

Gra Kroniki zamku Avel

Cena brutto	**135,99 zł**
Cena netto	**110,56 zł**
Numer katalogowy	**WGRBEP0UH016004**
Kod producenta	**16004**
Kod EAN	**5902650616004**
Uwaga	**CE + 0-3 + Male czesci + zadlawienie**
Wersja (zabawki::gry)	**Podstawa**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**1**
Max. liczba graczy	**4**
Czas gry (maks.)	**90**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Przygodowe**
Nr katalogowy	**16004**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**8**
Akcesoria w zestawie	**15 kafli planszy Tor księżyca Żeton astrolabium 3 znaczniki murów Żeton herbu Avelu 27 żetonów monet 3 żetony księżycowych pieczęci 3 żetony pułapek 4 planszetki bohaterów 8 kości bohaterów Tarcza wytrzymałości Monstrum 25 żetonów ekwipunku 31 żetonów pot**

Opis produktu

Kroniki zamku Avel

Stwórz własnego bohatera i uratuj Avel przed niebezpiecznym Monstrum!

Witajcie w Avelu: świecie, na którego niebie dzień i noc wiszą dziesiątki księżyców. Te magiczne ciała niebieskie podobno zamieszkane przez bogów zsyłają na mieszkańców magiczne dary. Dzięki nim czarodzieje splatają magię, druidzi pomagają rolnikom zadbać o plony, a dzieci mogą bawić się w napowietrznych strumykach. Jednak teraz nie ma na to czasu, bowiem do

Avelu zbliżył się Kurodar, Czarny Księżyc, a jego złowroga magia przebudziła siły zła. W lasach, grotach i innych mrocznych miejscach zawsze czaiły się niebezpieczne stwory, ale teraz wyległy gromadnie, a ich pełen nienawiści wzrok skupiony jest na zamku. To od Was zależy, czy uda się uratować krainę przed ich niszczycielskimi zapędami!

Kroniki zamku Avel to oparta na współpracy gra planszowa dla całej rodziny, w której wcielamy się w bohaterów i bohaterki odpowiedzialnych za uratowanie magicznej krainy. Podczas rozgrywki stworzymy własne postacie o unikalnych imionach i specjalnym ekwipunku, a następnie będziemy eksplorować świat, poruszając się po modułowej planszy. W czasie podróży napotkamy wiele niebezpieczeństw, z którymi będzie trzeba walczyć, a każde zwycięstwo przyniesie nam określoną nagrodę: nową broń, zbroję, eliksiry i złoto. Zgromadzone dobra pozwolą nam przygotować się do finałowego starcia z Monstrum, które zagraża królestwu Avel.

Na czym to polega?
Każda rozgrywka w Avel rozpoczyna się od tworzenia własnej postaci. Uniwersalną ilustrację bohatera możesz pokolorować i ozdobić według własnego uznania. Nie zapomnij o stworzeniu jej unikalnego herbu i wybraniu najbardziej bohaterskiego z bohaterskich imion! A gdy wszyscy uczestnicy będą gotowi, możecie rozpocząć zabawę.

Celem gry jest odkrywanie kolejnych zakamarków krainy, walka z potworami i rozwijanie swojej postaci, by jak najlepiej przygotować się do ostatecznego starcia z Monstrum, które pojawi się po upływie określonej liczby rund. Avel jest grą kooperacyjną, co oznacza, że wszyscy uczestnicy współpracują jako drużyna, a sukcesy jednego z Was są sukcesem całej grupy.

Sama gra składa się z rund, podczas których uczestnicy rozgrywają swoje tury. W ramach akcji możesz poruszać się po planszy, korzystać ze specjalnych akcji odwiedzanych miejsc, odpoczywać lub walczyć z potworami, wykonując rzuty kośćmi i korzystając z posiadanego ekwipunku. W ten sposób zdobywasz nowe przedmioty, które będą pomocne w kolejnych zmaganiach. Każde podejmowane działanie ma znaczenie dla sytuacji całej drużyny i będzie miało wpływ na realizowanie strategii, którą wybierzecie.
Gdy minie określona liczba rund, w grze pojawia się Monstrum. Od tej pory Waszym głównym celem jest pokonanie go, a także jego pobratymców, zanim zdołają dotrzeć do zamku.

Dlaczego pokochasz tę grę?

- Kroniki zamku Avel są świetną propozycją, gdy chcemy połączyć przy wspólnym stole graczy w różnym wieku: zapewniają nie lada frajdę dzieciom, skutecznie angażują uczestników w przygodową zabawę i stanowią satysfakcjonującą rozgrywkę również dla dorosłych!
- Gra została zaprojektowana tak, by wspierać rozwój wielu dziecięcych umiejętności. Wybieranie przedmiotów w ciemno wspiera ćwiczenie zmysłu dotyku, tworzenie własnych postaci pobudza kreatywność, a sama rozgrywka uczy skutecznej współpracy i buduje w małych graczach poczucie sprawczości w związku z ważnymi decyzjami podejmowanymi na przestrzeni rozgrywki.
- Każda kolejna partia stanowi okazję, by na nowo odkryć ten pełen magii świat. Dołączony do gry almanach z historią Avelu i opisem potworów pomoże nam jeszcze lepiej wczuć się w klimat.
- Za piękną, klimatyczną oprawę graficzną odpowiada Bartłomiej Kordowski, ilustrator Domku!