



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Cthulhu: Death May Die Season 2 Expansion (Kampania 2)

Świat już nie jest taki sam: czają się na nim potwory, o których zwykli śmiertelnicy nie mają pojęcia. Z mrocznych czeluści portali do innych wymiarów, kultysty przywołują nowe bestie. Nadchodzi czas jeszcze większego mroku, a 10 nowych Badaczy musi się zmierzyć z horrorem, który nie śnił im się w najgorszych koszmarach.

Cthulhu: Death May Die Kampania 2, to rozszerzenie które urozmaica grę podstawową Cthulhu: Death May Die. 6 zupełnie nowych scenariuszy umożliwia rozgrywkę w aż 12 wariantach, w połączeniu z przedwiecznymi z gry podstawowej (a także można je łączyć z Przedwiecznymi z dodatków: Czarna Koza z Lasu i Yog-Sothoth). Wprowadza też do gry nowe zasady i elementy, w tym zestaw dodatkowych kafelków do tworzenia planszy. Wymagająca kampania stawia przeciwko graczom mnóstwo przerażających potworów we wszystkich kształtach i rozmiarach, takich jak Tcho-Tcho, Bokrugi, Yuggi i Ogary z Tindalos!



😊 14+ ⌚ 90-120 min 👥 1-5

Atuty;

- 🎲 Pierwsze duże rozszerzenie do immersyjnego dungeon crawlera autorstwa Roba Daviau i Erica M. Langa
- 🎲 Nowi Badacze i Potwory wraz z figurkami oraz dodatkowe kafelki planszy
- 🎲 6 zupełnie nowych pudełek ze scenariuszami, a w nich nowe karty Potworów, Mitów i Odkryć. Nowe scenariusze dają aż 12 nowych wariacji rozgrywki w połączeniu z dwoma przedwiecznymi z gry podstawowej



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Eleven

Eleven to strategiczna gra optymalizacyjna, w której gracze muszą zadbać o całokształt swojego biznesu: od kadr, poprzez infrastrukturę, aż po wybór samych piłkarzy. Miłośnicy futbolu znajdą w grze wiele smaczków, ale z powodzeniem mogą w nią zagrać osoby, które nigdy w życiu nie widziały żadnego meczu. Eleven to gra z intuicyjną mechaniką, w której liczy się dobra strategia budowania biznesu, a sama znajomość historii piłki nożnej absolutnie nie jest konieczna. Grę można porównać do Food Chain Magnate, gdzie zarządza się siecią restauracji fast food, Prêt-à-Porter, jednego z bestsellerów Portal Games autorstwa Ignacego Trzewiczka, czy też do Smartphone Inc., w której prowadzi się firmę produkującą smartfony. Gra toczy się przez 8-10 rund, w zależności od scenariusza.

W każdej turze gracze używają 6 kości do planowania swoich działań. Zatrudniają personel, wysyłają zwiadowców, aby obserwowali przeciwników lub graczy, trenują taktykę, szukają sponsorów. Starają się, aby znaczniki na 4 torach na planszy (dochód, kondycja, morale i popularność) były jak najwyższe. W przeciwnym razie do gry zostaną wprowadzone negatywne efekty. Eleven zawiera 6 zróżnicowanych scenariuszy, które urozmaicają rozgrywkę wprowadzając dla każdej partii odmienne cele. Gra umożliwia wiele dróg do zwycięstwa.



😊 12+ ⌚ 90-120 min 👤 1-4

Atuty;

- ❁ Strategiczny menedżer piłkarski, w którym zarządza się biznesem od podstaw, podobnie jak w klasykach: Food Chain Magnate i Prêt-à-Porter
- ❁ Gra przeznaczona nie tylko dla fanów piłki nożnej
- ❁ 6 zróżnicowanych scenariuszy, wprowadzających odmienne cele do zrealizowania w każdej rozgrywce



Portal Games Sp. z o.o.

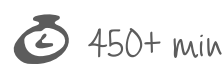
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Escape Tales

Dzieci Żmijowego Lasu

Escape Tales: Dzieci Żmijowego Lasu jest kooperacyjną grą przeznaczoną 1 do 4 graczy, z mocnym naciskiem na fabułę. Skupia się nie tylko na wymagających zagadkach w stylu escape roomu, lecz także na wciągającej historii, na którą gracze mają wpływ podczas rozgrywki. Czekają na nich wiele zagadek, do rozwiązania których nie trzeba niczego poza sprytem i może jeszcze czymś do pisania. Muszą być przygotowani na wiele trudnych wyborów, które określą kierunek ich przygody.

To już trzecia odsłona serii Escape Tales, ale do jej rozegrania nie potrzeba egzemplarzy Rytuału Przebudzenia ani Low Memory. Tym razem twórcy opowiadają historię Gilberta, który mieszka w pełnym zagadek miasteczku. Postawili przy tym na nowe rozwiązania. W pudełku znajduje się pełna tajemnic mapa, a przedmioty znalezione w grze, będzie można se sobą łączyć za pomocą aplikacji.



Atuty;

- ❖ Trzecia odsłona serii Escape Tales z wciągającą historią w klimacie dark fantasy, autorstwa organizatorów Mistrzostw Świata w Escape Room.
- ❖ 3 Story Booki tworzące angażującą kampanię, ponad 220 różnych kart, żetony Akcji i fantastyczna pełna tajemnic mapa.
- ❖ Nowe rozwiązania: możliwość znajdowania przydatnych przedmiotów i towarzyszy, łącząc ze sobą różne karty w aplikacji mobilnej.



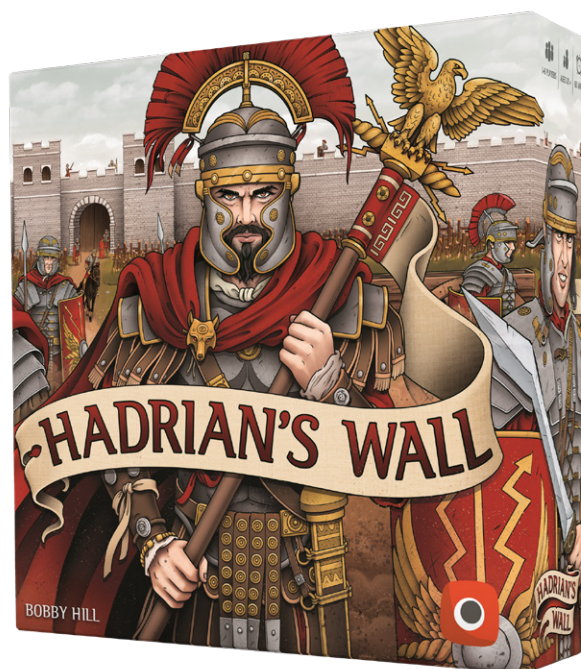
Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Mur Hadriana

Mur Hadriana to gra z dwoma bločkami arkuszy, która wymaga użycia ołówka lub długopisu. Gracze na swoich planszach wykreślają pewne pola i wpisują różne wartości. Gra nie toczy się jednak wyłącznie na arkuszu: 50 surowców i 90 robotników dysponowanych do wykonania różnych akcji, reprezentowanych jest przez drewniane znaczniki, które gracze ustawiają na swoich planszetchkach. Poza tym rozgrywkę zmieniają karty Losu, które determinują, jakich surowców i robotników można użyć. Karty Graczy nie tylko dodają surowców i robotników, ale i punktów, pod warunkiem wypełnienia konkretnych odcinków muru.

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa, które gracze zdobywają rozwijając swój fort, broniąc jego murów i zwiększając swoje atrybuty. Będą musieli ostrożnie zarządzać swoją siłą roboczą i zasobami, aby wypełnić wybrane ścieżki na swoim arkuszu.



