

Link do produktu: <https://www.kidswonderland.com.pl/wedrujace-wieze-rebel-p-13241.html>



Wędrujące wieże REBEL

Cena	190,27 zł
Numer katalogowy	290628169
Kod producenta	5902650619043
Kod EAN	5902650619043

Opis produktu

Kto pierwszy w zamku, ten mistrz!

Każdego roku uczniowie szkoły magii w Kruczym Królestwie demonstrują swoje umiejętności. W ramach egzaminu końcowego młodzi adepci muszą dotrzeć do legendarnego zamku kruków. Droga usiana jest jednak licznymi niespodziankami i wieloma pułapkami. Tylko ci, którzy opanowali subtelną sztukę warzenia eliksirów oraz potrafią poruszać się po wędrujących wieżach i skutecznie rzucają zaklęcia, ukończą szkołę z wyróżnieniem.

W grze Wędrujące wieże poprowadzisz młodych czarodziejów do zamku kruków. Magowie mogą się poruszać pieszo albo za pomocą wędrujących wież. Gdy gracz uwięzi innego czarodzieja w wieży, jego kolba w magiczny sposób napełnia się eliksirem. Zwycięży ten, kto sprytnie wykorzysta nadarzające się okazje i jako pierwszy umieści wszystkich swoich czarodziejów w zamku.

Na czym to polega?

Podczas rozgrywki uczestnicy starają się jak najszybciej umieścić wszystkich swoich czarodziejów w zamku kruków. Aby tego dokonać, będą poruszali się po okręgu: samodzielnie lub wykorzystując tytułowe wieże.

W swojej turze uczestnik zagrywa dwie karty ruchu z ręki i rozpatruje ich efekty. W zależności od tego, jakie karty wybierze, będzie mógł przemieścić swój widoczny pionek czarodzieja lub dowolną wieżę o liczbę pól wskazaną na karcie.

Jeśli ruch wieży zakończy się na polu albo na wieży z pionkami czarodziejów, zostają oni uwięzieni. Gracz, który uwięził w ten sposób jednego albo więcej czarodziejów, napełnia jedną ze swoich pustych kolb magicznym eliksirem.

Eliksiry to niezwykle potężne substancje, które pozwalają na rzucanie czarów. W zależności od trybu gry dostępne są różne ich warianty, pozwalające dodatkowo przemieszczać czarodziejów lub wieże, zamieniać ich miejscami itp. Odpowiednio użyte, mogą znacząco pomóc nam w jak najszybszym dostaniu się do zamku, jednak liczba eliksirów, które możemy wykorzystać, jest mocno ograniczona!

Gra kończy się w momencie, gdy ktoś napełni wszystkie kolby magicznym eliksirem i umieści swojego ostatniego czarodzieja w zamku kruków. Mamy zatem do czynienia ze sprytnym wyścigiem, w którym nieustannie przeszkadzamy sobie nawzajem.

Dlaczego pokochasz tę grę?

- To ciekawy przykład tytułu, który jest na tyle przystępny i prosty, że nadaje się do rozgrywek z dziećmi, a jednocześnie umożliwia budowanie bardziej zaawansowanych strategii i kombinowanie, które z pewnością pokochają wytrawni gracze.
- Podczas gry wielokrotnie będziemy musieli zapamiętać, gdzie został uwięziony nasz pionek, a zmieniająca się

nieustannie sytuacja na planszy wcale nam tego nie ułatwi. Wędrujące wieże zmuszą nas zatem do utrzymania uwagi i baczego obserwowania poczynąń przeciwników.

- Dodawanie do gry kolejnych zakłęb do wyboru otwiera przed nami zupełnie nowe możliwości strategiczne. Nie tylko będziemy mogli jeszcze lepiej optymalizować swoje ruchy, ale też trudniej będzie nam przewidzieć możliwe decyzje przeciwników.
- Instrukcja opisuje interesujący wariant drużynowy oraz specjalne zasady dla zaawansowanych, które uczynią grę jeszcze bardziej strategiczną!