Dane aktualne na dzień: 22-11-2026 00:50

Link do produktu: https://gramand.pl/dolina-krolow-p-1239.html



Dolina Królów

Cena	**109,00 zł**
Dostępność	**Dostępny**
Wiek	**12 +**
Liczba graczy	**2 - 4**
Czas gry	**60- 90 minut**
Projektant	**Acchittocca**
Wydanie	**polskie**

Opis produktu

Nowość 2012 r.
Dolina Królów to polska edycja gry planszowej Egizia w której uczestnicy wcielają się w budowniczych ze starożytnego Egiptu, rywalizujących o to, kto zdobędzie większą sławę, konstruując rozmaite budowle na zlecenie faraona (Sfinksa, obelisk, świątynię i piramidę).

Rozgrywka trwa 5 tur. W każdej turze gracze umieszczają swe pionki na planszy wzdłuż brzegów Nilu, uzyskując korzyści uwidocznione na każdym polu. Na prawym brzegu znajdują się stałe pola, na których uczestnicy mogą pozyskać robotników, zwiększyć zdolności kupieckie, wpływać na wylewy rzeki (a w związku z tym na żyzność pól), a także rezerwować sobie prawo do konstrukcji budowli (powstają one dopiero po przeprowadzeniu wszystkich ulokowań). Na lewym brzegu gracze mogą ciągnąć karty, na początku każdej tury rozkładane w sposób losowy na 10 polach. Niektóre z owych kart zachowuje się do końca gry (pola uprawne, kamieniołomy, bóstwa zapewniające wyjątkowe korzyści), podczas gdy inne odrzuca się po wykorzystaniu dawanych przez nie bezpośrednich korzyści.

W grze Egizia w odmienny sposób zastosowano mechanikę lokowania robotników – gracze muszą umieszczać swe pionki wzdłuż biegu Nilu, poruszając się ku północy (od góry do dołu planszy, która widziana jest z perspektywy Morza Śródziemnego). W ten sposób każde ulokowanie nie tylko nie pozwala przeciwnikom wykorzystać tego samego pola (nie licząc budowli, gdzie zawsze dopuszczonych jest kilku graczy), lecz również zmusza uczestnika do umieszczania pionków jedynie na polach znajdujących się poniżej tego, które właśnie zostało zajęte (zauważ, że pionki się umieszcza, ponieważ pracownicy są jednym z występujących w grze zasobów, jak ziarno czy kamienie).

Gdy zakończy się faza lokowania, pracownicy graczy muszą zostać nakarmieni zbożem wyprodukowanym na polach. Produkcja z każdego pola opiera się na wylewach Nilu, więc nie wszystkie pola muszą w każdej turze zapewnić plon. Jeśli uczestnik nie posiada wystarczającej ilości zboża dla wszystkich robotników, musi zakupić je za pomocą punktów zwycięstwa (cena jest korzystniejsza dla graczy o zwiększonych zdolnościach kupieckich, zapisywanych na określonym torze na planszy).

Następnie ze znajdujących się w posiadaniu gracza kamieniołomów pozyskuje się kamienie, wraz z robotnikami wykorzystywane do konstrukcji budowli (jeśli wcześniej zarezerwowano do nich prawa).

Gdy gra się kończy, punkty uzyskane w trakcie rozgrywki (głównie w wyniku konstrukcji budowli) dodawane są do premii otrzymanych za wypełnienie określonych warunków z kart Sfinksa. Zwycięzcą zostaje ten z uczestników, który zdobędzie największą sumę punktów.

Uwaga: W polskiej wersji gry są 2 dodatkowe karty oraz zasady opcjonalne, które do tej pory pojawiały się tylko w pomysłach fanów.