

Gra Reavers of Midgard (PL)

Cena brutto	**171,99 zł**
Cena netto	**139,83 zł**
Numer katalogowy	**WGPTLP0UN083478**
Kod producenta	**83478**
Kod EAN	**5902560383478**
Wersja (zabawki::gry)	**Podstawa**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**4**
Czas gry (maks.)	**120**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Planszowe**
Nr katalogowy	**83478**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**14**
Akcesoria w zestawie	**62 karty łupów wioski 76 kart łupów twierdzy 24 karty podróży morskie 45 kart bitwy morskiej 34 karty przepowiedni 66 kart łupieżców 2 karty pomocy Plansza 4 znaczniki punktów 8 langskipów Znacznik pierwszego gracza Honorowy okręt 20 małych żetonów przysł**

Opis produktu

Gra Reavers of Midgard (PL)

Reavers of Midgard to strategiczna gra euro lekkiego typu autorstwa J. B. Howella (Papillon, Gates of Mara), w której wcielimy się w wojowniczych wikingów, przemierzających morza oraz plądrujących wioski i miasta. Reavers of Midgard jest następcą Champions of Midgard, oferując jednocześnie więcej dróg do zwycięstwa oraz opcji rozwoju - jest grą trudniejszą i bardziej złożoną od swojego poprzednika. Dana akcja, wybrana przez jednego gracza, może zostać wykonana przez wszystkich pozostałych graczy, jednak każdy następny otrzyma za nią mniejszy bonus. Gra posiada ogromną ilość starannie wykonanych komponentów, w tym aż 66 kości.

Jedyne, co posiadasz, to okręt i załogę. Taką ścieżkę wybrałeś i z takiej jesteś dumny. Wyruszasz w morze po sławę i tytuł najbardziej uznanego łupieżcy w całym Midgardzie. Będziesz plądrować wioski i miasta, walczyć z morskimi potworami i

rzucać kości o własne losy. O czyich czynach opowiedzą w Valhalli? Twoich, czy gracza obok ciebie?

Rozgrywka składa się z sześciu rund. W danej rundzie gracz wykonujący turę kładzie znacznik swojego Langskipu na wybranej akcji, opłacając ją i wykonując. Po nim kolejni gracze mogą zdecydować, czy również chcą wykonać tę akcję. Gracz inicjujący akcję otrzyma za jej wykonanie dodatkowe korzyści. Mniej korzyści otrzyma gracz siedzący po lewej, a pozostali gracze nie otrzymają żadnych korzyści. Gracz. Następnie czas na turę kolejnego gracza.

Plansza Gracza przedstawia jego okręt (langskipa), do którego będzie rekrutował swoich Łupieżców. Łupieżcy symbolizowani są przez kości Załogi. Rekrutując Łupieżcę w akcji Werbunku, bierzemy liczbę kości pokazanych na jego karcie, przerzucamy i umieszczamy je na naszej planszy. Następnie mamy do wyboru trzy opcje. Możemy odrzucić kartę Łupieżcy, dowolnie ustawiając wyniki jego kości, wsunąć kartę Łupieżcy pod planszę i korzystać z jego specjalnych zdolności lub awansować go na jarla naszego okrętu. Ale po co nam kości?

Wykonując akcje, będziemy rywalizować o zdobycie jak najwięcej punktów Chwały. Dzięki akcji Handlu pozyskamy Żywność oraz żetony Przysługi. Żywność umożliwi nam zakup kolejnych akcji, z kolei żetony Przysługi pozwolą przerzucić nasze kości. Kości używać będziemy w czasie akcji Morskich Bitew, Najazdów na Wioski albo Twierdze, czy nawet Przejęcia Terytoriów. Za większość z tych akcji otrzymamy karty, takie jak Artefakty, Skarby, Zbroje czy Arrasy, które dodatkowo będą punktować pod koniec rozgrywki.