczy: 1 - 4 osoby

Wiek: od 12 lat

Czas gry: ok. 60 - 100 minut

Wydawca: Rebel

Projektant: Stefan Feld

Wydanie: polskie

Zawartość pudełka:

Komponenty z gry podstawowej:

164 sześciokątne żetony włości,
42 kwadratowe żetony towarów (po 7 w każdym z 6 kolorów),
24 srebrne monety,
26 kwadratowych żetonów robotników,
12 żetonów bonusowych (po 1 małym i 1 dużym w każdym z 6 kolorów),
4 żetony 100/200 punktów (po 1 w każdym z 4 kolorów graczy),
8 znaczników graczy (po 2 w każdym z 4 kolorów graczy),
9 kości (po 2 w każdym z 4 kolorów graczy oraz 1 biała),
1 plansza (dwustronna),
16 plansz graczy (po 4 z numerami 1 i 2 oraz po 1 z numerami od 3 do 10),
4 dwustronne planszетки pomocy.
--- Komponenty z dodatków:
4 dodatkowe żetony włości,
6 dodatkowych plansz graczy (od 11a do 11f): Posterunki graniczne,
9 dodatkowych żetonów włości: Białe zamki,
5 dodatkowych żetonów włości: Karczmy,
12 dodatkowych kafli: Szlaki handlowe,
8 dodatkowych plansz graczy (po 2 sztuki 12a1 i 12a2 oraz 12b1 i 12b2): Gra drużynowa,
2 dodatkowe plansze graczy (13a i 13b): Wariant solo,
18 żetonów tarcz: Tarcze.