

Link do produktu: <https://gierlik.com.pl/gra-strategiczna-turniej-zlotorozca-p-6542.html>

BRAK  
ZDJĘCIA



## Gra strategiczna Turniej Złotoróżca

|                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| Cena               | <b>28,07 zł</b>           |
| Dostępność         | <b>Dostępny</b>           |
| Numer katalogowy   | <b>HST-222832</b>         |
| Kod EAN            | <b>5904262551292</b>      |
| Liczba graczy      | <b>2-3</b>                |
| Wiek w latach (od) | <b>8</b>                  |
| StVat              | <b>23</b>                 |
| Jm                 | <b>szt</b>                |
| Seria              | <b>Turniej Złotoróżca</b> |

### Opis produktu

- rozgrywka składa się z 3 rund toczonych do wyczerpania kart na stosach i w ręku
- każda potyczka wygląda mechanicznie tak samo – gracz atakujący wyklada kartę zawodnika i określa na jaką cechę toczy się pojedynek
- przeciwnik próbuje się obronić lub doprowadzić do remisu poprzez: wystawienie silniejszej karty, karty słabszej ale wzmocnionej specjalnymi zdolnościami/kartą wsparcia, lub odrzuceniem z ręki jednej karty, której opis specjalnych zdolności na to pozwala
- karta, która przegrała trafia na stos pokonanych – stos bardzo ważny, bo dający punkty po każdej rundzie
- dla urozmaicenia rund wprowadzono zasadę, że pierwsza toczy się na dowolną cechę, druga na moc/siłę, a trzecia na spryt/wdzyk
- w klasycznej Wojnie gracz nie ma żadnego wpływu na to co wyciągnie ze stosu i nie ma możliwości cofania kart ze stosu kart odrzuconych a Turniej Złotoróżca oferuje nam coś ciekawszego
- gracz na ręce może mieć maksymalnie 4 karty i decyduje, którą będzie atakował/bronił się, jest to dość spory wybór
- trzeba więc czytać opisy, analizować korzyści bądź straty, kalkulować, im lepiej zna się tę grę i zdolności zawodników, tym lepiej można zaplanować ewentualne poświęcenie danej karty na rzecz zyskania w pewnym momencie przewagi
- trzeba mieć jednak w miarę dobrą pamięć do tego, co straciliśmy lub co trafiło na stos kart rezerwowych i odrzuconych
- maksymalny czas gry to 30 minut, ale ze względu na niezależność rund, spokojnie można rozdzielić grę na trzy części, co jest przydatne, gdy gra się przykładowo na przerwie w szkole