

Link do produktu: <https://mistertoy.pl/gra-mystic-vale-big-box-pl-p-120662.html>

Portal Games Gra Mystic Vale Big Box (PL) 83515

Cena	247,10 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	48 godzin
Numer katalogowy	RM_1971317
Kod producenta	5902560383515
Kod EAN	5902560383515
Producent	Portal Games
Wiek	od 14 lat

Opis produktu

Mystic Vale Big Box zawiera grę bazową Mystic Vale oraz 3 dodatki: Dolina Magii, Dolina Dzikich i Burza Many. Mystic Vale to innowacyjna gra karciana dla 2 do 4 osób, w której gracze przewodzą klanami druidów starającymi się ściągnąć klątwę ze swojej doliny. W tej grze strategicznej nie tylko budujemy swoje talie, ale też same karty bardzo ciekawą pozycją dla wielbicieli karcianek. Przed wiekami pewien umierający nikczemny król prosił o ...pomoc druidów z Gai. Wiedząc, że uzdrowienie go sprawdzi tylko więcej cierpienia, druidzi odmówili. Rozwścieczony odmową król, swoim ostatnim tchnieniem rzucił straszną klątwę, która spustoszyła żyzną Dolinę Życia. Wzmocnione żądzą zemsty zaklęcie króla rozsiało zarazę i choroby po całej krainie. Dolina Życia została niegdyś poświęcona Gai, kolebce życiodajnych duchów natury. Teraz, gdy ziemia powoli usychała, duchy te poczęły błagać o pomoc. Co gorsza, niektóre duchy uległy zepsuciu i zostały spalone przez zarazę. Było pewnym, że postępujące zepsucie wkrótce pochłonie każdego ducha w dolinie i nieodwracalnie zniszczy część mocy Gai. **O grze** Mystic Vale to gra karciana dla 2-4 graczy, w której wcielacie się w klany druidów, które próbują przywrócić przeklętej krainie jej dawne życie. Karty w waszych taliach przedstawiają części doliny, które musicie zrewitalizować, a każde rozwinięcie, reprezentuje nowe życie przynieszone do krainy. Wasza potęga jest związana z krainą i im więcej życia pojawi się w dolinach i gajach, tym stajecie się potężniejsi, a wraz z wami duchy natury gotowe ożywić cudowne krainy. W każdej turze zagrywacie karty na swoje pole, aby zdobywać potężne rozwinięcia i cenne karty doliny. Musicie jednak uważać, by nie nadużywać swojej mocy, gdyż może to spowodować rozkład i zakończyć turę. Podczas gry będziecie mogli rozbudować swoje karty dodając do nich potężne rozwinięcia. Tworzenie kart za pomocą rozwinięć i kupowanie kart doliny we właściwym czasie, pomoże wam przywrócić do życia najcudowniejszą część Tajemniczej Doliny i osiągnąć zwycięstwo. **Rozgrywka** Każdy gracz rozgrywa swoją turę, musi wtedy rozegrać 4 Fazy w danej kolejności:

- Faza Sadzenia
- Faza Zbiorów
- Faza Odrzucania
- Faza Przygotowań

W Fazy Sadzenia można spasować lub kontynuować i przemieścić wierzchnią kartę na swoje Pole, a także rozpatrzyć jej zdolności po rozegraniu. Należy sprawdzić, czy nie uległo się Zepsuciu, a jeśli nie, sekwencję należy powtórzyć i robić to do momentu spasowania lub Zepsucia. Zepsuciu ulegasz, jeśli ujawnisz w dowolnym momencie Fazy Sadzenia lub Przygotowań 4 lub więcej symboli Rozkładu (z czerwonym drzewkiem), chyba że posiadasz anulujące je symbole Przyrostu (z zielonym drzewkiem). Do Fazy Zbiorów można przejść, jeśli nie uległo się Zepsuciu. Jeśli tak, po fazie Sadzenia przechodzi się od razu do Fazy Odrzucania. W Fazy Zbiorów zlicza się symbole z kart i rozpatruje je w dowolnej kolejności. Zdolności kart pozwalają m.in. na zakupienie Rozwinięć i kart. W Fazy Odrzucania wszystkie zakupione rozwinięcia odrzuca się z Pola na stos kart odrzuconych. Uzupełnia się Karty Doliny oraz Rozwinięcia. Faza Przygotowań. Gdy przeciwnik rozpocznie swoją turę, możesz w tym czasie przygotować swoje Pole, rozpatrując zdolności kart. Może to zostać przerwane przez odkrycie kart z odpowiednią liczbą symboli Rozkładu, co skutkuje Zepsuciem. **Zakończenie gry** Gra kończy się, gdy pula żetonów PZ się wyczerpie, a każdy z graczy dokończy rundę tak, by rozegrał identyczną liczbę tur. PZ podlicza się dzięki żetonom dającym natychmiastowe punkty, a także z Rozwinięć i kart Doliny dających je na koniec gry. **Atuty:**

- Mistyczna gra karciana dla 2-4 graczy

-
- Gracze wcielają się w klany druidów starających się ściągnąć klątwę ze swoich ziem w odległej dolinie
 - Mechanika budowania talii i zagrywania kart dla pozyskania potężnych usprawnień
 - Ciekawe przezroczyste karty umożliwiające ich nakładanie dla łączenia ich efektów w jednej koszulce
 - Gra bazowa oraz trzy dodatki: Dolina Magii, Dolina Dziczy i Burza Many
-
- Wiek: od 14 lat