😊 12+ ⌚ 30-60 min 👥 1-6

Atrybuty;

- ❁ Strategiczna eurogra z bločkami do wykreślania przeznaczona dla 1-6 graczy, opowiadająca o budowie Muru Hadriana na terenie Wielkiej Brytanii.
- ❁ Rozgrywka polegająca na wykreślaniu i wpisywaniu określonych wartości na arkuszach graczy oraz na zagrywaniu robotników, surowców oraz kart.
- ❁ Zazębiające się akcje wymagające od graczy skupienia przy obieraniu właściwej strategii.



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Królestwa Północy Gniew Latarni

Kolejny dodatek do Królestw Północy autorstwa Joanny Kijanki, będzie zupełnie inny niż poprzednie. Gniew Latarni to kampania solo, a w pudełku nie znajdują się kolejne talie frakcji.

Dodatek wprowadza do gry serię połączonych ze sobą fabularnie scenariuszy. Teraz poza nowymi wydarzeniami oraz zmianą dotyczącą punktowania poszczególnych rozgrywek solo, w grze pojawią się nowe mechaniki i karty. Wśród nich znajdą się między innymi nowe karty Wydarzeń, które wpływają na rozgrywkę i poprawiają regrywalność oraz karty Specjalnych Wysp, których bogactwa zachwycą nawet najbardziej wybrednych podróżników żeglujących po północnych krainach.

Będziesz mógł wykonywać akcje pozwalające ci poznawać fabułę oraz wchodzić w interakcję z całą serią wydarzeń wykreowanych w świecie Osadników. Twoje królestwo będzie się mierzyć z wieloma problemami, o których przeczytasz w księdze z paragrafami. Skąd na wybrzeżu pojawia się coraz więcej latarni? Dlaczego poddani zaczynają buntować się przeciwko odbudowie katedry? No i te rozszalałe targane sztormami morza... Jakie niebezpieczeństwo w nich czyha? Gry Portal Games opowiadają historię. Ta jest o wiele bardziej tajemnicza, niż ci się wydaje. W Królestwach Północy zaczyna dzieć się coś bardzo dziwnego...



😊 10+ ⌚ 45-90 min 👥 1-4

Atuty;

- ✦ Rozszerzenie dla jednego gracza do Królestw Północy wprowadzające nowe mechaniki
- ✦ Dodatkowe scenariusze łączące się fabularnie oraz specjalna księga skryptów pozwalająca poznać ciekawą historię
- ✦ Nowe karty wydarzeń wpływające na rozgrywkę oraz karty Specjalnych Wysp



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Królestwa Północy Królowie Egiptu

Portal Games prezentuje kolejny dodatek do Królestw Północy autorstwa Joanny Kijanki. To rozszerzenie Królowie Egiptu, które wprowadza do gry 2 nowe talie frakcji oraz 7 kart wysp.

Egipcjanie to frakcje o wysokim poziomie zaawansowania. Talia Hatszepsut przedstawia Imperium położone przy delcie Nilu, korzystające z jego dobrodziejstw. Opanowało ono sztukę irygacji i intensywnie nawadnia swoje pola, dzięki czemu pławi się w urodzaju. Frakcja Hatszepsut może przypisywać swoich robotników do kart – na Polach produkują oni dodatkowe Surowce dzięki rewersom kart żyznych gleb, co w sumie pozwala im na wytwarzanie wszystkich 5 rodzajów Surowców. Lokacje z Akcjami pozwalają Hatszepsut na użycie dodatkowego efektu.

Talia Amenhotepa posiada karty, które mogą zaistnieć w grze na trzy sposoby. Każda z nich posiada efekt jednorazowy, jako natychmiastowa karta Wsparcia. Zamiast tego, można ją także zagrać jako lokację. Lokacja pozostaje w grze albo tylko do końca rundy, albo także na kolejne rundy, jeżeli dzięki efektom odpowiednich kart zostanie do niej przypisany surowiec.

W pudełku znajdują się także nowe Wyspy do wtasowania do istniejących talii, które wprowadzą większą różnorodność na planszy Eksploracji.



😊 10+ ⌚ 45-90 min 👥 1-4

Atuty;

- ✦ Dodatek do Królestw Północy wprowadzający dwie nowe talie, kompatybilny z innymi rozszerzeniami
- ✦ Hatszepsut intensywnie produkująca surowce dzięki kartom żyznych gleb oraz Amenhotep, którego karty mogą być wykorzystane na 3 różne sposoby
- ✦ Dodatkowe karty Wysp do wtasowania do istniejącej talii



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Najeźdźcy ze Scytii

Najeźdźcy ze Scytii to kościana gra worker placement dla 1-4 graczy. To kolejny tytuł od Shema Phillipsa, autora między innymi cenionej sagi Zachodnich Królestw (w skład której wchodzi Architekci, Paladyni, Wicehrabiowie i Kroniki Zachodniego Królestwa).

Celem gry **Najeźdźcy ze Scytii** jest osiągnięcie największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ) na koniec gry. Punkty Zwycięstwa zdobywa się za najeżdżanie Osad, zdobywanie łupów i realizację Wypraw. Gracze będą w tym celu musieli rekrutować Załogę, tresować Zwierzęta oraz gromadzić Zapasy. W tym celu będą musieli zarządzać robotnikami, pozyskiwać odpowiednie dobra i karty, a następnie zarządzać kartami z ręki tworząc zestawy złożone z jak najlepszych członków załogi i wzmacniać je dokładając do nich karty orłów i koni. Gra kończy się w momencie, gdy na planszy pozostaną tylko 2 niesplądrowane Osady lub 2 niezrealizowane Wyprawy.

Każdy z graczy ma inne początkowe umiejętności, co wpływa na asymetryczność rozgrywki. Duża zmienność elementów i ich ustawień dostarcza ogromu regrywalności. Intuicyjne zasady i powiązane mechaniki akcji, charakterystyczne dla gier Shema Phillipsa, spodobać się miłośnikom gier euro lubiącym pomyśleć nad planszą.



Atuty;

- ❖ Kościana gra worker placement dla 1-4 graczy autorstwa Shema Phillipsa, twórcy serii Zachodnich Królestw
- ❖ Pozyskiwanie załogi i tworzenie zestawów kart oraz rekrutowanie pomocnych w walce zwierząt
- ❖ Asymetryczne umiejętności graczy, wiele dróg do zwycięstwa, duża regrywalność



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Neuroshimy Hex! 3.0 Bestie

Bestie to już 20. frakcja do bestsellerowej planszówki w uniwersum postapokaliptycznej Ameryki: Neuroshimy Hex! Nowy dodatek stanowi przekrój przez całą faunę, dostosowaną do tego świata: zniszczonego przez radiację i żelastwo. Bestie nie współpracują, ich jedynym celem jest ochrona własnego terytorium. Nie szczędzą nikogo, także swoich. W tym rozszerzeniu występuje mechanika friendly fire. Bratobójczy ogień może przynieść klęskę także bestiom, bo ich dzikość i zażartość jest praktycznie niepowstrzymana. Część jednostek posiada specjalną inicjatywę atakowania w momencie śmierci. Bestie nie poddają się do końca i potrafią uzreć nawet wtedy, gdy już witają się z kostuchą. Sztab Bestii jako jedyny posiada wyższą inicjatywę niż pozostałe armie, a do tego jest wystawiany na planszę wraz z dodatkową jednostką – obosieczną bronią. To najbardziej zabójcza paszcza wśród bestii. Potrafi niszczyć jednostki przy Sztabie, ale uwaga! W swojej furii może zranić również własny Sztab.



