



# Basilica

|                  |                          |
|------------------|--------------------------|
| Cena             | <b>68,00 zł</b>          |
| Dostępność       | <b>Dostępny 3-5 dni</b>  |
| Numer katalogowy | <b>102921</b>            |
| Wiek             | <b>10 +</b>              |
| Liczba graczy    | <b>2</b>                 |
| Czas gry         | <b>45 minut</b>          |
| Wymiary pudełka  | <b>190 x 275 x 65 mm</b> |

## Opis produktu

**Basilica** - strategiczna gra planszowa dla 2 osób.

W pewnym średniowiecznym mieście powstaje katedra, większa i wspanialsza, niż jakakolwiek świątynia, którą pielgrzym mógłby sobie wyobrazić. Wznosi ją jednak nie jeden architekt, lecz dwóch. Jeden z nich otrzymał zlecenie od króla, drugi od biskupa tej diecezji. Król lubi i szanuje tutejszego biskupa i chciałby uniknąć zatargów z Kościołem, jednak nie chce rezygnować ze swojego udziału w tym dziele. Władca postanawia, że budowniczowie wspólnie zaprojektują katedrę i razem będą nadzorować wznoszenie świątyni na chwałę Bożą. Ten, który będzie lepiej zarządzał pracą budowniczych i wzniesie większą część katedry, zostanie godnie wynagrodzony, a jego rzemieślnicy będą mogli spać spokojnie, nie martwiąc się o chleb ni dach nad głową.

Basilica to gra planszowa dla 2 graczy. Gracze wcielają się w średniowiecznych mistrzów budowlanych, którzy mają za zadanie wspólnie wznieść katedrę. Zwycięzca, który zdobędzie wdzięczność króla, może być tylko jeden.

Gracze muszą mądrze planować swoje ruchy, gdyż każdy błąd zostanie wykorzystany przez przeciwnika. Wykaż się sprytem i przebiegłością, starannie planuj swoje posunięcia, aby zdobyć wieczną chwałę.

Plan katedry powstaje poprzez układanie na stole żetonów, przedstawiających różniące się od siebie wystrojem i architekturą części katedry. Następnie gracze rozmieszczają na nich pionki - zespoły budowniczych: majstrów, kamieniarzy i cieśli, którzy będą realizować projekt.

Gracze dążą do tego, by równocześnie osiągnąć dwa cele: Po pierwsze, aby żetony katedry tworzyły jak największe obszary w jednym stylu, czyli kolorze, a po drugie, aby posiadać w każdym z takich obszarów więcej pionów od przeciwnika.

Upływ czasu symbolizuje specjalny pion króla poruszany wzdłuż toru punktacji. Co kilka posunięć król napotyka jedno z pól oznaczających wizytę władcy. W czasie królewskiej wizyty dokonuje się oceny postępu prac i przyznaje graczom punkty zwycięstwa. Każdy uczestnik otrzymuje punkty stosownie do rozmiaru i liczby kontrolowanych obszarów. Im większe i liczniejsze są obszary znajdujące się pod kontrolą gracza, tym większa nagroda. Ten, kto do końca gry zbiera najwięcej punktów, zwycięży.