

Link do produktu: <https://gramand.pl/zimna-wojna-cia-vs-kgb-p-1598.html>



## Zimna Wojna: CIA vs KGB

Cena	<b>44,50 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępny</b>
Wiek	<b>12 +</b>
Liczba graczy	<b>2</b>
Czas gry	<b>60 minut</b>
Wydanie	<b>polskie</b>
Instrukcja	<b>polska</b>

### Opis produktu

#### Nowość 2012 r.

Gra karciana o morderczej walce wywiadów przygotowana w oparciu o najnowsze, drugie wydanie gry **Cold War: CIA vs KGB**.

*„Zimna Wojna nie topnieje - ona płonie śmiercionośnym ogniem. Komunizm nie śpi - jak zawsze knuje, spiskuje, pracuje i walczy” - Richard M. Nixon*

Zimna Wojna u swego szczytu - dwa supermocarstwa ścierają się w rywalizacji o światowe zasoby, wysyłając do boju siatki doskonale wyszkolonych zabójców i szpiegów. Ich działania charakteryzuje szeroki wachlarz nieczystych asów z rękawa - diabelskie intryki, zakulisowe machinacje czy jawna zdrada. Agenci są skłonni zrobić wszystko, byle to ich strona odniosła zwycięstwo. Poprzez subtelną manipulację w sferze ekonomicznej, informacyjnej, politycznej czy militarnej mogą sprawić, że rządy obcych krajów przyjmą jedyną słuszną ideologię - reprezentowaną przez ich supermocarstwo.

#### Los świata jest w twoich rękach!

*„Patrzmy sobie oko w oko i wydaje mi się, że ten drugi właśnie mrugnął” - Dean Rusk*

W grze karcianej **Zimna Wojna: CIA vs KGB** każdy gracz wciela się w rolę dyrektora CIA lub KGB, a jego celem jest przejęcie kontroli nad różnymi krajami. W celu zdobycia kontroli nad danym terytorium gracze losują karty ze wspólnej talii Grup. Na stos ten składają się karty z następujących czterech kategorii: Militaria, Media, Polityka oraz Ekonomia. Każda z kart ma swoją wartość, którą gracz dokłada na swój obszar gry zyskując w ten sposób wpływy w regionie. Gracze starają się dokładać karty aby ich suma była możliwie najbliższa (najlepiej równa) wartości spornego kraju, ale jej nie przekraczała.

Choć oparta na wyjątkowo prostym pomysle, **Zimna Wojna: CIA vs KGB** oferuje graczom szereg decyzji strategicznych. Każdy rodzaj kart grup ma swój własny specjalny efekt, a gracz może zmobilizować kartę aby go aktywować i np. odrzucić kartę po stronie rywala, podglądać następną kartę w talii, czy zabrać przeciwnikowi jedną z jego kart! Podczas tego napiętego pojedynku gracze manewrują swoimi agentami, starając się przechytryć swoich ideologicznych rywali.