30 min



1-4

Atuty;

- ✚ Kolejna, 20. frakcja do gry Neuroshima Hex! 3.0 urozmaicająca rozgrywkę
- ✚ Mechanika friendly fire, która może doprowadzić do zniszczenia własnych jednostek
- ✚ Wyższa inicjatywa od pozostałych frakcji, specjalna inicjatywa atakowania w momencie śmierci jednostki oraz dodatkowa broń obosieczna



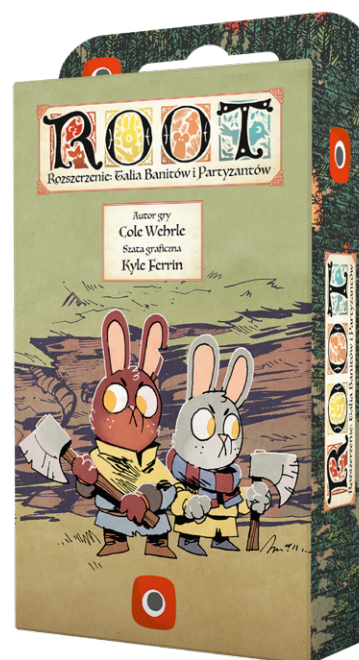
Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Root Banici i Partyzanci

W 2021 roku Portal Games wyda wszystkie nowe dodatki do asymetrycznej gry Root. Jako pierwsze ukażą się Vagabond Pack oraz talia Banitów i Partyzantów. W późniejszej części roku rozszerzenia Clockwork i Underworld. Tym samym podtrzymujemy, że konsekwentnie wydajemy wszystkie dodatki do Roota.

Banici i Partyzanci to talia 54 kart, które urozmaicają rozgrywkę o nowe mechaniki. Zastępuje ona starą talię i zawiera nowy zestaw specjalnych mocy, które gracze mogą tworzyć za pomocą swoich frakcji. Korzystanie z mocy ma także swoje minusy i przewidziane przez autorów luki, które trzeba brać pod uwagę. Nie zawsze ich wykorzystanie jest dobrym pomysłem. Banici i Partyzanci umożliwiają między innymi niszczenie kart innych graczy oraz kopiowanie zdolności innych frakcji.



😊 10+ ⌚ 60-90 min 👥 2-6

Atuty;

- ❁ Talia kart do bestsellerowej gry Root, która dodaje jeszcze więcej asymetryczności i regrywalności.
- ❁ Nowe mechaniki, w tym możliwość niszczenia kart innych za pomocą Sabotażystów i kopiowania zdolności frakcji za pomocą kart Eyrie Émigré.
- ❁ Dodatek kompatybilny ze wszystkimi innymi rozszerzeniami Root.



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Root

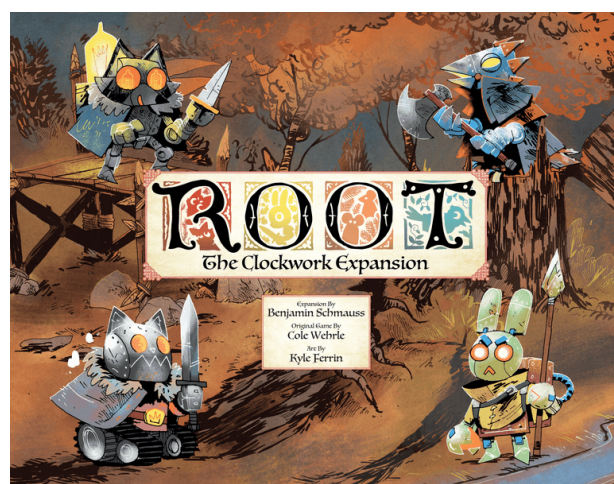
The Clockwork Expansion

W 2021 roku Portal Games wyda wszystkie nowe dodatki do asymetrycznej gry Root. Jako pierwsze ukażą się Vagabond Pack oraz talia Banitów i Partyzantów. W późniejszej części roku rozszerzenia Clockwork i Underworld. Tym samym podtrzymujemy, że konsekwentnie wydajemy wszystkie dodatki do Roota.

Root: The Clockwork Expansion, który wydamy w dalszej kolejności, pozwala graczom zmierzyć się z czterema piekielnie zautomatyzowanymi frakcjami. Można dodać wybrane frakcje do rozgrywki, by ją wzbogacić, gdy jest za mało graczy lub także połączyć siły w grze kooperacyjnej przeciw zautomatyzowanym frakcjom! Gracze zmierzają się z Mechaniczną Markizą 2.0, której patroli muszą unikać i będą musieli pokrzyżować jej plany ukończenia ścieżek budowlanych.

Ich przeciwnikiem będzie także Electric Eyrie, przed którym muszą wzmocnić obronę Leśnogrodu, a także z Zautomatyzowanym sojuszem radykałów i nikczemnym Vagabotem.

Do świata Root dołączają nowe frakcje i pola bitew!



60-90 min



1-4

Atuty;

- ✚ Dodatek do bestsellerowej gry Root, kompatybilny ze wcześniejszymi rozszerzeniami.
- ✚ Nowe, zautomatyzowane frakcje, które stanowią wirtualnych przeciwników w grze jedno lub wieloosobowej.
- ✚ Tryb kooperacyjny, w którym gracze łączą siły przeciwko automom lub automom.



Portal Games Sp. z o.o.

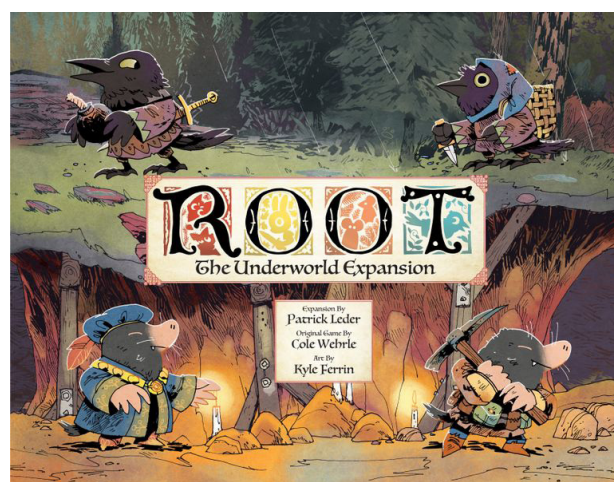
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Root

The Underworld Expansion

W 2021 roku Portal Games wyda wszystkie nowe dodatki do asymetrycznej gry Root. Jako pierwsze ukażą się Vagabond Pack oraz talia Banitów i Partyzantów. W późniejszej części roku rozszerzenia Clockwork i Underworld. Tym samym podtrzymujemy, że konsekwentnie wydajemy wszystkie dodatki do Roota.

Rozszerzenie Root: Underworld zawiera nową imperialną frakcję: Wielkie Podziemne Księstwo, która łączy elastyczność Markizy de Kot z eskalacją dynastii Orlich Gniazd. The Corvid Conspiracy to z kolei tajemnicza frakcja, która knuje zawile intrygi wobec swoich przeciwników. Dodatek zawiera także dwie nowe mapy: górską, gdzie można kopać tunele, a także mapę jeziora, na której gracze będą walczyć o kontrolę nad promem.



😊 10+ ⌚ 60-90 min 👥 2-6

Atuty;

- ✚ Dodatek do gry Root zawierający nowe, asymetryczne frakcje, kompatybilny z innymi rozszerzeniami.
- ✚ Nowe mechaniki
- ✚ Dwie dodatkowe, pięknie wykonane mapy: jeziora i gór, na których gracze zmierzają się z nowymi celami



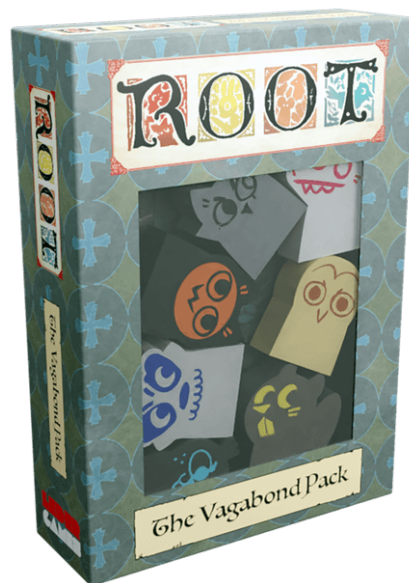
Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Root Vagabond Pack

W 2021 roku Portal Games wyda wszystkie nowe dodatki do asymetrycznej gry Root. Jako pierwsze ukążą się Vagabond Pack oraz talia Banitów i Partyzantów. W późniejszej części roku rozszerzenia Clockwork i Underworld. Tym samym podtrzymujemy, że konsekwentnie wydajemy wszystkie dodatki do Roota.

