



Gra o Tron

Cena	176,00 zł
Dostępność	Na zamówienie
Wiek	14 +
Liczba graczy	3 - 6
Czas gry	180 minut
Projektant	Christian T. Petersen

Opis produktu

Nowość 2011 r.

Gra o Tron - gra planszowa rozgrywająca się w świecie fantasy.

Zdobądź Żelazny Tron i władaj ziemiami Westeros!

Król Robert Baratheon nie żyje, a siedem królestw szykuje się do nadciągającej wojny. Ród Lannisterów, którego córka, Cersei, była żoną Roberta, zagarnia tron dla jej młodego syna, Joffreya. Ze swojej siedziby na wyspie Smoczej Skały Stannis Baratheon, młodszy brat Roberta, słusznie domaga się tronu dla siebie. Na Żelaznych Wyspach Ród Greyjoyów zamierza wzniecić drugą rebelię, tym razem ma jednak znacznie ambitniejsze cele. Na północy Ród Starków zbiera siły, by bronić tego, co słuszne. Na południu Ród Tyrellów z dawna żywi ambicje zagarnięcia Żelaznego Tronu, musi jednak mieć się na baczności, bowiem starożytny Ród Martellów wciąż krzewi dziedzictwo zemsty. Przez cały ten czas na dalekiej północy, hen za Murem, Dzicy stale rosną w siłę.

Zbierają się armie, niebo zasnuły kruki. Starcie królów jest nieuniknione.

Gra o Tron oparta na bestsellerowej sadze fantasy Pieśń Lodu i Ognia autorstwa George'a R.R. Martina, pozwala graczom wcielić się w przywódców wielkich Rodów Westeros i wziąć udział w epickich zmaganiach o Żelazny Tron. Zanurcie się w grze pełnej zawiłych intryg, wielkich bitew, dyplomacji i niesamowitego klimatu Pieśni Lodu i Ognia.

Ta rozszerzona druga edycja gry planszowej zawiera szereg ulepszeń. Łączy w sobie elementy z wcześniejszych dodatków w tym porty, garnizony, karty Dzikich i maszyny oblężnicze. Oprócz tego wprowadza udogodnienia i nowe rozwiązania: zasłonki, za którymi gracze mogą skrywać swoje pieczołowicie uknutne plany i nowe karty Losów Bitew oddające niebezpieczeństwa wojny.

Druga edycja została zaprojektowana przez Jasona Waldena.

Na czym to polega?

Pięciu graczy - pięć rodów. Każdy z nich chce zasiąść na Żelaznym Tronie i władać ziemiami Westeros. Królem zostanie ten, który po 10 turach będzie kontrolował największą liczbę regionów zawierających miasta lub fortece.

Każda tura składa się z 3 faz - fazy zdarzeń, rozkazów i akcji. Najważniejsza z pewnością jest faza rozkazów - tutaj w tajemnicy przed innymi graczami wydaje się swoim jednostkom rozkazy (kładąc przy nich żetony z rozkazami, grzbietem do góry) - wtedy też nawiązuje się sojusze, decyduje się, czy zaufać dotychczasowym sprzymierzeńcom, czy też bardziej opłaca się ich zaatakować.

Faza zdarzeń również dostarcza wielu emocji - może przynieść między innymi Mobilizację (czyli rekrutację wojsk), Atak Dzikich na ziemie Westeros lub Starcie Królów - jeden z bardziej emocjonujących elementów gry.

W czasie Starcia Królów odbywa się licytacja na pozycję w 3 obszarach wpływu:

- Żelazny Tron (decyduje o kolejności graczy w czasie gry)
- Lennictwa - decyduje o wygrywaniu remisów w czasie bitew
- Dwór Królewski - reprezentuje siatkę szpiegowską danego Rodu, a w efekcie - siłę rozkazów, jakie można wydawać.

Im bliżej 10 tury, tym więcej sojuszy się rozpada, tym częściej wbijane są noże w plecy. Cóż... gdy gra idzie o taką stawkę, należy spodziewać

się po przeciwnikach litości lub skrupułów.

Nagrody zebrane przez grę:

- Zwycięzca Najlepsza Gra Planszowa Roku Best Boardgame of the Year Origins 2004
- Zwycięzca Gamers's Choice Award Origins 2004