

Link do produktu: <https://gramand.pl/small-world-underground-p-1278.html>



Small World Underground

Cena	153,00 zł
Dostępność	Dostępny 3-5 dni
Wiek	8 +
Liczba graczy	2 - 5
Czas gry	60 minut
Projektant	Philippe Keyaerts
Wydanie	angielskie
Instrukcja	polska

Opis produktu

Nowość 2012 r.

Small World Underground - strategiczna gra planszowa rozgrywająca się w świecie fantasy. Small World Underground jest samodzielną grą, nie wymaga wersji podstawowej Small World, jednak może być z nią połączony w celu zwiększenia różnorodności i uatrakcyjnienia każdej rozgrywki.

Okazuje się, że w Small World Underground, przestrzeni do życia jest jeszcze mniej niż na powierzchni! Pośród pogrzebanych wspomnień minionych epok ciężko jest znaleźć jeszcze trochę miejsca dla siebie. Złazszcza, że inne plugawe rasy ośmieliły się także kopać w naszej ziemi, drażnić naszą skałę, którą nasi przodkowie powierzyli Tobie z nadzieją, że będziesz w stanie wykuć w niej podwaliny potężnego imperium, a Twój podwładni wypełzną z nich i zdominują cały znany nam świat!

Small World Underground, stworzony przez Philippe Keyaerts to świat zamieszany przez różnorodne rasy - drowy, kultystów, mumie, gnomów, ogry, czy żelaznych krasnoludów. Każda z tych nacji posyła do walki swoje armie - wszystko po to, aby zdobyć chociaż odrobinę nowego terytorium i zepchnąć inne rasy do piekielnych otchłani.

Niestety, cywilizacje w miarę wzrostu zatracają swoją dynamikę i możliwości rozwoju, dopada je stagnacja a w końcu upadek. Kluczem do zwycięstwa w Small World Underground jest nie tylko wybór spośród 15 ras i 21 specjalnych mocy; najważniejsze to przewidzieć upadek i w odpowiednim momencie wycofać się ze wsparcia dla danej cywilizacji, udzielając swojego poparcia nowej sile, która rozwinie się na gruzach tych, którzy przeminęli.

Co znajdziesz w grze:

- przepiękne ilustracje utrzymane w bajecznym klimacie fantasy
- najwyższą jakość wydania, będącą wizytówką Days of Wonder
- czytelne, przystępnie wyjaśnione i zilustrowane zasady gry
- warianty rozgrywki dopasowane do 2, 3, 4 lub 5 graczy (zmienna wielkość planszy)
- 21 specjalnych mocy, co w kombinacji z 15 rasami daje 315 możliwości tworzenia własnej cywilizacji
- dynamiczną, płynną rozgrywkę bez przestojów i długiego oczekiwania na swoją kolejkę
- losowy dobór nowych cywilizacji, które spowoduje, że każda partia będzie inna od poprzedniej

Cywilizacje pojawiające się w grze składają się zawsze z dwóch elementów - rasy (np. Drowy) i zdolności specjalnej (np. Mistyczne). Zarówno zdolności jak i rasy są bardzo zróżnicowane, a w grze możesz pokierować m.in. tak egzotycznymi cywilizacjami jak Kamienne Mumie, Wampiryczne Gnomy, Nieśmiertelne Licze czy Znikające Ogniki!

W grze występują elementy w języku angielskim, ale nie są one istotne dla gry (są to np. nazwy kart czy obszarów na planszy) - wszystkich niezbędnych do gry informacji dostarcza polska instrukcja.