Dane aktualne na dzień: 16-11-2026 01:45

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/na-rozkaz-ii-wojna-swiatowa-p-13314.html



NA ROZKAZ! II Wojna Światowa

Cena	**45,00 zł.**
Dostępność	**Dostępny**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**400570**
Producent	**Lucrum Games**

Opis produktu

NA ROZKAZ: II WOJNA ŚWIATOWA
Dowódcy polowi rozpoczynają operację, w efekcie której nieuchronnie dojdzie do zażartej bitwy. Jako jeden z nich przejmij kluczowe pozycje w obszarze działań, pamiętając też o konieczności zapewnienia ciągłości linii zaopatrzenia dla swoich żołnierzy. Wykorzystaj wsparcie lotnicze, artylerię albo jednostki powietrzno-desantowe i zdobądź kwaterę przeciwnika, równocześnie chroniąc swoje centrum dowodzenia.

ZOSTAŃ DOWÓDCĄ FRONTOWYM I STOCZ ZWYCIĘSKĄ WALKĘ Z PRZECIWNIKIEM!
Na Rozkaz! II Wojna Światowa to gra pozwalającą grającym wcielić się w generałów toczących bitwy na 2 różnych teatrach wojennych: górzystym terenie środkowych Włoch oraz na wyspach Pacyfiku. Pierwszy ze scenariuszy odda wam do dyspozycji desanty spadochronowe. W drugim przypadku batalia będzie toczyć się zarówno na lądzie jak i w powietrzu.

Chociaż gra ma podłoże historyczne, nie symuluje działań wojennych w sposób znany z gier odzwierciedlających prawdziwe bitwy. Podstawowa mechaniką gry jest worker placement – gracze przydzielają w ten sposób swoich dowódców, aktywując związane z nimi akcje. Dowódcy mogą zostać przydzieleni na jedną z dwóch plansz. Plansza wsparcia zapewnia dostęp do potężnych kart operacyjnych oraz dodatkowych dowódców – typowo dla mechaniki worker placement liczba dostępnych pól jest ograniczona, stawiając przed graczami dylemat, czy wykorzystać je w jak najszerszym zakresie, czy jednak przeznaczyć turę na natarcia, manewry bądź uzupełnienia na planszy głównej. W samych zmaganiach wojsk istotne jest zajmowanie strategicznych pozycji, umożliwiających korzystanie z akcji specjalnych oraz przede wszystkim zapewnienie ciągłości linii zaopatrzenia – odciętę przez wroga jednostki posiadają ograniczoną użyteczność i gdy nie uda im się nawiązać kontaktu z głównymi oddziałami, są skazane za zniszczenie.

Drugi kluczowy aspekt gry to wspomniane wcześniej karty operacyjne, które pozwalają zwiększyć siłę akcji, uzyskać dodatkowe efekty albo przerzucić kości walki gdy uzyskany na nich wynik nas nie satysfakcjonuje – ta ostatnia opcja dostępna zapewniana jest przez każdą kartę (niezależnie od jej alternatywnego efektu), co mityguje losowość związaną z doborem tych kart. Pomimo stosunkowo abstrakcyjnych mechanik rozgrywka buduje napięcie, skłania do prób przewidywania ruchów przeciwnika i wymaga zaplanowania własnej strategii, stanowiąc przystępny pierwszy krok dla graczy, który chcieliby zapoznać się z grami wojennymi.

Tę kompaktowa grę dwuosobową stworzył duet projektantów David Thompson i Trevor Benjamin, autorzy Ci znani są z m.in. innej przebojowej serii Nieustraszeni, która także starała się „przetłumaczyć” charakter gier wojennych na język prostych nowoczesnych mechanik znanych z popularnych gier planszowych.

Podstawowe informacje:

Ilość graczy 2
Wiek graczy 14+
Czas gry 30 min

Zawartość pudełka:

1 plansza
1 mini-plansza
32 karty
7 żetonów
88 drewnianych znaczników
4 kości