Dane aktualne na dzień: 16-11-2026 02:02

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/poszukiwania-pierscienia-p-7142.html



POSZUKIWANIA PIERŚCIENIA

Cena	**184,90 zł.**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**204787**
Producent	**Galakta**

Opis produktu

Poszukiwania pierścienia to gra przygody i dedukcji utrzymana w klimatach trylogii Władcy Pierścieni, której projektantem jest Gabriele Mari, autor Listów z Whitechapel, oraz twórcy Wojny o Pierścień - Francesco Nepitello i Marco Maggi.

Poszukiwania pierścienia to przygoda dla 2-5 graczy, w której jeden z nich kieruje Frodem Bagginsem i jego kompanią, zaś pozostali wcielają się w hordę szukających Jedynego Pierścienia Nazgûli.

Celem gry dla gracza Drużyny Pierścienia jest ostatecznie dotarcie do Rivendell, zanim upłynie wyznaczony czas, natomiast zadaniem Upiorów Pierścienia jest wytropienie Froda i przechwycenie Pierścienia.

Do granic Bree

Gra Poszukiwania pierścienia jest rozgrywana w 2 częściach - w pierwszej Powiernik Pierścienia wyrusza z hobbickich rejonów Shire, a jego zadaniem jest jak najszybciej dotrzeć na drugi koniec mapy, w okolice Bree.

Gracz Powiernika porusza Frodem w tajemnicy, oznaczając jego kolejne pola ruchu na arkuszu za zasłonką gracza.

Upiory Pierścienia wyruszają z drugiego końca planszy i próbują wytropić Froda - w trakcie gry krąg poszukiwań będzie stopniowo się zacieśniał, a każde spotkanie z Nazgûlami wystawi Froda na zgubne działanie Jedynego Pierścienia, reprezentowanego w grze przez poziom zepsucia.

Na kogo można liczyć, na kogo trzeba uważać?

Jeśli poziom zepsucia Powiernika Pierścienia osiągnie określony poziom, gracze Upiorów Pierścienia zwyciężą, dlatego Frodo musi za wszelką cenę starać się zwodzić i unikać niebezpiecznych prześladowców, którzy cały czas nieubłaganie będą podążać jego tropem.

Jeśli Hobbitowi uda się bezpiecznie dotrzeć do Bree w ciągu 16 rund, gracz kontrolujący go wygrywa pierwszą część gry i rozgrywka przechodzi do części drugiej.

Na Naradę u Elronda

W drugiej części planszę odwraca się na drugą stronę, a gra przenosi się na trasę prowadzącą z Bree do Rivendell. Od teraz gracz Drużyny Pierścienia będzie poruszał się jako Gandalf - na początku drugiej części losuje on w tajemnicy kartę przedstawiającą szlak, którym Frodo będzie podróżował do Rivendell.

Karty podróży

Pomimo tego, że Frodo porusza się z góry ustaloną trasą, gra nie staje się mniej emocjonująca. Wręcz przeciwnie - tym razem to na barkach Gandalfa będzie leżało wspieranie Powiernika Pierścienia i odwracanie uwagi Nazgûli w taki sposób, aby Hobbitowi udało się bezpiecznie dotrzeć do Rivendell, nim Czarni Jeźdźcy zdołają go wytropić.

Misję czarodzieja dodatkowo utrudni potężny Wódź Nazgûli, którego pojawienie się w grze oznacza dostęp do dodatkowych, potężnych zdolności, które ułatwią polowanie na Powiernika Pierścienia.

Koniec gry?

Poszukiwania pierścienia to gra samodzielna, jednak może być rozgrywana jako prolog do rozgrywki Wojny o Pierścień. W instrukcji zawarte są specjalne zasady, które zapewniają przewagę stronom Cienia lub Wolnych Ludów w zależności od wyniku rozgrywki w Poszukiwania pierścienia. Dzięki temu gracze będą mogli odtworzyć całą sagę Władcy Pierścieni, łącząc oba te tytuły w jedną, epicką rozgrywkę.

Na stronie wydawnictwa - galakta.pl - dostępna jest instrukcja pdf w języku polskim.

Podstawowe informacje
Liczba graczy: 2 - 5 osób
Wiek: od 14 lat
Czas gry: ok. 90 minut
Wydawca: Galakta
Wydanie: polskie
Instrukcja: polska

Zawartość pudełka:
instrukcja
plansza dwustronna
7 plastikowych figurek
zasłonka powiernika pierścienia
dziennik podróży
36 kart podróży
22 karty czarnoksięstwa
44 karty sprzymierzeńców
5 kart kompanii
5 kart pomocy Upiorów pierścienia
karta pomocy Gandalfa Szarego
karta pomocy Czarnych Jeźdźców
7 kości akcji Upiorów Pierścienia
koperta "List od Gandalfa"
90 żetonów i znaczników