

Gra Korona Władzy

Cena brutto	**117,99 zł**
Cena netto	**95,93 zł**
Numer katalogowy	**WGRBEP0UH028448**
Kod producenta	**28448**
Kod EAN	**5425016928448**
Uwaga	**CE + 0-3 + Male czesci + zadlawienie**
Wersja (zabawki::gry)	**Podstawa**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**3**
Max. liczba graczy	**5**
Czas gry (maks.)	**30**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Gry karciane**
Nr katalogowy	**28448**
Płeć (zabawki)	**Chłopcy**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**8**
Akcesoria w zestawie	**62 karty 32 koszulki na karty 7 skrzyń 5 portretów Plansza Kość 115 żetonów 11 kafelków Instrukcja**

Opis produktu

Wasze rody toczą wojnę od niepamiętnych czasów. Teraz nadeszła pora, by utworzyć jedno królestwo. Ale kto powinien założyć koronę? Czeka Was zacięta rywalizacja i kto wie, do czego będzie trzeba się posunąć. Czy jesteście gotowi na wszystko, aby zdobyć tron?

Korona władzy to wyjątkowa gra karciana, łącząca podstęp, zdradę i wyczucie czasu. Przez 4 rundy będziecie rekrutować najemników, wysyłać do rywali zamaskowanych bandytów, zwiększać swoje wpływy, a czasem nawet sięgać po odrobinę magii, by przeciwnicy tracili rubiny. A wszystko po to, aby zwyciężyć w tej grze o koronę!

Na czym to polega?

1. Rozgrywka w Koronę władzy trwa 4 rundy, a każda z nich składa się z 3 faz:
2. Rekrutacji, kiedy wybieramy najemników z dostępnej puli, opłacamy ich koszt, a następnie wkładamy karty świeżo pozyskanych postaci w koszulki ze swoim herbem i dokładamy je do wspólnej talii.

3. Odkrywania, gdy talia jest tasowana, a następnie odkrywamy po jednej karcie i rozpatrujemy efekty. Najemnicy odnoszą się wyłącznie do gracza, który ich zrekrutował, jednak efekty kart wydarzeń muszą rozpatrywać wszyscy, których dotyczą.
4. Końca rundy, gdy przygotowujemy nową wspólną talię oraz pulę najemników.

Po 4 rundach gracz, który zgromadzi w swojej skrzyni najwięcej rubinów, zostanie zwycięzcą!

Dlaczego pokochasz tę grę?

- Z Koroną władzy mamy okazję wypróbować wyjątkową mechanikę budowania wspólnej talii. Gracze oznaczają swoje karty koszulkami z herbem, jednak wszystkie są tasowane w jeden wspólny zestaw.
- To niezwykle udane połączenie blefu, rywalizacji i nieoczywistych sojuszy. W każdym momencie musimy być przygotowani na śmiałe zagrania przeciwników, zwłaszcza że niektóre efekty najemników można skierować przeciwko wybranej osobie.
- Zasady gry są proste do przyswojenia i pozwalają na rywalizację osobom w różnym wieku, a duża interakcja sprawia, że rozgrywki są wciągające i emocjonujące.
- Gra cieszy oko dopracowanym wykonaniem: każdy z uczestników ma nie tylko własny zestaw koszulek, ale też trójwymiarową skrzynię, w której może trzymać pamiątki rodowe i zgromadzone rubiny.