Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/gra-barrage-edycja-polska-p-214567.html



Gra Barrage (edycja polska)

Cena brutto	**240,99 zł**
Cena netto	**195,93 zł**
Numer katalogowy	**WGPTLP0UN083034**
Kod producenta	**83034**
Kod EAN	**5902560383034**
Uwaga	**CE + 0-3 + Male czesci + zadlawienie**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**1**
Max. liczba graczy	**4**
Czas gry (maks.)	**120**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Edukacyjne**
Nr katalogowy	**83034**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**14**
Zasilanie	**Nie dotyczy**
Akcesoria w zestawie	**1 dwustronna mapa 1 plansza zarządu 1 plansza biura patentowego 1 tor energii 15 kafli zaawansowanych technologii 6 kafli premii 6 kafli celów 10 kafli przygotowania 7 kafli dyrektorów wykonawczych 1 kafel specjalnej technologii Antona Krylova 45 kafli ko**

Opis produktu

Barrage to zaawansowana ekonomiczna gra planszowa dla 1 do 4 graczy, w której każdy pełni rolę prezesa spółki państwowej walczącej o prymat na rynku produkcji energii w regionie Alp. Gracze kupują i korzystają z technologii, by budować tamy i elektrownie wodne oraz łączą je za pomocą kanałów. Kompletny system wodny pozwala na użycie zgromadzonej przy tamach wody do produkcji energii i realizację kontraktów.

Barrage to gra wyjątkowa - ma zaskakującą, perfekcyjnie zaprojektowaną mechanikę, niezwykle silną, ale i nieoczywistą interakcję między graczami, w której nasze sukcesy mogą równie mocno zaszkodzić co pomóc przeciwnikom, oraz przepiękną

szatę graficzną, a także ścisłe powiązanie mechaniki z tematyką, w której zadbano o najdrobniejszy szczegół.

Na początku rozgrywki każdy gracz wybiera dla siebie planszę spółki, swojego dyrektora wykonawczego i kontrakt początkowy - ich cele i umiejętnościsą asymetryczne. Rozgrywka trwa pięć rund i toczy się na planszy przedstawiającej mapę części Alp podzielonej na 3 obszary: góry, wzgórza i równiny. Na każdym obszare znajdują się zbiorniki wodne oraz pola, na których gracze mogą budować swoje konstrukcje: tamy, kanały i elektrownie.

Woda to najcenniejszy surowiec w grze - niezakłócona przez konstrukcje spływa w dół rzekami łączącymi zbiorniki. Gracze nie są właścicielami wody, ale próbują ją kontrolować budując tamy, które ją gromadzą w zbiornikach oraz przekierowując ją kanałami do swoich elektrowni, aby wygenerować energię i zrealizować intratne kontrakty. Na wielkość produkcji ma wpływ ilość wody zatrzymanej przez tamę (uzależniona od podaży wody oraz wysokości tamy) oraz przepustowość kanału prowadzącego do elektrowni.

W każdej z pięciu rund gracze kolejno wysyłają swoich inżynierów na pola akcji na planszy głównej lub swoich planszetkach.

- Akcja budowy pozwala na zbudowanie konstrukcji na planszy - gracz umieszcza określoną liczbę maszyn (betoniarek i koparek) oraz właściwy kafel technologii na swoim kole budowy i wykonuje obrót koła o 1 segment - zasoby te są zablokowane do momentu wykonania przez Koło pełnego obrotu, a następnie umieszcza konstrukcję na mapie.
- Akcja w stacji turbin uruchamia produkcję - gracz przemieszcza krople wody z wybranego zbiornika kanałem do swojej elektrowni, co generuje energię. Jeśli wielkość produkcji spełnia wymagania kontraktu, gracz może dodatkowo zrealizować kontrakt.
- Akcja gospodarka wodna pozwala na umieszczenie nowych kropel wody u źródeł na mapie.
- W banku gracze pozyskują nowe kredyty na finansowanie inwestycji.
- Akcja w warsztacie pozwala na obrót koła budowy o dodatkowe segmenty, co przyspiesza uzyskanie dostępu do zablokowanych maszyn i technologii w związku z poprzednimi inwestycjami.
- U dostawcy maszyn można kupić nowe maszyny, a w biurze patentowym nowe kafle zaawansowanej technologii (do wykorzystania na kole budowy).
- W dziale handlowym gracze pozyskują nowe kontrakty prywatne.

Wybór akcji wymaga umiejętnego planowania - jedynie akcja budowy jest dostępna na indywidualnej planszy spółki, wszystkie pozostałe akcje znajdują się na wspólnej planszy i gracze rywalizują ze sobą o prawo do skorzystania z nich.

Na koniec każdej rundy następuje faza spływu wody, podczas którego woda zgromadzona u źródeł płynie rzekami w dół mapy. Jeśli napotka na niezapełniony zbiornik z tamą, zatrzymuje się. W następnej rundzie gracze będą mogli ją wykorzystać do produkcji energii. Gra kończy się po ukończeniu 5 rundy. Punkty zwycięstwa pochodzą z wielu źródeł: produkcji energii, realizacji celu, premi na koniec każdej rundy, zrealizowanych Kontraktów i wykorzystanych zaawansowanych technologii.