Root Vagabond Pack wprowadza do gry nowe postaci: Poszukiwacza Przygód, Lotnika i Ronina wraz z ich kartami, a także siedem meepli. Te niestandardowe pionki Włóczęgów dołącza się do frakcji z podstawowej wersji gry oraz dodatków, w tym do Banitów i Partyzantów.



😊 10+ ⌚ 60-90 min 👤 1-4

Atuty;

- ✚ Dodatek do bestsellerowej gry Root, wzbogacający elementy z gry podstawowej i kompatybilny z innymi rozszerzeniami.
- ✚ Trzy nowe postaci: Poszukiwacza Przygód, Lotnika i Ronina wraz z ich kartami.
- ✚ Siedem niestandardowych pionków Włóczęgów do dołączenia do wszystkich frakcji.



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

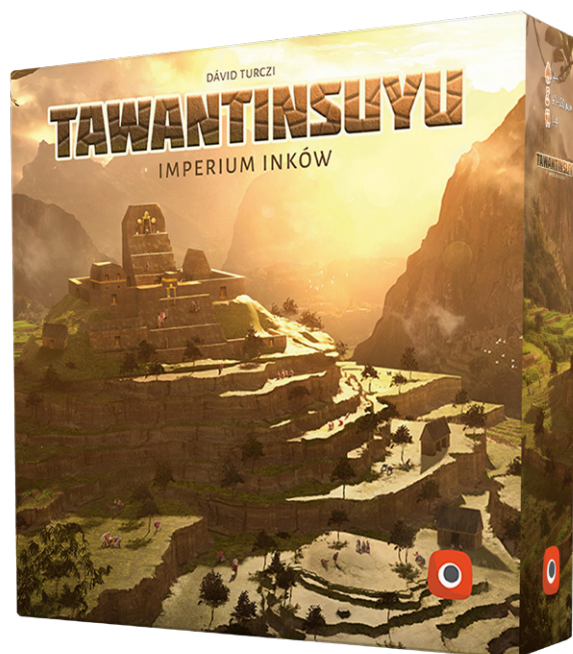
Tawantinsuyu Imperium Inków

Tawantinsuyu: Imperium Inków, to gra strategiczna z mechaniką rondla akcji, zarządzaniem ruchem pionków i zagrywaniem kart autorstwa Dávida Turczego (Anachrony, Kitchen Rush, Dice Settlers). Przeznaczona jest dla 1-4 graczy.

Wielki Sapa Inca Pachacuti zwrócił się do swojego potomstwa i nakazał im oddawać cześć Inti, Bogu Słońca, i rozszerzyć Imperium Inków tak daleko, jak wędrują lamy. Zbierz swoich ludzi z wiosek i wykorzystaj ich wyjątkowe zdolności, a następnie odpowiednio rozmieść tam, gdzie przydadzą ci się najbardziej. Wspinaj się po stopniach Świątyni Słońca jako pobożny śmiertelnik. Stawiaj budowle, które dadzą ci dodatkowe korzyści. Zbierz armię i podbijaj wioski w czterech królestwach Tawantinsuyu. Udowodnij, że jesteś godnym następcą Pachacutiego i poprowadź Inków do chwały!

Podczas gry w **Tawantinsuyu: Imperium Inków**, będziesz umieszczając pracowników w różnych miejscach na planszy, wykonując akcje, zbierając surowce (ziemiaki, kukurydzę, kamień i złoto), konstruując budynki i schody, rzeźbiąc posągi, zwiększając siłę militarną swoich poddanych i zbierając tkaniny.

W swojej turze musisz umieścić robotnika na obszarze wzgórza albo wykonać jedną z akcji taką jak zwerbowanie pracownika, dobranie kart boga, kart armii lub też przesunięcie swojego kapłana. Gra kończy się, gdy pula pracowników zostanie wyczerpana.



😊 14+ ⌚ 60-120 min 👥 1-4

Atuty;

- ❁ Strategiczna gra autorstwa Dávida Turczego (Anachrony, Kitchen Rush, Dice Settlers) osadzona w inkaskim klimacie.
- ❁ Mechanika rondla akcji wymagająca przemyślanego zarządzania ruchem pionków.
- ❁ Wiele możliwości punktowania i zbalansowana rozgrywka przy dobieraniu różnych strategii.



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Tekhenu

Obelisk Słońca

Tekhenu: Obelisk Słońca, to ekonomiczna kościana gra euro autorstwa Daniela Tascini (Tzolkin, Teotihuacan) i Dávida Turcziego (Anachrony, Kitchen Rush, Tawantinsuyu), która zabierze graczy do starożytnego Egiptu. W tej strategicznej potyczce dla 1 do 4 graczy, manipulują oni kośćmi i dobierają akcje tak, by jak najefektywniej wznieść kompleks świątyni. Za ruchem słońca dookoła obelisku, gracze uzupełniają kości na planszy na początku rundy – są one niezbędne do wykonywania akcji (akcje bez kości są niedostępne). Plansza podzielona jest na sześć części, z których każda wiąże się z egipskim bogiem. Pośrodku stoi imponujący obelisk (Tekhenu), który rzuca cień na różne części planszy. W rezultacie obszar wokół obelisku jest podzielony na części położone w pełnym słońcu, zacienione i zupełnie ciemne. W każdej rundzie gracze dobierają wyniki na kościach do swoich działań i wykonują akcje związane z wartością kości oraz sekcją, z której została dobrana. Zmienna i zależna od graczy pula akcji nadaje niepowtarzalność każdej rozgrywce oraz wymaga od graczy śledzenia ruchów innych graczy i planowania z wyprzedzeniem! Gra toczy się na przestrzeni kilku rund. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa, zdobywanych na różne sposoby w różnych sekcjach.



14+



1-2 h



1-4

Atuty;

- ✦ Klimatyczna kościana gra euro autorów cenionych planszówek (Tzolkin, Teotihuacan, Anachrony) osadzona w starożytnym Egipcie, przeznaczona dla 1-4 graczy
- ✦ Intuicyjna rozgrywka z krótką kołderką i zmienną pulą doboru akcji w każdej rundzie
- ✦ Wiele możliwych strategii i dróg do zwycięstwa oraz duża regrywalność



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Teotihuacan Okres Ekspansji

Teotihuacan, Okres Ekspansji to rozszerzenie do gry Teotihuacan: Miasto Bogów i do rozgrywki wymaga podstawowej wersji gry. Zawiera szereg nowych modułów, które nie tylko wzbogacają rozgrywkę o więcej znanych elementów, ale także wprowadzają zupełnie nowe mechaniki. Zawartość jest kompatybilna zarówno z grą podstawową, jak i dwoma pierwszymi dodatkami, Teotihuacan: Późny Okres Preklasyczny i Teotihuacan: w Cieniu Xitle.

Okres Ekspansji wprowadza nowy zasób: obsydian, pełniący między innymi rolę jokera (zastępuje inne zasoby), a także uwzględniające go nowe płytki i plansze Akcji. Niektóre moduły wymagają użycia obsydianu.

Moduł Ołtarze i Szamani dodaje zupełnie nowy wymiar do gry i wypełnia poprzednio puste pola między Planszami Akcji. Stanowią one teraz zestaw zupełnie innych potężnych akcji. Moduł 9, Ekspansja Imperium, wprowadza nową planszę Imperium, a nowa plansza Podboju pozwala graczom wykorzystywać Wojowników do podbijania nowych krain, a następnie zamieniać ich w osadników i tym samym awansować na torze Alei Umarłych.

Ponadto w grze występują nowe płytki Wielkich Odkryć, a także nowe Maski, które pozwolą powiększyć zebrane kolekcje. Do gry dodana została także nowa Plansza Akcji zastępująca Planszę Pałacu, dająca nowe opcje awansu w Świątyniach i pomagająca robotnikom zdobywać doświadczenie.

