

Link do produktu: <https://www.kidswonderland.com.pl/piraci-z-maracaibo-rebel-p-13958.html>



Piraci z Maracaibo REBEL

Cena	291,02 zł
Numer katalogowy	290631026
Kod producenta	5902650619487
Kod EAN	5902650619487

Opis produktu

Stawiaj żagle i ruszaj na piracką wyprawę!

Jeszcze raz zmierz się z niebezpieczeństwem, przepływając wzdłuż i wszerz wody Karaibów w poszukiwaniu najcenniejszych skarbów, a potem szybko znajdź bezpieczną kryjówkę, w której przechowasz bezcenne złoto, rzadkie szmaragdy i mieniące się tęczą barw perły. Przeszukuj lądy i morza, gromadź ekwipunek, zatrudniaj nowych członków załogi i przejmuj inne okręty, ale nie zapomnij zakopać swoich łupów. Podczas wojaży rozglądaj się też za miejscem, w którym będziesz mógł osiąść, gdy już zmęczą Cię bitwy i rabunki.

Piraci z Maracaibo to gra karciana z zarządzaniem kośćmi i zasobami. Choć jest osadzona w świecie popularnej gry Maracaibo, stanowi zupełnie nowe wyzwanie, wyjątkowo przystępne dla nowych osób. Podczas rozgrywek będziemy żeglować przez Karaiby, rekrutować załogę, powiększać flotę, eksplorować wybrzeże oraz gromadzić niewyobrażalne skarby. Dopiero po ukończeniu trzech wypraw zwycięzca będzie mógł udać się na zasłużony odpoczynek jako najbogatszy i największy bukanier wszech czasów.

Na czym to polega?

Podczas rozgrywek wcielamy się w piratów, którzy muszą ukończyć 3 ostatnie wyprawy, pojedyncza partia trwa zatem 3 rundy. Każda z nich kończy się, gdy któryś z graczy dotrze do Maracaibo.

Uczestnicy kolejno rozgrywają swoje tury według następującego schematu: przesuwają okręt przez Karaiby, a następnie mogą wykonać akcje wskazane na polu, na którym kończą ruch.

W swojej turze możemy przemieścić się od 1 do 3 pól. Kluczowe jest odpowiednie zaplanowanie, gdzie chcemy skończyć ruch.

W grze występuje 5 rodzajów pól: karty ulepszeń, karty rezydencji, karty miejsc, Zatoka i Maracaibo. Każdy z nich rządzi się własnymi zasadami i oferuje rozmaite bonusy zarówno w przypadku skorzystania efektów, jak i ich zignorowania. Kończąc swój ruch na danym polu możemy wykonać wszystkie przypisane do niego akcje.

W ten sposób będziemy zdobywali cenne dublony, zyskiwali dostęp do ciekawych efektów, umieszczali rezydencje, wzmacniali swój okręt, a także rabowali rozsiane po archipelagu skarby i zakopywali je.

Po 3 rundach gracze ostatni raz pobierają dochód i podliczają punkty zwycięstwa. Otrzymujemy je za postęp na planszy eksploracji, zgromadzone dublony i skarby, a także zrealizowane zadania. Zwycięża osoba, która zebrała najwięcej punktów.

Zawartość:

plansza eksploracji

8 planszetek graczy

3 kafle wysp

131 kartonowych żetonów, kafelków i znaczników

kafelek promocyjny

120 kart

około 138 elementów drewnianych

3 kości

instrukcja