

Link do produktu: <https://www.kidswonderland.com.pl/trekking-przez-historie-rebel-p-10901.html>



Trekking przez historię REBEL

Cena	190,27 zł
Numer katalogowy	290618609
Kod producenta	3558380116202
Kod EAN	3558380116202

Opis produktu

Witajcie w biurze podróży Wayback Tours! Za chwilę wyruszyście na trzydniową wycieczkę po historii. W wehikule czasu odwiedźcie miejsca odległe o tysiące lat i na własne oczy zobaczycie najważniejsze wydarzenia z przeszłości. Trzymajcie się planu i starajcie się podróżować zgodnie z chronologią, a wyprawa z pewnością Was nie zawiedzie!

Trekking przez historię to strategiczna gra dla całej rodziny, która zabiera uczestników w wyjątkową podróż po najważniejszych wydarzeniach w dziejach. Podczas rozgrywki będziemy dobierali specjalne karty historii, starając się zachować odpowiednią kolejność, by zdobyć jak najwięcej punktów. Zmienne układy elementów i indywidualne plansze celów sprawiają, że gra jest niezwykle wciągająca nawet po kilku rozegranych partiach, a klimatyczne ilustracje i opisy wydarzeń historycznych nadają jej edukacyjnego charakteru.

Rozgrywka w Trekking przez historię składa się z 3 rund, które odpowiadają poszczególnym etapom Waszej wycieczki. Każdego dnia spędzicie różną liczbę godzin, uczestnicząc w ważnych wydarzeniach historycznych. To od Was zależy, w jaki okres w dziejach się udacie, jednak warto zachować chronologię odwiedzanych wydarzeń, by zdobywać jak najwięcej punktów.

Na planszy czekają na Was karty wydarzeń, do których możecie się przenieść. W grze walutą jest czas zaznaczany na specjalnym zegarze, a koszt karty jest zależny od jej położenia. Jeśli wyjątkowo zależy nam na którejś z nich, możemy przesunąć się dalej na planszy zegara, jednak warto pamiętać, że ma ona ważną funkcję wyznacza kolejność, w jakiej rozgrywamy swoje tury. W tej grze nie działamy jedno po drugim; aktywnym graczem jest ten, kto jest najbardziej z tyłu na planszy zegara. Pozornie niezwykle opłacalny ruch może się okazać mniej atrakcyjny, gdy weźmiemy pod uwagę, że dzięki nam przeciwnicy będą mogli rozegrać po dwie rundy zanim nas dogonią.

Pozyskane karty historii zapewniają nam żetony doświadczeń, które służą do realizowania indywidualnych celów. Każdy z graczy dysponuje własnym planem podróży, który wymaga innej kombinacji żetonów. Realizowanie tych celów pozwala na zdobywanie cennych punktów. Otrzymujemy je również za odbyte wędrówki, czyli zestawy zebranych kart historii, które tworzą nieprzerwany ciąg chronologicznych wydarzeń. Im więcej kart uda nam się zebrać, tym więcej punktów otrzymamy.

Zawartość:

108 kart historii

12 kart przodków

neoprenowa plansza główna

4 zegarki kieszonkowe

4 znaczniki punktacji

84 żetony doświadczeń
plansza zegara
4 zbiorniki na kryształy
24 plany podróży
20 kryształów czasu
4 karty pomocy
instrukcja
indeks dat
24 karty zakrzywienia czasoprzestrzeni
4 znaczniki zakrzywienia czasoprzestrzeni
instrukcja Zakrzywienia czasoprzestrzeni
plany podróży do trybu solo
instrukcja trybu solo