Atuty;

- ✦ Dodatek do uznanej gry euro autorstwa doświadczonych Daniela Tasciniego i Dávida Turczego.
- ✦ Zupełnie nowy zasób: obsydian, nowe akcje i innowacyjne moduły, w tym taki umożliwiający podbijanie nowych krain za pomocą Wojowników.
- ✦ Nowe plansze akcji, płytki technologii, Maski, Płytki Wielkich Odkryć, a także drewniane znaczniki, w tym figurki Szamanów do wykonania nowych akcji.



😊 14+ ⌚ 60-120 min 👥 1-4



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Upiorny Cyrk

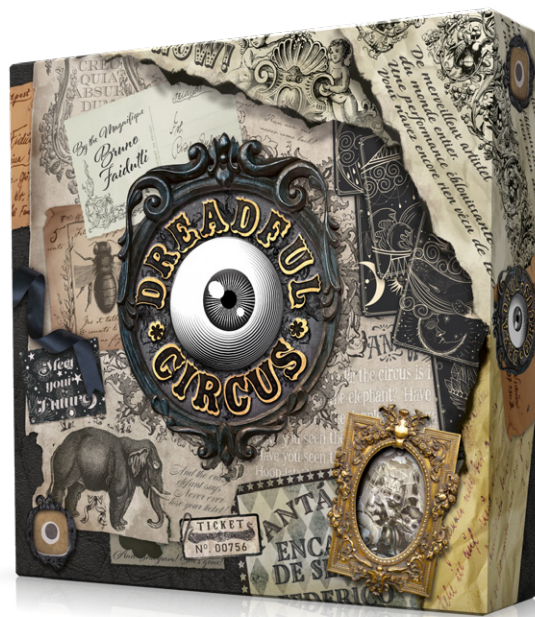
Przedziwna atmosfera wisi w powietrzu. Przybyła do tego spokojnego, znudzonego miasteczka spragnionego rewelacji. Melodie roznoszą się niczym fala, wybudzając dzieci ze snu i ciągnąc je aż do źródła dźwięku. Mrok nocy rozświetlają setki lampek rozwieszonych wokół masywnych wozów i okręconych wokół metalowych konstrukcji sięgających nieba. Czuć mieszanek ekscytacji i strachu oraz delikatny zapach słodczy w ciepłym czerwcowym powietrzu. Wszyscy wyczekują na niesamowite atrakcje Upiornego Cyrku.

Wciel się we właściciela objazdowego cyrku pełnego przedziwnych atrakcji wywołujących dreszcze! Jesteś tutaj, aby rozbudzić w ludziach pokłady ciekawości i gęsiej skórki! Nie jesteś jedynym showmanem w mieście i musisz rywalizować z sąsiadami, którzy także przygotowali swoje szalone pokazy i zapierające dech w piersiach wystawy. Musisz zapewnić najwspanialsze i najbardziej absurdałne widowisko, aby sprzedać najwięcej biletów.

Upiorny Cyrk to gra z mechaniką ukrytej licytacji, w której zadaniem graczy jest zdobycie jak najbardziej spektakularnych, przedziwnych i egzotycznych zestawów atrakcji. Cyrk będzie on oceniany pod koniec gry na podstawie posiadanych: monet, zestawów kontraktów oraz punktowań specjalnych przedstawionych na zakupionych kartach. Podczas licytacji każdy sprzedawca wybiera kartę cyrku ze swojej ręki i wystawia ją, a pozostali gracze starają się ją kupić składając ukrytą ofertę. Sprzedawca nie może licytować swojej karty, więc musi uważać, czego się pozbywa!

Atrybuty;

- ✿ Gra licytacyjna, w której musisz zebrać kolekcję kart dające jak najwięcej punktów
- ✿ Niezwykły klimat upiornego cyrku z przedziwnymi atrakcjami
- ✿ Wiele możliwości punktowania i element ukrytego planowania



😊 12+ ⌚ 30-45 min 👥 4-8



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Marvel United

Marvel United to kooperacyjna gra karciana, wykorzystująca mechanikę budowy talii. Rozgrywka jest asymetryczna, dzięki różnorodnym umiejętnościom bohaterów i zapewnia bardzo dużą regrywalność.

W **Marvel United** wcielasz się w jedną z kultowych postaci uniwersum Marvela. Wraz z innymi graczami, jednoczysz siły, by powstrzymać podstępny plan potężnego złoczyńcy kontrolowanego przez grę. Każdy złoczyńca ma swój własny plan na unicestwienie was, bohaterów, a jego karty wywołują różne efekty i zagrożenia. Musicie dobrać odpowiednią taktykę i reagować na karty stanowiące różnorodne wyzwania, starannie przemyślając każdy swój ruch. Macie do dyspozycji unikatowe akcje i supermoce, ale także bonusy z połączenia kart bohaterów. Osobno karty potrafią wyrządzić wiele szkód, ale dopiero razem dokonują naprawdę wielkich rzeczy! Musicie zagrywać je w odpowiednim momencie dla najlepszych efektów i współpracować łącząc siły. W tej grze tworzycie własną fabułę, opowiadając jedyną w swoim rodzaju historię.

Wraz z grą podstawową wydajemy także dodatkowe talie: *Rise of the Black Panther*, *Enter the Spider-verse*, *Tales of Asgard* oraz *Guardians of the Galaxy Remix*.



Atuty;

- ✦ Karciana gra kooperacyjna z bohaterami Marvela w roli głównej
- ✦ Mechanika łączenia kart superbohaterów dla osiągnięcia dodatkowych bonusów
- ✦ Gra podstawowa, a dodatkowo aż 4 pudełka z rozszerzeniami do wyboru, z których każdy może dobrać najbardziej odpowiadającą mu talię rozszerzającą rozgrywkę



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Zombicide 2nd Edition

Kultowa gra Zombicide powraca w 2 edycji. Tym razem nie jest to kolejny tytuł z serii Zombicide fantasy albo sci-fi, a zupełnie nowa odsłona, którą z poprzednimi łączy mechanika i oczywiście obecność krwiożerczych zombie. Ponad 2 miliony egzemplarzy Zombicide sprzedanych na całym świecie świadczy o ogromnym uznaniu graczy. Nowe wydanie to zupełnie odświeżona wersja popularnej gry figurkowej, w której wcielacie się w role Ocalałych. Musicie współpracować, aby przetrwać i rozwijać się w świecie opanowanym przez żądnych krwi nieumarłych. Musicie znaleźć schronienie, broń i sprzęt, a następnie obrać taktykę, by podjąć walkę z nieumarłymi w zainfekowanym przez nich mieście.

Nowe wydanie gry to aż 25 nowych scenariuszy, które tym razem połączone są wielowątkową historią. Setup został skrócony do 3 minut, a zasady zostały ulepszone i usprawnione. Zaktualizowane zostały m.in. priorytety celów dla ataków dystansowych, interakcje z drzwiami i mechanika pojazdów. Dodano również nową funkcję ciemnej strefy, która pozwala zombiakom na ukrycie się.

Zombicide 2nd Edition będzie zawierało nowe komponenty i miniatury, w tym plastikowe planszетки i nowych młodych Ocalałych. Gracze posiadający już Zombicide w swojej kolekcji, będą mogli wykorzystać elementy z poprzednich wydań. Gra w Zombicide jeszcze nigdy nie była tak immersyjna i angażująca!



Atuty;

- ❖ Zupełnie nowe samodzielne wydanie popularnego dungeon crawlera Zombicide w odświeżonej odsłonie
- ❖ Ulepszone zasady rozgrywki i skrócone rozłożenie gry
- ❖ Aż 25 nowych scenariuszy połączonych wspólnym wątkiem, nowe kafelki planszy, Ocalali, zombie i Abominacje



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Bloodborne: gra planszowa

Po wydaniu przez Portal Games Bloodborne: gry karcianej, pora na jej planszową wersję. Jest ona, podobnie jak karcianka, osadzona w klimacie horroru. Opowiada o przeklętym mieście Yharnam, w którym za pomocą posług krwi można uleczyć każdą przypadłość, ale w zamian za to, straszna choroba przekształca mieszkańców w potworne monstra.

