Dane aktualne na dzień: 16-11-2026 01:55

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/wikingowie-wojownicy-polnocy-p-1873.html



WIKINGOWIE Wojownicy Północy

Cena	**89,90 zł.**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**927184**
Producent	**Rebel**

Opis produktu

WIKINGOWIE Wojownicy Północy

W grze Wikingowie: Wojownicy Północy gracze wcielają się w Jarlów wikingów, którzy walczą o władzę nad Północą i koronę Konunga. Władzę zdobędzie ten, który jako pierwszy złupi wszystkie wsie i przywiezie z nich córki thanów do swojego portu, jako symbol uznania jego praw do korony. W międzyczasie Jarlowie będą walczyć z bestią morską i napadać się wzajemnie wśród wzburzonych fal północnego morza. Ten, który wykaże się największym sprytem, wolą walki, i któremu będą sprzyjać Bogowie, wyprawi wielką ucztę i zostanie Konungiem Północy.

Rozgrywka toczy się przy użyciu sugestywnych figurek drakkarów i potwora morskiego na planszy przedstawiającej morze otoczone fjordami. Gracze mają do dyspozycji karty, które pozwalają im żeglować swoimi okrętami, wpędzać innych w kłopoty i kompletować skład swojej załogi, która znacząco poszerza możliwości gracza.

Gra jest szybka, dynamiczna i dostarcza bardzo wielu emocji i dobrej zabawy przez około godzinę.

Dlaczego zachwycisz się tą grą?

Oprawa graficzna gry jest najwyższej klasy. Niemal każda pojedyncza karta to małe dzieło sztuki, które istotnie wpływa na klimat rozgrywki.

Gra obfituje w zwroty akcji, konieczność dostosowania działań do nowej sytuacji - ani przez moment nie wieje nudą.

Gonitwy drakkarów pomiędzy fjordami dostarczają mnóstwo frajdy, zwłaszcza gdy trzeba namówić innego gracza by pomógł nam w łapaniu trzeciego gracza, bo "przecież on zaraz wygra!"

Sugestywne nazwy kart świetnie wkomponowują się w klimat i akcję w grze, dodatkowo wzmacniając atmosferę gry.

Bardzo proste zasady wraz z różnorodnymi kartami akcji oferują elastyczną rozgrywkę, świetnie poddającą się stylom różnych graczy.

Na czym to polega?

Każdy z graczy dysponuje jedną figurką drakkara i planszą gracza, na której może umieścić do 3 członków załogi.

W swojej turze gracz dociąga 2 karty (lub do 6 kart, gdy uda mu się sprowadzić którąś z córek do swojego portu) i zagrywa je w wybrany przez siebie sposób. Karty Wiatru służą do przesuwania drakkara po planszy tak, jak kapryśny wiatr pozwoli; część kart akcji stanowią członkowie załogi, którzy znacząco poszerzają możliwości gracza, a pozostałe karty akcji pozwalają wpływać na ruchy drakkarów, na sytuację członków załogi różnych graczy lub na działania innych graczy.

Celem gry jest sprowadzenie do swojego portu trzech córek thanów z trzech różnych wiosek i wyprawienie wielkiej uczty, co będzie poświadczeniem łaskawości bogów i zgody okolicznych ludów na panowanie danego Jarla nad krainą wikingów.

Zawartość pudełka:

1 plansza

4 figurki drakkarów

1 figurka potwora morskiego

1 kość 6 ścienna

4 karty gracza

110 kart akcji

instrukcja

Liczba graczy: 3 - 4 osoby

Wiek: od 14 lat

Czas gry: ok. 60