



W Roju, niczym w szachach, każdy gracz kontroluje armię złożoną z różnych jednostek. Każdy z owadów porusza się w inny sposób, w czym tkwi zarówno jego siła jak i jego słabość.

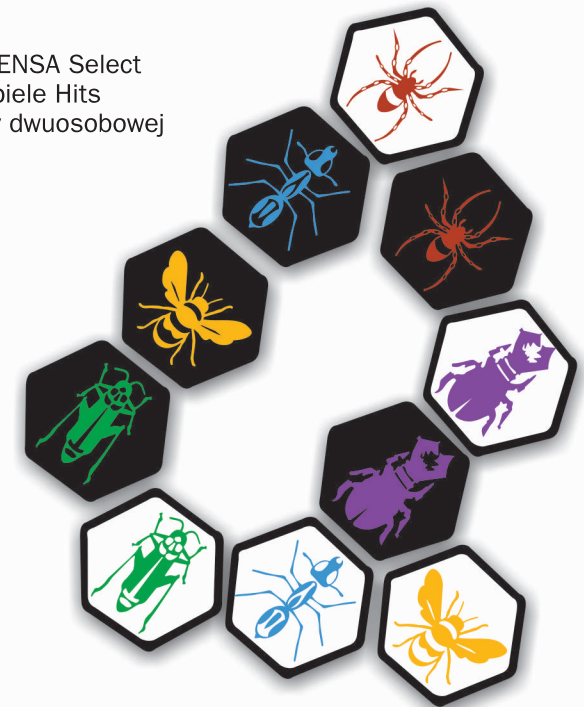
W swoim ruchu gracz porusza jednego ze swoich owadów lub dokłada do gry nową jednostkę. Podczas poruszania gracz musi pamiętać, że nie wolno mu w żadnym momencie rozdzielić roju. Natomiast podczas dokładania musi tak umieścić swojego nowego owada, aby stykał się tylko z pionami tego samego koloru.

Celem gry jest otoczenie ze wszystkich stron królowej przeciwnika. Co niezwykle istotne, piony tego samego gracza co królowa też ją otaczają, dlatego należy unikać ich zbytniego zgrupowania w okolicy przywódczyni roju.

Rój przypadnie do gustu przede wszystkim miłośnikom dobrych gier logicznych. Dzięki doskonałemu wykonaniu, piony są twarde i grube, nie sposób uszkodzić gry w trakcie użytkowania. Dzięki załączonej w pudełku z grą torebce zamykanej na zamek błyskawiczny chmara owadów może bez problemu towarzyszyć nam na każdym wyjeździe i wędrowce.

Nagrody i wyróżnienia:

2006 Zdobywca tytułu MENSA Select
2006 Zdobywca tytułu Spiele Hits
w kategorii najlepszej gry dwuosobowej



RÓJ

Dwuosobowa gra logiczna, w której każdy gracz kieruje rojem owadów, a jego celem jest otoczenie królowej przeciwnika. W grze nie ma stałej planszy, a obszar gry jest tworzony przez piony graczy, przez co zmienia się wraz z przebiegiem rozgrywki.

	2
	10-30 min.
	+ 9