Poważane za swoje osobliwe techniki lecznicze miasto Yharnam, szybko zostaje zdegradowane do roli parszywego zadupia, w którym jak plaga rozprzestrzenia się plugastwo zamieniające ludzi w bestie. Jako łowca musisz stłumić rosnące zagrożenie. Będziesz musiał walczyć z bestiami, potworami i mieszkańcami miasteczka, by przetrwać noc i odkryć źródło tego obłąkania.

W opartej na kampanii Bloodborne: grze planszowej, wcielacie się w łowców, którzy mierzą się przeciwko grze, by odkryć tajemnice ukryte w mieście Yharnam i poza nim. Posiadając unikatowe bronie, z których każda przyjmuje różne formy i ma inne moce, musicie szybko dostosowywać swoją taktykę i poznać zachowania wrogów, by wykorzystać ich słabości. Dzięki wyjątkowej mechanice walki, opartej na przemyślanym zagrywaniu kart, minimalizujecie wpływ ślepego trafu na rozwój rozgrywki. Szczęście nie ma tu większego znaczenia, a sukces lub porażka zależy od waszych wyborów i tego, jak podejście do każdego starcia. Trup ściele się gęsto, ale w tej grze nie oznacza waszego końca. Ci, którzy padną w walce, obudzą się w Śnie Łowcy i ponownie zmierzą z dawnymi wrogami. Tymczasem Krwawy Księżyc unosi się coraz wyżej, a czas biegnie nieubłaganie. Trzeba się śpieszyć i zakończyć polowanie, zanim miasto spotka okrutny koniec. Wyruszając na polowanie, zawsze pamiętajcie stare powiedzenie: „Narodziliśmy się z krwi, jesteśmy uczynieni ludźmi przez krew i zniszczeni przez krew. Nasze oczy jeszcze się nie otworzyły... Bójcie się starej krwi”.



😊 14+ ⌚ 45-75 min 👥 1-4

Atuty;

- ❖ Planszowe wydanie popularnej gry osadzonej w klimatach horroru fantasy
- ❖ Gra kooperacyjna tworząca kampanię, kładącą nacisk na przemyślane zagrywanie kart z ręki
- ❖ 20 kafelków modularnej planszy i 37 misternie wykonanych figurek oraz dodatkowe komponenty tworzące immersyjny dungeon crawler w świecie Bloodborne'a



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Praga Caput Regni

Praga Caput Regni to strategiczna gra w budowanie miasta w średniowiecznym klimacie, przeznaczona dla 1-4 graczy.

Karol IV został koronowany na króla Czech i władcę Świętego Cesarstwa Rzymskiego. Ze swojego zamku w Pradze nadzoruje budowę nowych fortyfikacji: mostu przez Wełtawę, uniwersytetu i katedry wznoszącej się w murach samego zamku. Praga jest już jednym z największych miast w Europie, a król Karol uczyni go stolicą imperium!

W Praga Caput Regni wcielasz się w jednego z zamożnych obywateli, którzy angażują się w stawianie nowych konstrukcji w średniowiecznej Pradze. Przyłączasz się do projektów budowlanych rozszerzając swoje bogactwo, a przy okazji zyskując przychyłność króla.

Wybierasz spośród sześciu działań na planszy, które są zawsze dostępne, ale obciążone stale zmieniającymi się kosztami i korzyściami. Wykonując akcje, możesz zwiększyć ilość posiadanych zasobów, siłę wybranych akcji oraz budować: na przykład Nową Pragę, Most Karola lub mury miejskie, a nawet katedrę św. Wita. Jeśli będziesz wystarczająco sprytny, stworzysz własne ministategie oparte na synergii między starannie zaplanowanymi działaniami a nagrodami z konstruowania projektów obywatelskich. Wszystkie mechanizmy łączą się ze sobą dla osiągnięcia największych korzyści.



12+



30-120 min



1-4

Atuty;

- ❖ Klimatyczna gra euro autorstwa Vladimíra Suchego, twórcy między innymi Podwodnych Miast
- ❖ Akcja osadzona w średniowiecznej Pradze, w której przyłączasz się do różnych projektów budowlanych rozwijając miasto.
- ❖ Duża, pięknie wykonana plansza, komponenty z tektury do złożenia w 3D oraz dużo solidnie wykonanych znaczników z wysokiej jakości tektury i drewna.



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

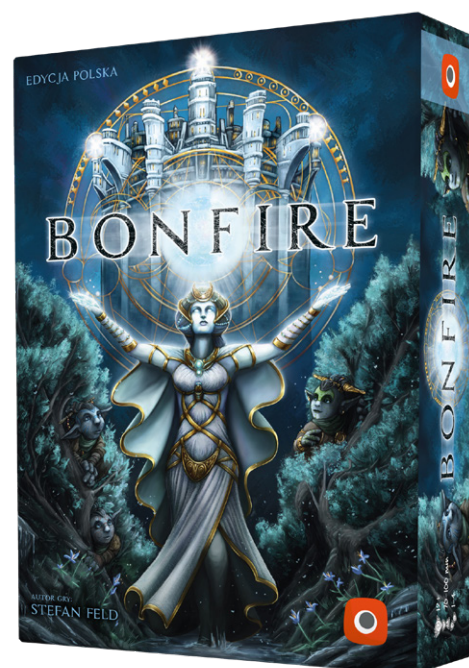
Bonfire

Bonfire to strategiczna gra fantasy z elementami układanki i mechaniką umieszczania kafelków na planszy, przeznaczona dla 1-4 graczy. To kolorowy i wciągający tytuł autorstwa Stefana Felda, twórcy m.in. Zamków Burgundii. W Bonfire Gnomy usiłują ponownie rozpałić mistyczne ogniska, aby rozjaśnić swoją ciemną planetę.

Ogniska to źródła światła, energii i ciepła stworzone przez strażników światła w celu rozjaśnienia miast na ciemnej planecie. Mieszkańcy miast nieroztropnie wykorzystywali je dla własnych korzyści, a rozzarowani strażnicy światła zgasilili ogniska. Obywatele nie mogli dłużej mieszkać w ciemnych miastach i zostali zmuszeni do ich opuszczenia.

Wcielacie się w grupę gnomów mieszkających w pobliżu miast, które potrzebują światła ognisk. Jako gnom próbujesz zakradać się do miast i ponownie nauczyć się rozpałać ogniska: musisz odwiedzić strażników światła na ich świętych wyspach i poprosić o zadania, aby udowodnić swoją dobrą wolę. Za każde ukończone zadanie, strażnicy ponownie rozpalą jedno zgaszone ognisko. Ten, komu uda się zdobyć największe zaufanie strażników i najbardziej rozjaśnić swoje miasto, wygrywa.

Silnik Bonfire oparty jest o trójkolorowe płytki, które będziesz układać na swojej planszy gracza. Kiedy uda ci się umieścić obok siebie te same kolory, otrzymasz więcej płytek akcji tego konkretnego rodzaju. Pozwoli ci to wyspecjalizować się w określonych typach działań i realizować różne strategie. Podczas punktacji końcowej, jesteś premiowany za rozpalone ogniska oraz wszelkie dokonane ulepszenia.



