



# Amber

Cena	<b>63,00 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępny</b>
Wiek	<b>10 +</b>
Liczba graczy	<b>2 - 6</b>
Czas gry	<b>30 - 45 minut</b>
Projektant	<b>Tomasz Lewandowicz</b>
Wydanie	<b>polskie</b>
Instrukcja	<b>polska</b>

## Opis produktu

Rodzina gra planszowa.

Rywalizacja o bursztynowe złoto!

*Królestwo przejęło władzę nad nadmorską krainą i nadało ziemię we władanie nowym baronom. Ci szybko zorientowali się, że prawdziwym bogactwem ich nowych ziem jest bursztyn, po który przybywają karawany z najdalszych zakątków świata. Bursztyn zbierają chłopci z pobliskich wsi i tam jest kupowany przez kupców z dalekich krain. Baronowie wiedzą, że ten z nich, któremu uda się przejąć zyski z handlu bursztynem zostanie najpotężniejszym władcą na nowych ziemiach.*

Gracze wcielają się w role baronów i ich celem jest zbudowanie szlaków handlowych, które połączą ich siedziby ze wsiami, gdzie wydobywany jest bursztyn, i zamkami innych baronów, gdzie się nim handluje.

W tym celu gracze budują drogi przez dzikie tereny, które pozwolą ich kupcom docierać do źródeł pozyskiwania bursztynu. Jako że wszyscy kupcy mogą korzystać z dróg, ważne będzie odpowiednie łączenie się z siecią szlaków wybudowanych przez innych.

Psucie szyków, blokowanie, przejmowanie szlaków to codzienność w życiu barona, walka o monopol do najłatwiejszych nie należy. Ten, kto połączy swoją siedzibę z największą ilością wsi oraz zamków zostanie najznamienitszym i najbogatszym Panem nowej krainy.

**UWAGA: do instrukcji gry Amber wkradł się błąd - w grze są 74 kafle budowy dróg, nie 82.**

## Zawartość pudełka

- plansza
- 8 drewnianych pionków wsi
- 14 żetonów złotych monet
- 84 kafle budowy dróg, w tym:
  - 74 kafle dróg
  - 4 kafle mokradeł
  - 6 kafli łopat
- 6 specjalnych kafli łopat

- 
- 6 kafli zamków
  - Instrukcja do gry