

Link do produktu: <https://gramand.pl/wikingowie-wojownicy-polnocy-p-2635.html>



# Wikingowie: Wojownicy Północy

|               |   |
|---------------|---|
| Cena          | <b>85,00 zł</b>                           |
| Dostępność    | <b>Dostępny 3-5 dni</b>                   |
| Wiek          | <b>14 +</b>                               |
| Liczba graczy | <b>3 - 4</b>                              |
| Czas gry      | <b>60 minut</b>                           |
| Projektant    | <b>Tomasz Kaznocha, Tomasz Kaźmierski</b> |
| Wydanie       | <b>polskie</b>                            |
| Instrukcja    | <b>polska</b>                             |

## Opis produktu

### Nowość 2013 r.

Drakkary, fiordy i bitwy morskie w strategicznej grze planszowej.

W grze **Wikingowie: Wojownicy Północy** gracze wcielają się w Jarłów 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 fiordami. 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 fiordami 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 drakcara 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 drakcara 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.