



Gra Virtu

Cena brutto	183,99 zł
Cena netto	149,59 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	GXP-844116
Kod producenta	5902560384895
Kod EAN	5902560384895
Producent	Portal Games
Wiek	od 14 lat

Opis produktu

Gra Virtu

- Rozbudowana strategia area control osadzona w świecie renesansowych Włoch.
- Stań na czele Florencji, Neapolu albo Rzymu, zadbaj o sztukę, gospodarkę oraz wojsko i uczyc swoje miasto hegemonem XVI-wiecznej Italii.
- Asymetryczna rozgrywka, pula zmiennych akcji i wiele dróg do zwycięstwa.

Virtu to rozbudowana, strategiczna gra area control utrzymana w klimacie renesansowych Włoch. Przełom XV i XVI wieku. Kolumb odkrywa Amerykę, Vasco da Gama przypląwa do Indii, Kopernik pisze swoją pracę O obrotach sfer niebieskich, a Michał Anioł przymierza się do stworzenia fresków w Kaplicy Sykstyńskiej. W tym czasie odkryć i rodzącego się humanizmu szczególną rolę odgrywa Italia. Na półwyspie Apenińskim zmałyły wpływy wielkich mocarstw, a miasta-państwa tamtego regionu Florencja, Wenecja, Mediolan, Rzym i Neapol przystępują do walki o dominację. Jako ich przywódcy, staniecie przed wyzwaniem uczynienia z nich lokalnych potęg. Zarządzajcie swym miastem, dbając o rozwój gospodarki, kultury i wojska. Przedstawiajcie się jako ludzie renesansu, bądźcie mecenasami sztuki i dochodźcie swych praw na drodze dyplomatycznej. W razie czego jednak nie bójcie się użyć siły, gdyż czasami tylko ona może przynieść pożądane rezultaty. Virtu jest grą asymetryczną. Tutaj każda z pięciu dostępnych frakcji posiada swoje mocne i słabe strony. Do zwycięstwa prowadzi wiele dróg, a elementów losowości praktycznie nie ma.

Rodowy prestiż

Przystępując do gry w Virtu, staniecie na czele jednej z pięciu potężnych dynastii: Aragonów z Neapolu, Sforzów z Mediolanu, Medyceuszów z Florencji, Dożów z Wenecji albo Borgiaów z Rzymu. Waszym nadrzędnym celem stanie się posiadanie jak największej liczby Punktów Prestiżu, które będziecie zdobywać kolejno za: kontrolowane Miasta, postępowanie na torze Patronatu, poziom Wpływów Religijnych, zdobyte Trofea Wojskowe, Sojusze polityczne z wielkimi mocarstwami (Królestwo Francji, Imperium Osmańskie, Świętej Cesarstwo Rzymskie) oraz działanie niektórych kart i kafelków.

Komnaty i Przesionki

Gra podzielona jest na Lata (rundy), składające się z dwóch faz. Podczas Wiosny wykonujecie akcje, a następnie rozpatrujecie Obłężenia i ustalacie Porządek Tury. Z kolei podczas Zimy wypłacacie żołd, rekrutujecie Żołnierzy i zawiązujecie Sojusze. Centrami waszego dowodzenia staną się Pałace, czyli plansze Akcji, na których widnieją Komnaty z nadrukowanymi akcjami: Zarządzania, Patronatu, Handlu, Przejęcia, Manewru i Intrygi. Na krawędziach plansz znajdują się Przesionki, gdzie będziecie umieszczać pozyskane karty Dworzan. Z kolei zdobyte kafelki trafią nad wasze plansze do tzw. Strefy Wpływów.

Zarządzanie imperium

Na początku fazy Wiosny przesuwacie znacznik Akcji bazowo o maksymalnie 2 pola z jednej Komnaty do drugiej, wykonując przypisaną do tej Komnaty akcję. Do każdej akcji potrzebne są określone zasoby, takie jak Floreny, Korona, Krzyż albo Statek. Będziecie je pozyskiwać z kafelków lub kart znajdujących w samych Komnatach (karty Akcji i Usprawnień). Jeżeli zabraknie wam zasobów, możecie wykorzystać te znajdujące się na kartach Dworzan, a następnie odwrócić je na wyczerpaną stronę. Dworzanie znowu staną się aktywni, kiedy ich odwiedzicie, czyli w chwili gdy znacznik Akcji minie ich Przesionek.

- Wiek: od 14 lat