

Samuraj

Samuraj Autor: Reiner Knizia Liczba graczy: 2 - 4 Minimalny wiek: 10 Czas rozgrywki: 30-45 min. Kategoria: Gra strategiczna

Rok pierwszego wydania: 1998 Opracowanie graficzne: Franz Vohwinkel

Samuraj - przez stulecia tę nazwę wiążą się z niewyczerpaną odwagą, niewzruszoną lojalnością oraz wewnętrzną harmonią. W dzisiejszych czasach wciąż darzy się ją szacunkiem, a opowieści, mity i legendy o samurajach stają się coraz bardziej popularne. W dawnej Japonii największymi grupami społecznymi byli chłopi, kler oraz szlachta. Droga do władzy w Japonii wiodła pomiędzy wszystkimi trzema grupami. Samuraje wykorzystywani byli nie tylko do obrony dóbr i ziem swojego władcy, ale również walczyli o poszerzenie obszaru jego wpływów, zdobywając kolejne posiadłości, wioski i miasta. Nierzadko wraz z posiadłościami przejmowali również twierdze. Samuraj jest kolejną doskonałą grą znakomitego autora gier planszowych Reinerja Knizia. Figurki półryzykowych, hełmów oraz Buddy używane w grze (reprezentujące trzy grupy społeczne) wykonane zostały ze starannie polerowanego pleksiglasu w szlachetnym czarnym kolorze. Plansza składa się z czterech części przedstawiających największe wyspy Japonii. Gracze rozmieszczają na nich armie swoich samurajów, otaczając kolejne miasta i wsie, dzięki czemu zdobywają posiadłości, ziemie i twierdze. Zwycięża gracz, który zdobędzie największą władzę wśród wszystkich grup społecznych.

Zawartość:

- 13 polerowanych figurek hełmów
- 13 polerowanych figurek Buddy
- 13 polerowanych figurek półryzykowych
- plansza/mapa Japonii składająca się z 4 części
- 80 żetonów, po 20 dla każdego gracza
- 4 japońskie parawany
- instrukcja

Instrukcja Recenzje{quickdown:23} polter.pl Galeria zdjęć{gallerybot cid:7:3:3} Zarejestrowani użytkownicy mogą dodawać tu swoje zdjęcia gry Samuraj.