Dane aktualne na dzień: 22-11-2026 00:32

Link do produktu: https://gramand.pl/zombiaki-ii-atak-na-moskwe-p-1419.html



Zombiaki II: Atak na Moskwę

Cena	**27,00 zł**
Dostępność	**Dostępny**
Wiek	**8 +**
Liczba graczy	**2**
Czas gry	**15 - 30 minut**
Projektant	**Ignacy Trzewiczek**
Wydanie	**polskie**
Instrukcja	**polska**
Wymiary pudełka	**92 x 67 x 30 mm**

Opis produktu

Zombiaki powracają - tym razem zza Bugu!

Zombiaki II: Atak na Moskwę to sequel najpopularniejszej gry karcianej Portalu, wydanych w 2003 roku Zombiaków. Tym razem akcja gry ma miejsce w Rosji, na ulicach Moskwy zaatakowanej przez przebiegłe rosyjskie zombiaki pod przywództwem Iwana!

Zombiaki II to gra karciana przeznaczona dla dwóch graczy. Zawiera dwie 40 kartowe talie zawierające wiele nowych kart, takich jak Molotow, Kamaz, czy Zombie Czeczen. Dodano wiele nowych kart planszy (Trabant, Tramwaj, Kamaz, Kable i inne), zaś część z zombiaków posiadła umiejętność skręcania lub biegania.

Na czym to polega?

Gracze siadają naprzeciwko siebie, na dwóch końcach ulicy. Na jednym końcu - cmentarz, z którego wychodzą Zombiaki, na drugim końcu - miasto, ludzie broniący swego mienia, a przede wszystkm życia.

Każdy z graczy dobiera do 5 kart.

Zaczynają Zombii - na swoim końcu ulicy wystawiają swoich zawodników. Ludzie odpowiadają strzałami z pistoletów, granatami czy wysyłając w dół ulicy zdezelowane Kamazy i Trabanty... A Zombiaki idą... w każdej turze kolejny krok... idą, nie zważając na działania ludzi, po własnych poległych towarzyszach, wspomagając się kilkoma mrocznymi chwytami, od których ludzkie serca zamierają z przerażenia. Idą... dziurawy rurociąg, wysokie napięcie, seria z karabinu maszynowego... Idą...

Aż nastaje karta Świt.

Pytanie, czy Zombiaki zdążą dość do końca ulicy przed Świtem, czy też Ludzie zdołają ich zatrzymać z dala aż do wschodu słońca...

Co się zmieniło?

Zmienił się wygląd kart. Najważniejsza to wrzucenie opisu działania karty na samą kartę – w jedynce opis działania kart jest w instrukcji i choć po dwóch, trzech partiach każdy już pamięta działanie, z początku jest to jednak irytujące, że trzeba grać z instrukcją w ręce. Dlatego podjęliśmy decyzję o tym, by działanie karty było na niej podane - tak jak to jest w przypadku kolekcjonerskich gier karcianych.

Druga zmiana w wyglądzie kart to bardzo wyraźne zaznaczenie, które karty są kartami planszy (kładzione na stół), a które są zagrywane z ręki i po wprowadzeniu efektów działania natychmiast odrzucane z gry. Karty zagrywane z ręki mają wyraźną, białą obwódkę, która symbolizuje, że są szczególnym rodzajem kart.

Sama gra wciąż opowiada o desperackiej obronie ludzi przed armią zombich. Zombi napierają do przodu, ludzie się

ostrzeliwują – zmiana w samym przebiegu gry jest o tyle wyraźna, że z talii ludzi wyleciała większość kart Strzał (było ich 12!), a w zamian pojawiły się karty planszy służące do obrony, takie jak rozpędzony tramwaj, kamaz, trabant, takich jak kable, czy zasieki. Z drugiej strony zmiana poszła w podobnym kierunku, w kierunku większej zabawy na stole, na planszy – część zombiaków nauczyła się skręcać, by móc omijać przeszkody. Gra więc – choć wciąż będąca prostym, sympatycznym fillerem – nabrała bardziej taktycznego charakteru, ludzie starają się blokować ruch na poszczególnych torach, a zombi próbują omijać przeszkody.

Dwójka zyskała fabularnie – poprzez nadanie wyraźnego settingu (Moskwy) o wiele łatwiej i ciekawiej tworzyło się karty. W talii znajdziecie takie pomysły jak: Karta zastępcza (aluzja do znanych z komuny opakowań zastępczych), Mamka, Kamaz, Trolejbus, KGB, Vodka, Molotow, Kasparow i inne trzymające rosyjski klimat.

Całość, podobnie jak pierwsza część, przepełniona jest klimatem i humorem, zawiera proste reguły pozwalające na ciekawą, taktyczną zabawę.