

Link do produktu: <https://sklep.icod.pl/graj-najejdzcy-ze-scytii-p-112615.html>



Gra Najejdzcy ze Scytii

Cena brutto	163,99 zł
Cena netto	133,33 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	GXP-790986
Kod producenta	5902560383850
Kod EAN	5902560383850
Producent	Portal Games
Wiek	od 12 lat

Opis produktu

Gra Najejdzcy ze Scytii

Poprowadź wściekłych Scytów do podboju i grabieży!

Najejdzcy ze Scytii to strategiczna gra planszowa Shema Philipisa, autora trylogii Zachodnich Królestw (Paladyni, Architekci, Wicehrabiowie) i trylogii Północy (Najejdzcy, Explorers, Shipwrights). Gra w wyjątkowy sposób wykorzystuje mechanikę zarządzania robotnikami. W czasie swojej tury gracz dysponuje tylko jednym meeplem i kładzie go na wybranym polu planszy, wykonując akcję z tego pola, a następnie zabiera meepla z innego pola, również wykonując jego akcję. Tym samym Najejdzcy ze Scytii stanowią udoskonaloną wersję Najejdzców z Północy, oferując większe pole rozgrywki, indywidualnego Bohatera dla każdego gracza i możliwość umacniania własnej drużyny poprzez Konie i Orły. Najejdzcy ze Scytii zawierają w sobie również elementy oraz mechaniki z dodatków do Najejdzców z Północy, co czyni z nich wspaniałą propozycję dla wszystkich fanów rozbudowanych gier euro. Jednocześnie najnowsze dzieło Phillipisa to gra szybka i intuicyjna, oferująca przystępny wariant solo.

Nadchodzi inwazja

Wiele wieków temu greckie, perskie i asyryjskie imperia drżały przed tajemniczym wrogiem z północy. Choć były to potężne państwa, nie mogły stawić czoła znakomitym wojownikom, świetnie władającym mieczem i łukiem. Ci wojownicy dosiadali szybkich koni i hodowali orły. Ale nie byli dzikusami. Potrafili nie tylko walczyć, ale też wytwarzać piękną biżuterię i solidną zbroję. Przybyli znad Morza Czarnego i Kaukazu. Byli najejdzcami ze Scytii.

Tereny ekspansji

W Najejdzcach ze Scytii wcielicie się w koczowniczych wojowników, plądrujących tereny Europy i Azji. Plansza Główna podzielona jest na pięć obszarów. We Wiosce Scytów będziecie przygotowywać się do najazdu, z kolei na cztery obszary - Grecji, Asyrii, Persji i Krymu - wyprawiać się po łupy, dające Punkty Zwycięstwa. O sukcesie tych wypraw zdecyduje odpowiednie gospodarowanie zasobami, Robotnikami i własną Drużyną.

Przygotowanie

W czasie swojej tury każdy z Was będzie miał do wyboru jedną z dwóch opcji - Pracę albo Najazd. Decydując się na Pracę, wybieracie jedną z ośmiu dostępnych akcji we Wiosce Scytów, kładąc na niej swojego Robotnika. W Koszarach możecie rekrutować lub leczyć członków waszej Załogi, w Stajniach wyhodujecie Konie i Orły, a na Farmach zdobędziecie zaopatrzenie. Za wszystko zapłacicie różnymi zasobami - Złotem, Srebrem lub Kumysem.

Najazd

Możecie zrekrutować do pięciu Członków Załogi, kładąc ich na waszych Planszach Gracza. Każdy Członek posiada indywidualne umiejętności, każdemu też można przydzielić Konia i/lub Orła. Konie zwiększają siłę Członków Załogi w trakcie najazdów, z kolei Orły podwajają ich umiejętności. Wybierając opcję Najazdu, musicie posiadać odpowiednią ilość zasobów, wystarczającą siłę Waszej drużyny i Robotnika odpowiedniego koloru.

Kocham tę grę, sądzę, że jest naprawdę fantastyczna. Inne gry lubią nadużywać mechaniki worker placement, a tutaj jest ona naprawdę schludnie wprowadzona.

~Tom Vasel

Atuty:

- Kolejny strategiczny tytuł Shema Phillipsa (Architekci Zachodniego Królestwa), z piękną warstwą graficzną Sama Phillipsa (Mur Hadriana);
 - Kompilacja kilku mechanik (zarządzanie robotnikami i zasobami, asymetryczne zdolności), przy jednocześnie szybkiej i intuicyjnej rozgrywce oraz wariacie solo;
 - Ponad 200 drewnianych komponentów, duża, różnorodna plansza i wspaniałe wizerunki Scytów wraz z końmi oraz orłami;
 - Wciel się w scytyjskiego wojownika, zbierz swoją drużynę i poprowadź ją do podboju i grabieży!
-
- Wiek: od 12 lat