😊 12+ ⌚ 70-100 min 👥 1-4

Atuty;

- ❁ Strategiczna gra fantasy dla 1-4 graczy autorstwa Stefana Felda, twórcy m.in. Zamków Burgundii
- ❁ Elementy gry kafelkowej wprowadzające dodatkową głębię do mechaniki
- ❁ Gracze wykonują zadania strażników, by ci rozpalili zgaszone ogniska na ciemnej planecie



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

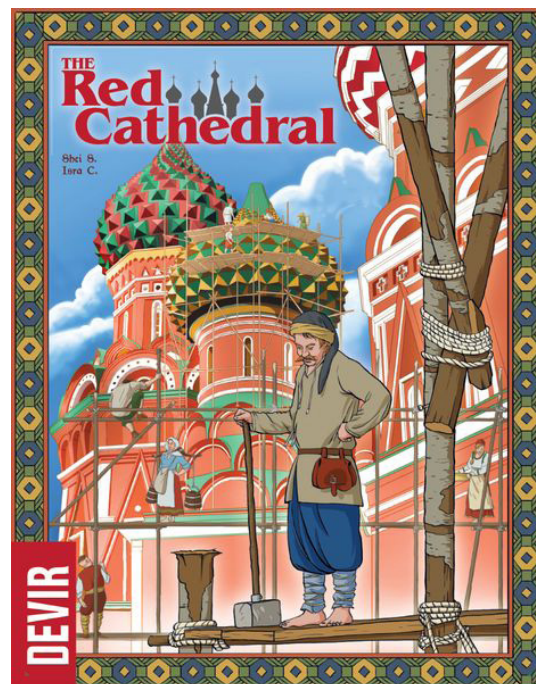
Red Cathedral

Red Cathedral to strategiczna kościana gra ekonomiczna z rondlem akcji, zarządzaniem robotnikami i kontrolą terenu. 1-4 graczy wznosi moskiewską katedrę za czasów panowania cara Iwana Groźnego.

Car Iwan chce widzieć wyniki, a twój zespół musi udowodnić mu, że jesteście najlepszymi budowniczymi w mieście. W trakcie swojej tury będziesz przydzielał zasoby i robotników do części katedry św. Bazylego, a następnie przechodził do innych plansz, aby zdobyć więcej zasobów. Każda z akcji ma swój własny mechanizm i wymaga także zwrócenia uwagi na to, co robią inni gracze.

Kiedy sekcje katedry zostaną przydzielone, gracze przejmują pola w każdej z kolumn tworzących ich sekcje. Im więcej zbudowanych sekcji i ukończenie każdej z nich z własną wieżą, tym więcej punktów gracz otrzyma na koniec gry.

Gracze mogą wysyłać zasoby do zajętych przez siebie sekcji katedry. Po ukończeniu każdej z tych sekcji otrzymają nagrody w postaci pieniędzy i punktów prestiżu. Będą również mogli instalować dekoracje na ukończonych odcinkach, aby uzyskać jeszcze większe uznanie ze strony cara. Ta część gry działa również jako zegar, ponieważ gdy którykolwiek z graczy zakończy budowę swojej szóstej sekcji, kończy się również gra.



10+



30-120 min



1-4

Atuty;

- ❖ Kościana gra ekonomiczna z mechaniką worker placement i rondlem akcji przeznaczona dla 1-4 graczy.
- ❖ Wznoszenie sekcji katedry przez staranne dobieranie najkorzystniejszych akcji, dla zdobycia jak największej liczby punktów.
- ❖ Bardzo charakterystyczne grafiki i klimat mroźnej Rosji za czasów Iwana Groźnego.



Portal Games Sp. z o.o.

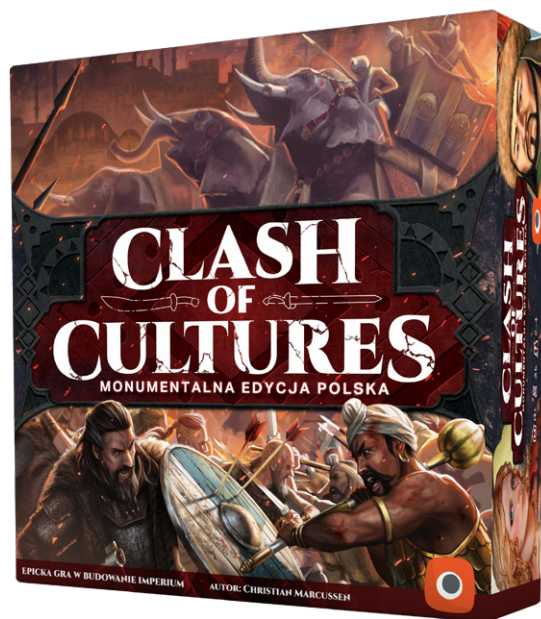
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Clash of Cultures

Monumental Edition

Christian Marcussen, twórca Kupcy i Korsarzy, przedstawia specjalną, monumentalną edycję Clash of Cultures. W jednym pudełku znajdują się gra podstawowa oraz rozszerzenia Civilizations i Aztecs! (UWAGA, PL). Nowa edycja gry cywilizacyjnej dla 2-4 osób ma także miniatutki cudów świata (8 sztuk) i odświeżony design względem pierwszej angielskiej wersji.

W Clash of Cultures każdy z graczy rozwija swoje imperium: od pierwszej wioski u zarania dziejów, aż do supermocarstwa. Gracze muszą rozsądnie planować budowę swoich miast obserwując otoczenie, prowadzić badania naukowe i podbijać tych, którzy staną im na drodze. W grze występuje modułowa plansza, którą gracze mogą odkrywać, siedem potężnych cudów i mnóstwo figurek i kart. Gracze mogą dokonać 48 różnych odkryć naukowych, a układane przez nich drzewo techniki jest bardzo elastyczne. Odkrycia pozwalają na szybszy postęp i wyprzedzenie przeciwników na różne sposoby, ale same w sobie są celem. Kto dokona ostatniego z odkryć i wynajdzie proch, wygrywa. Zwycięzca tym samym stworzy cywilizację, która będzie pamiętana i podziwiana przez tysiąclecia.



😊 14+ ⌚ 180-240 min 👤 2-4

Atuty;

- ❁ Monumentalna edycja kultowej gry cywilizacyjnej, która od 9 lat cieszy się niesłabnącą popularnością wśród graczy i recenzentów na całym świecie.
- ❁ Pierwsze polskie wydanie Clash of Cultures, od razu w edycji z dodatkami Civilizations i Aztecs oraz bonusami, mieszczącymi się w jednym dużym pudełku.
- ❁ 48 odkryć, 8 miniaturek cudów świata, ponad 300 figurek, 200 kostek, mnóstwo żetonów kart i innych wysokiej jakości komponentów.
- ❁ Niezwykle zoptymalizowana pod względem czasu rozgrywki i dobrze zskalowana gra z intuicyjnymi zasadami, która zasłużyła na miano klasyka w swojej kategorii.



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Food Chain Magnate

Food Chain Magnate to strategiczna gra ekonomiczna dla 2-5 graczy, w której wcielasz się we właściciela restauracji w USA, próbującego stworzyć sieć fast-foodów, niczym w filmie McImperium. Liczy się sprawne zarządzanie, automatyzm, czas i ograniczenie kosztów: wszystko musi działać jak w dobrze naoliwionej maszynie. Gra autorstwa Jeroena Doumena i Jorisa Wiersingi z 2015 roku zostaje wydana po raz pierwszy po polsku przez Portal Games. Na świecie jest cenionym tytułem, który dla wielu jest nie tylko wzorem gry ekonomicznej, ale także narzędziem, w atrakcyjny sposób wyjaśniającym, jak funkcjonuje biznes.

W tej niezwykle poukładanej i zazębiającej się, pozbawionej losowości eurogrze, sprzedajesz jedzenie, starasz się zatrudnić jak najlepiej pracującą grupę osób i prowadzisz kampanie marketingowe. Zarządzasz zasobami ludzkimi za pomocą systemu opartego na kartach. Wszystkich działań dokonujesz na mapie miasta, różniącej się w zależności od liczby graczy. Twoim celem jest zarobienie jak największej ilości pieniędzy. Nie jest to łatwe, ponieważ przy dobieraniu odpowiedniej taktyki trzeba przemyśleć, jak najefektywniej wykorzystać każdy element. W każdej rozgrywce kafle są dobierane losowo, co zwiększa regrywalność i zmusza do myślenia.



