



# Slavika

Cena	<b>51,00 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępny 3-5 dni</b>
Wiek	<b>10 +</b>
Liczba graczy	<b>2 - 5</b>
Czas gry	<b>30 - 45 minut</b>
Projektant	<b>Marcin Wełnicki</b>
Wydanie	<b>polskie</b>
Instrukcja	<b>polska / angielska</b>

## Opis produktu

### Nowość 2012 r.

Gra karciana o walce z potworami słowiańskiego świata.

*Nad słowiańską ziemią zaczął kłaść się mroczny cień. Potężny amulet Slaviki, chroniący do tej pory mieszkańców, od śmierci Księcia leżał pozbawiony mocy. Jedyne dziecko władcy, córka, była jeszcze zbyt młoda by związać się z amuletem i przejąć rodowe brzemie. Do dnia rytuału pozostało jeszcze kilka miesięcy - dopóki córka księcia nie wypełni amuletu swą życiodajną siłą, rody same muszą ochronić mieszkańców przed złem wypęłającym z mokradeł i pieczar.*

*Wojownicy wyruszyli by bronić zagrożone osady, by ukoić duchy przodków, by dowieść iż to właśnie ich ród jest godzien zaszczytu wydania jednego ze swych synów za młodą księżniczkę, która wkrótce zwiąże się z amuletem i będzie dysponowała ogromną mocą Slaviki.*

W grze Slavika każdy z graczy dysponuje sześcioma bohaterami: dwoma wojownikami, druidem, zwiadowcą, łuczniakiem i złodziejem. W trakcie gry gracze mają do wyboru pięć krain, do których po kolei wysyłają swoich bohaterów. W swojej turze każdy gracz, po wystawieniu dwóch bohaterów, wystawia do innej krainy monstra ze swojej talii potworów. Część bohaterów i ich przeciwników ma specjalne umiejętności, które znacząco wpływają na sytuację w danej krainie.

Gdy kraina wypełni się potworami, te natychmiast atakują bohaterów, którzy się w niej znajdują. Jeśli ci są w stanie razem odeprzeć atak - zdobywają punkty zwycięstwa i skarb, jaki dana kraina oferuje. Choć drużyna bohaterów znajdująca się w jednej krainie składać się może z członków kilku rodów, zawsze chwałę zyskuje tylko ten ród, który w starciu dysponował największą siłą. Grę wygrywa gracz, który w dniu związania się młodej księżniczki z amuletem będzie dysponował największą liczbą punktów zwycięstwa.

- Grę osadzono w niecodziennym klimacie słowiańskiej fantastyki. Bohaterowie staną naprzeciwko takim stworom jak utopce, leszy, szeptuchy czy południce.
- Piękne, rozbudzające wyobraźnię grafiki z wdziękiem oddają temat gry.
- Różnorodność kart potworów i ogromna możliwość zagrań sprawiają, że gra będzie za każdym razem inna.
- Mechanizm gry nie pozwala by gracz, który zdobył na początku prowadzenie w punktacji, odskoczył od pozostałych bez możliwości dogonienia go. W każdym momencie każdy z graczy może wysunąć się na prowadzenie.