

Link do produktu: <https://www.kidswonderland.com.pl/keyforge-mroczny-przyplyw-talia-deluxe-rebel-p-1433.html>



KeyForge: Mroczny Przypływ - Talia deluxe REBEL

Cena	57,88 zł
Numer katalogowy	290579414
Kod producenta	5902650615403
Kod EAN	5902650615403

Opis produktu

Ekskluzywny starter dla jednego gracza!

Światem Tygla, niczym morską tonią, rządzą przypływy i odpływy. Podczas gdy jedno stworzenia znikają z naszych oczu, inne pojawiają się znikąd wraz z kolejną falą i przynoszą zupełnie nową jakość. A gdy zajrzysz w głębiny, kogo ujrzysz w mrocznej ciemności? Nadchodzi przypływ, a wraz z nim zbliża się zupełnie nowa era, która zmieni Tygiel na zawsze!

KeyForge: Mroczny Przypływ to:

- około 280 nowych kart, które zwiększą pulę unikalnych talii do odkrycia i ujarznienia;
- sekrety tajemniczego kultu podwodnych istot z domu Nautilian, które tylko czekają na odkrycie;
- mechanika przypływu, który należy utrzymywać po swojej stronie, aby uwolnić prawdziwy potencjał swojej talii;
- złe bliźniaki, czyli alternatywne, nikczemne wersje znanych stworzeń.

Jeśli dopiero rozpoczynasz swoją przygodę na Tyglu, w **Pakiecie deluxe** znajdziesz niezbędny ekwipunek. Poręczne pudełko skrywa w sobie trzy klucze, zestaw niezbędnych żetonów, licznik łańcuchów oraz wszelkie instrukcje objaśniające zasady gry. A do tego jedną z pełnowartościowych, unikalnych Talii Archonta!

Czym jest Keyforge?

To pierwsza na świecie gra unikalnych talii. Oznacza to tyle, że na całym świecie nie ma dwóch talii o tej samej kombinacji kart. Dzięki ogromnej liczbie dostępnych artefaktów, stworzeń i umiejętności, możliwe było wydrukowanie setek tysięcy różniących się między sobą zestawów. Co więcej - talie KeyForge są kompletne i nie podlegają modyfikacjom, nie ma więc mowy o kupowaniu boosterów w nadziei na trafienie rzadkiej karty, która wzmocni naszą siłę.

Jak to działa?

Rozgrywka w KeyForge składa się z serii tur, podczas których wcielasz się w Archonta stojącego na czele kompanii. Wykorzystując istoty, technologie, artefakty i umiejętności związane z wybranym domem, będziesz pozyskiwać cenny Æmber, odpierać ataki wroga i wykuwać klucze, którymi otworzysz Skarbiec Tygla. Na początku tury wybierasz jeden z trzech domów znajdujących się w twojej talii i możesz zagrywać jedynie karty tego domu.