

Link do produktu: <https://sklep.icod.pl/gr weather-machine-pl-p-91114.html>



Gra Weather Machine (PL)

Cena brutto	660,99 zł
Cena netto	537,39 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	GXP-850819
Kod producenta	5902560384727
Kod EAN	5902560384727
Producent	Portal Games
Wiek	od 14 lat

Opis produktu

Gra Weather Machine (PL)

Weather Machine to zaawansowana gra planszowa zaprojektowana przez Vitala Lacerdę (On Mars, Kanban EV), w której gracze wcielają się w role naukowców starających się poprawić działanie generatora pogody stworzonego przez genialnego profesora Lativa. Generator miał za zadanie utrzymywanie idealnej pogody na świecie - farmy potrzebują czasami deszczu, a w kurortach powinno wiecznie świecić słońce. Jednak okazał się maszyną niedoskonałą - jego działanie zakłóca pogodę w innych miejscach na świecie. Celem naukowców jest prowadzenie eksperymentów i badań nad pogodą, publikowanie prac naukowych, dzięki którym uda się udoskonalić maszynę, a może nawet otrzymać za to Nagrodę Nobla. Podobnie jak w poprzednich grach duetu Vital Lacerda i Ian O'Toole, tak i tutaj zetkniecie się z artystycznym dziełem sztuki. Duża kolorowa plansza, kilkadziesiąt customowych meepli robotów, a do tego drewniane tokeny ksiąg, które zastąpiły zwykłe tekturowe żetony.

Wasze Pracownie

Rozgrywka w Weather Machine składa się z szeregu rund, a każda z nich dzieli się na 3 fazy: Tur Graczy, Uruchomienia Generatora Pogody i Końca Rundy. Pracownia (plansza gracza) to wasze pole dowodzenia, składająca się z kilku głównych obszarów. W Warsztacie, znajdującym się z prawej strony, będziecie przechowywać Roboty i Chemikalia, a także budować nowe prototypy przy wykorzystaniu Części Maszyn. Z kolei znajdujące się w środku tory Zezwoleń takie jak Badania, Rozwój i Nauka są niejako waszymi zasobami i pozwalają wykonać poszczególne akcje.

Miejsce badań

Plansza gry składa się z 4 głównych Lokacji, a każda z nich oferuje wiele akcji do wykonania. W obszarze Zaopatrzenia będziecie mogli zbudować nowe Roboty, rozbudować swój Warsztat albo pozyskać Chemikalia. Rząd pozwoli wam sprzedać Część Maszyny lub zabezpieczyć Dotacje. W Laboratorium przygotujecie Eksperyment i opublikujecie wyniki swoich Badań, z kolei w obszarze Badań i Rozwoju dokonacie Przełomu, czyli skonstruujecie prototyp na podstawie swoich Badań, za co też otrzymacie punkty i nagrody. Aby wykonać daną akcję, musicie umieścić na niej swój meeple Naukowca i wydać określone Zezwolenia.

Koniec gry

Gra dobiegnie końca, jeżeli zostanie spełniony jeden z czterech warunków: ktoś z was otrzyma Nagrodę Nobla, na wystawce zostanie umieszczony ostatni kafel Eksperymentu, Rządowy Generator zostanie ukończony albo wszystkie pola Badań w Lokacji Badań i Rozwoju będą zajęte. Aby wyłonić zwycięzcę, dodajcie do aktualnego stanu punktów: liczbę punktów zgodną z końcowymi pozycjami znaczników na torach Grantów, po 5 punktów za każdy spełniony kafel Celu i 5 punktów za zdobytą Nagrodę Nobla. Gracz z największą liczbą Punktów Klimatu najbardziej przysłuży się naszej planecie i zwycięży!

Pakiet Ulepszeń - Sabotażyści

Kydarkovia Inc. zamierza zniszczyć Lightning Technologies! Wysłali swoich dwóch najlepszych szpiegów gospodarczych, znanych jako Agent Biały i Agent Różowy, by wykradli informacje i udaremnili pracę Lativa. Mają za zadanie skompromitować go przed Rządem i zapewnić, by to Kydarkovia otrzymała w przyszłości kontrakt związany z kontrolą pogody. Niestety ochrona

korporacji jest zbyt zajęta sprzątaniami bałaganu wywołanego przez eksperymenty Lativa. Dlatego musisz dokończyć swoją pracę będąc narażonym na ingerencje ze strony nikczemnych sabotażystów.

- Wiek: od 14 lat