Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/gra-lewis-i-clark-the-expedition-edycja-polska-p-214610.html



Gra Lewis i Clark The Expedition (Edycja Polska)

Cena brutto	**162,99 zł**
Cena netto	**132,51 zł**
Numer katalogowy	**WGRBEP0UN076221**
Kod producenta	**76221**
Kod EAN	**3770002176221**
Wymagania wiekowe	**14**
Zasilanie	**Nie dotyczy**
Akcesoria w zestawie	**1 plansza główna 5 plansz Ekspedycji 10 dwustronnych płytek Łodzi 84 karty Postaci 5 figurek Zwiadowców w kolorach graczy 24 żetony Czasu 100 sztuk drewnianych Zasobów 8 znaczników zwielokrotnienia Zasobów 18 figurek Indian 10 żetonów Zmiany Szlaku 8 żeto**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**1**
Max. liczba graczy	**5**
Czas gry (maks.)	**150**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Strategiczne i ekonomiczne**
Nr katalogowy	**76221**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**

Opis produktu

30 kwietnia 1803 roku Stany Zjednoczone Ameryki zakupiły od Napoleona Bonaparte Luizjanę za kwotę 15 milionów dolarów. Thomas Jefferson wysłał wówczas dwóch dzielnych podróżników: Meriwethera Lewisa i Williama Clarka, aby zbadali ten ogromny nieznany teren. Ekspedycja Lewisa i Clarka (trwająca od 1804 do 1806 roku) była pierwszą wyprawą w zachodnie tereny obecnego państwa.

A gdyby takich wypraw było więcej? A Ty byłbyś uczestnikiem jednej z nich?

Lewis & Clark: The Expedition to odświeżona edycja popularnej gry ekonomicznej, która stanowi wyścig, napędzany umiejętnym zarządzaniem zasobami. Podczas zabawy uczestnicy muszą mądrze rozporządzać swoim ekwipunkiem, pozyskiwanymi surowcami, a także członkami wyprawy. Dobre dowództwo to klucz do zdobycia Zachodu!

Na czym to polega?
W trakcie gry będziemy działać na dwa sposoby: przeprowadzając akcje przez wysyłanie do wioski towarzyszących nam Indian oraz za pomocą posiadanych na ręce kart postaci. Wśród nich znajdziemy doświadczonych traperów, myśliwych, rewolwerowców, żołnierzy, handlarzy futrem, tłumaczy i podróżników. Każdy z nich posiada unikalne umiejętności, które wspierają graczy podczas wyprawy.

Poprzez pozyskiwanie i przetwarzanie dostępnych surowców, uczestnicy będą rozwijali swoją ekspedycję, starając się płynnie podążać szlakami rzecznymi i górskimi przełęczami. Kluczem do zwycięstwa jest mądre zarządzanie ekwipunkiem, który, w miarę rozszerzania, będzie stanowił dla nas dodatkowe obciążenie. Gdy zbierzemy zbyt dużo futer, drewna i żywności nasze kanoe albo objuczone konie znacznie zwolnią i nie będziemy pokonywać tak dużych dystansów. Z drugiej strony ekwipunek jest niezbędny, jeśli chcemy kontynuować podróż.

Zwycięży ten, kogo wyprawa jako pierwsza dotrze aż do Fortu Clatsop, a historia zapamięta go jako najwybitniejszego badacza dzikiego Zachodu!

Jakie zmiany wprowadza nowa edycja?

- Żetony obozu, które pozwalały nam na reorganizację naszej ekspedycji, zostały zastąpione żetonami czasu, które będą stanowiły hamulce w naszym podróżowaniu. Będą one związane z liczbą uczestników naszej ekspedycji oraz zgromadzonych zasobów.
- Z gry usunięto karty, których efekty pasywne dostarczały trudności interpretacyjnych. Zastąpiono je efektami prostszymi lub odnoszącymi się do żetonów czasu.