

Gra Hobbit: Tam i z powrotem

Cena brutto	**106,99 zł**
Cena netto	**86,98 zł**
Numer katalogowy	**WGRBEP0UJ034327**
Kod producenta	**ODGRWM0101**
Kod EAN	**841333134327**
Uwaga	**CE**
Wersja (zabawki::gry)	**Podstawa**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**1**
Max. liczba graczy	**4**
Czas gry (maks.)	**30**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Gry karciane**
Nr katalogowy	**ODGRWM0101**
Marka (Zabawki)	**Hobbit**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**10**
Akcesoria w zestawie	**5 kości podróży 12-ścienna kość 30 żetonów chleba 30 żetonów mieczy 19 żetonów szyszek Żeton Bilba 4 suchościeralne mazaki z gąbkami 4 księgi przygód Instrukcja**
Materiał	**Tworzywo sztuczne (plastik)**
Pozostałe parametry	**Wymiary opakowania: 30 x 24.5 x 5.5 cm**

Opis produktu

Hobbit: Tam i z powrotem

Przygodowa gra kościana o wyprawie Bilba do Samotnej Góry
W pewnej norze ziemnej mieszkał sobie pewien hobbit. Aż pewnego dnia, w towarzystwie czarodzieja i trzynastu krasnoludów, wyruszył na szlak!

Hobbit: Tam i z powrotem to rywalizacyjna gra kościana, w której wraz z przyjaciółmi wyruszysz w pełną wyzwań podróż do Samotnej Góry, aby odzyskać utracony skarb krasnoludów i pokonać smoka Smauga. Podczas rozgrywek natkniecie się na trolle i gobliny, będziecie rozwiązywać zagadki, uciekać przed burzą i ratować krasnoludy z opałów. A to wszystko w ramach 8 wyjątkowych przygód!

Na czym to polega?

- Uczestnicy biorą po księdze przygód i mazaku, a następnie wspólnie wybieracie przygodę, w którą będziecie grać. Każda z nich ma inny cel, który należy osiągnąć, aby ją ukończyć. W każdej obowiązują też specjalne zasady.
- Pierwszy gracz rzuca białymi kośćmi podróży na środek stołu. Następnie rozgrywa pierwszą turę: wybiera jedną z kości i kładzie ją przed sobą, po czym natychmiast wykonuje odpowiadającą jej akcję w swojej księdze przygód.
- Wśród dostępnych akcji znajdziemy rysowanie na mapie kolejnych odcinków szlaku, a także różne sposoby na pozyskiwanie zasobów. To one pozwalają nam realizować cele danej przygody i zapewniają nam cenne punkty.
- Gracze kolejno rozgrywają swoje tury do momentu wzięcia ostatniej kości. Następnie pierwszym graczem zostaje osoba po lewej, która rzuca kośćmi i rozpoczyna nową rundę.
- Zabawa toczy się w ten sposób aż do momentu, gdy zostanie spełniony warunek końca danej przygody. Wtedy gracze podliczają swoje punkty, a zwycięzcą zostaje ten, kto zgromadził ich najwięcej.

Dlaczego pokochasz tę grę?

- To nowa propozycja od Reinera Knizii - uznanego projektanta planszówek, autora takich tytułów jak MLEM: Agencja kosmiczna, Wiedźmia skała czy Marabunta.
- Gra składa się z 8 różnych przygód. Każda z nich jest oparta na wydarzeniach z powieści Hobbit, czyli tam i z powrotem J.R.R. Tolkiena. Poszczególne przygody są niezależne i można w nie grać w dowolnej kolejności. Zachęcamy jednak, aby za Dzięki wykorzystaniu suchościeralnych mazaków gra zostanie z nami na dłużej. W przeciwieństwie do innych tytułów typu roll&write nie jesteśmy ograniczeni liczbą stron dołączonego notesu.