

Link do produktu: <https://granaczas.pl/libertalia-wichry-galecrest-p-785.html>

Libertalia: wichry Galecrest

Cena	190,00 zł
------	------------------

Grupa wiekowa	14+
---------------	------------

Autor	Paolo Mori
-------	-------------------

Liczba graczy	1-6
---------------	------------

Czas gry	45-60 min
----------	------------------

Opis produktu

W świecie Galecrest podniebni piraci postawili żagle, by wyruszyć z wiatrem w poszukiwaniu przygody, skarbów i sławy. Jako admirał obejmiesz dowodzenie nad nader liczną i charakterystyczną załogą, tak samo jak twoi przeciwnicy, dowodzący innymi statkami pirackiej floty. Każdego dnia twoja flota przybija do innej wyspy, na którą wysyłasz członka załogi, by zdobył dla ciebie część łupu. I masz nadzieję, że powróci, by powiększyć twoją kolekcję postaci.

Libertalia pierwszy raz pojawiła się na rynku gier w roku 2012. Dziesięć lat później świętujemy ten oryginalny projekt, wydając poprawioną i rozszerzoną edycję, z nowymi grafikami, 40 postaciami na gracza, systemem reputacji do rozstrzygania remisów, odświeżonymi żetonami łupu, solidnym trybem solo i wieloma innymi dodatkami.

Opis i cel gry:

Gra w Libertalię składa się z trzech wypraw (rund). Przed każdą wyprawą gracze zyskują taki sam zestaw 6 postaci. Każdego dnia, podczas wyprawy, gracze jednocześnie wybierają 1 postać ze swojej ręki i zagrywają ją. Postaci układane są na wyspie zgodnie ze swoją rangą, od najniższej do najwyższej (remisy rozstrzyga reputacja gracza). Gracze aktywują zdolności dnia tych postaci w kolejności od najniższej rangi, następnie aktywują zdolności zmierzchu oraz wybór żetonów łupu w kolejności od najwyższej rangi, a postacie przechodzą na statki graczy. Na końcu aktywują się zdolności nocy postaci na statkach.

Na koniec wyprawy gracze aktywują zdolności kotwicy postaci i zyskują ich żetony łupu oraz dublony. Następnie odrzucają te postaci, a także żetony łupu oraz dublony, pozostawiając jedynie niezagrane karty postaci na swojej ręce. Na koniec trzeciej wyprawy gracze ujawniają finalną punktację, by zdecydować, kto przejdzie do historii jako najbogatszy z piratów.

Lista zmian w stosunku do pierwotnej wersji:

- Więcej postaci: Teraz postaci jest 40 zamiast 30
- Zdolności żetonów: Każdy typ żetonu łupu posiada teraz odpowiadający mu dwustronny kafelek łupu, który określa zyski z żetonu.
- Losowane i zagrywane postaci: Gracz zaczyna z 6 postaciami na ręce i zagrywa 4 z nich podczas pierwszej wyprawy, następnie zyskuje 6 kolejnych postaci i zagrywa 5 z nich podczas drugiej wyprawy, aż wreszcie zyskuje kolejne 6 postaci i zagrywa 6 z nich podczas trzeciej wyprawy.
- Reputacja: Prosty tor reputacji zastąpił wcześniejsze zasady rozstrzygania remisów.
- Informacje ukryte i jawne: Kafelki łupu są teraz dwustronne, przez co łatwiej przygotować grę, ale trudniej je ukryć – teraz są one jawne przez całą grę. Każdy gracz liczy zgromadzone bogactwo za pomocą tarczy punktacji, która zastąpiła planszę w oryginalnej grze (nadal jest to informacja jawna).
- Stos kart odrzuconych (cmentarz): Każdy gracz posiada teraz własny cmentarz, na który odkłada postacie odrzucone podczas wyprawy i na koniec wyprawy.
- Wariant dla 2 graczy: dzięki kafelkowi Kadeta, który daje dodatkowy wybór jednemu z graczy, gra jest teraz bardziej zbliżona do gry dla 3 graczy (bez wykorzystania bota).
- Tryb solo: Z pomocą Automy możliwe jest teraz rozgrywanie Libertalii jako gry jednoosobowej.