😊 14+ ⌚ 120-240 min 👥 2-5

Atuty;

- ❖ Doceniona na świecie gra ekonomiczna o zarządzaniu siecią restauracji.
- ❖ Niezwykle dobrze zskalowana rozgrywka dla 2-5 graczy z bardzo intuicyjnymi zazębiającymi się akcjami.
- ❖ Mechanika odłożonego w czasie zysku, konieczność sprawnego zarządzania akcjami i tworzenia sieci powiązań, stanowiąca doskonały symulator prowadzenia biznesu.



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

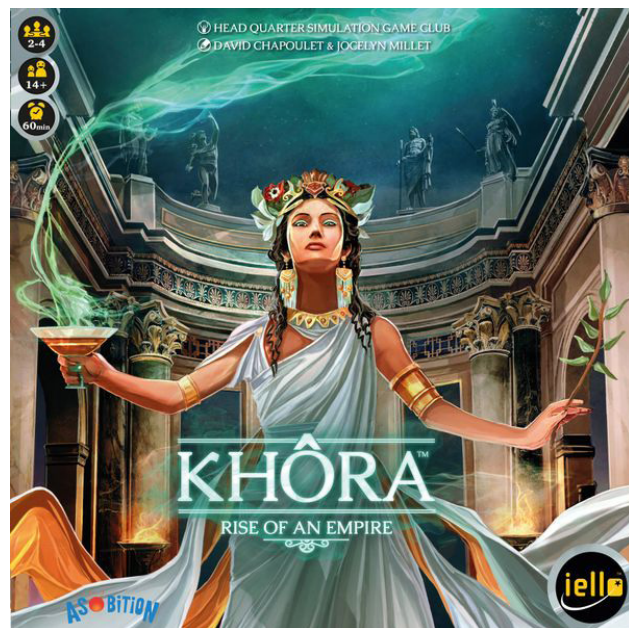
Khôra

Rise of an Empire

Khôra jest cywilizacyjną grą euro dla 2-4 graczy z mechaniką rzucania kośćmi, w której włączasz wspaniałym polis w starożytnej Grecji. To od ciebie zależy, czy rozwiniesz miasto szybciej i lepiej niż twoi przeciwnicy. W każdej rundzie możesz dokonać wielu wyborów politycznych. Przyszłość twojego miasta kształtują filozofia, ustawodawstwo, kultura, handel i wojsko. W Khôrze rzucaś kośćmi i symultanicznie wraz z innymi graczami dobierasz najlepszą dla siebie akcję. Zoptymalizuj swoje rzuty kośćmi, zbieraj podatki, wysyłaj swoją armię do kolonizacji obcych krajów, odblokowuj osiągnięcia i upewnij się, że twoje miasto będzie lśniło najjaśniej w całej Grecji! Nadchodzący tytuł stworzony przez klub wolontariuszy, zostanie w oryginale wydany przez Iello w tym roku.

W Khôrze rzucaś dwiema kostkami i patrząc na uzyskane wyniki, dopasowujesz je do kart postaci, dzięki którym wprowadzasz różne efekty. Możesz zdobywać różnego rodzaju karty, z których niektóre dostarczają natychmiastowych korzyści, inne wpływają na rozgrywkę do samego jej końca, a pozostałe punktuja na koniec gry. Możesz także zainwestować w rozwój swojego polis, a więc poruszać się na odpowiednich torach na swojej planszeczce. Realizujesz bitwy, dzięki którym zdobywasz kafelki odblokowujące różne karty i umiejętności postaci, a także zdobywasz punkty. Możesz handlować, inwestować w kulturę, legislację (przyjmując więcej obywateli) oraz postawić na rozwój filozofii. Poruszasz się na różnych torach, które determinują między innymi populację oraz podatki. Liczebność populacji jest bardzo ważna: od pozycji znacznika na tym torze zależy, jak bardzo gracz może modyfikować swoje rzuty kośćmi. W Khôrze co prawda występuje losowość ze względu na rzuty kośćmi, ale właśnie w taki sposób, można na nią wpływać i zmieniać wyniki w określonym zakresie. Tory cywilizacji na planszeczce graczy pozwalają na osiągnięcie zwycięstwa militarnego, ekonomicznego lub kulturalnego, co charakterystyczne dla gier cywilizacyjnych. Tory są ze sobą zależne, czyli wpływają na siebie nawzajem. Umożliwia to dobranie różnych strategii i budowę innego silniczka w każdej partii, a więc osiągnięcia zwycięstwa za każdym razem w inny sposób.

Regrywalność gry jest ogromna, na co mają wpływ także wydarzenia losowane na początku rundy, których efekty wprowadzane są na końcu rundy. Powodzenie w grze zależy także od dobrania strategii do wybranej planszeczki: asymetryczne zdolności graczy określa zestaw cech innych dla każdej postaci.



😊 14+ ⌚ 75 min 👥 2-4

Atuty;

- ❖ Złożona gra cywilizacyjna wymagająca dobrania odpowiedniej strategii do zmieniających się w każdej partii warunków na planszy
- ❖ Losowość ograniczona przez możliwość wpływania na wyniki rzutów kośćmi
- Wiele bardzo dobrze zbalansowanych dróg do zwycięstwa
- ❖ Zależne ze sobą efekty działań na planszy, zachęcające do optymalizowania własnego silniczka



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Potwory w Tokio

Potwory w Tokio to krótka gra familijna dla 2-6 osób, w której jako potwór, monstrum lub dowolna inna bestia, walczysz z innymi o tytuł króla Tokio. Gra zdobyła wiele nagród na całym świecie, od USA po Polskę, a jej kolejna polska edycja ukaże się nakładem naszego wydawnictwa (wcześniej planszówka została wydana przez Egmont). W edycji Portal Games, znajdzie się jeden nowy, dodatkowy potwór, godnie reprezentujący nasz kraj pośród kreatur z całego świata!

To intensywna gra kościano-karciana, w której dużo się dzieje, a ciosy padają z każdej strony. W swojej turze rzucasz kośćmi i wybierasz, których symboli chcesz użyć, by atakować inne potwory, ale także leczyć się, regenerować i zyskiwać karty specjalne. Dzięki nim możesz zdobyć usprawnienia i przedziwne umiejętności, takie jak zianie ogniem, czy plucie kwasem. To doskonała zabawa dla całej rodziny.



Atuty;

- Doceniona karcianka dla 2-6 osób, które ciosy padają z każdej strony!
- Intensywna i szalona gra dla całej rodziny, w której gracze zagrywają groźne kreatury
- Jeden dodatkowy polski potwór w polskiej edycji od Portal Games!



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
hurt@portalgames.pl
+48 32 334 8538

Cóatl

Cóatl to średniej ciężkości gra strategiczna, w której tworzysz zdumiewające bóstwa: wielkie kolorowe pierzaste węże, zwane po aztecku Cóatl. Aztecki bóg słońca, który dawał życie i sprowadzał deszcz, Quetzalcoatl, miał imię połączone z dwóch słów: quetzal, oznaczającego rajskiego ptaka oraz cóatl, oznaczającego węża. Będziesz tworzyć wielokolorowe segmentowe ornamenty przedstawiające węża, które występowały w azteckiej sztuce i architekturze. Komponenty są trójwymiarowe, dzięki czemu tworzenie pięknych rzeźb przyniesie jeszcze więcej przyjemności. W każdej rundzie gracze pozyskują z centralnej planszy segmenty węża, którego muszą ułożyć od stóp do głów. Intuicyjna układanka wzbogacona jest jednak o mechanikę zarządzania kartami z ręki dla wypełnienia dodatkowych celów.



😊 10+ ⌚ 30-60 min 👥 1-4

Atuty;

- ♣️ Strategiczna gra, w której gracze ścigają się tworząc piękne rzeźby pierzastych węży zwanych Cóatl.
- ♣️ Aztecki klimat oddany przez oryginalnie wykonane trójwymiarowe komponenty przedstawiające kolorowe segmenty węży
- ♣️ Mechanika zarządzania kartami z ręki dla wypełnienia celów