

Link do produktu: <https://modeltechnik.pl/first-world-war-pierwsza-wojna-swiatowa-p-865.html>



First World War - Pierwsza Wojna Światowa

Dostępność	Niedostępny
Wiek	12 +
Liczba graczy	2 - 4
Czas gry	90 minut
Projektant	Ted Raicer
Wydanie	polskie

Opis produktu

First World War - Pierwsza Wojna Światowa to strategiczna gra planszowa ukazująca jeden z największych konfliktów XX wieku.

„Przez dwa pokolenia mieszkańcy mocarstw Europy nie zaznali wojny. Jednak w sierpniu 1914 r. sytuacja międzynarodowa była tak napięta, że w następstwie zabójstwa austriackiego arcyksięcia Franciszka Ferdynanda przez serbskiego nacjonalistę, Państwa Centralne (sojusz Niemiec i Austro-Węgier) znalazły się w stanie wojny z Ententą (sojusz Rosji, Francji i Wielkiej Brytanii). W każdym z walczących krajów oczekiwano szybkiego i zwycięskiego końca wojny, żołnierze mieli wrócić do domów „nim opadną liście”. Nie doszło jednak do łatwego triumfu, walki trwały przez cztery długie lata i miały niezwykle niszczycielski charakter. Milionowe armie ścierały się na frontach długich na setki kilometrów. Ludzie ginęli w brudnych, pełnych błota okopach, rażeni coraz to bardziej wymyślnymi środkami masowego mord. W końcu, 11 listopada 1918 r., wycieńczone Niemcy podpisały zawieszenie broni, które zakończyło te okrutne zmagania, zwane dziś jako Pierwsza Wojna Światowa.”

Pierwsza Wojna Światowa to gra strategiczna, której autorem jest Ted Raicer - wieloletni współpracownik wydawnictwa GMT Games, znany projektant doskonałych gier wojennych (min. wielokrotnie nagradzanych Ścieżek Chwały - Paths of Glory). W Pierwszej Wojnie Światowej autor wziął sobie za cel ukazanie tego konfliktu w szybkiej i przystępnej formie, jednak z zachowaniem jego istoty i charakteru.

Gra ujmuje wydarzenia Pierwszej Wojny Światowej w skali strategicznej - gracze kierują działaniami zbrojnymi, dowodząc poszczególnymi frontami, armiami i zapleczem. Plansza gry jest podzielona na trzy obszary - Front Zachodni, Front Włoski oraz Front Wschodni i Bałkany. Na każdym z tych obszarów gracze toczą walkę o kontrolę nad kluczowymi miastami, dzięki którym zdobywają punkty zwycięstwa i mogą wymusić kapitulację na przeciwniku.

Gra jest przeznaczona dla 2, 3 lub 4 graczy. W grze dwuosobowej pierwszy gracz reprezentuje Państwa Centralne, a drugi siły Ententy. W grze trzysobowej jeden gracz dowodzi Ententą, drugi Niemcami, a trzeci Austro-Węgrami i Bułgarią. W grze czterosobowej gracze kontrolują odpowiednio: Zachodnich Aliantów, Wschodnich Aliantów, Niemcy, Austro-Węgry i Bułgarię.

Pierwsza Wojna Światowa, mimo że jej zasady zajmują jedynie siedem stron, zawiera wiele istotnych ze względu na charakter konfliktu smaczków, przez co jest doskonałą grą dla osób zainteresowanych historią. Jest również idealną pozycją dla graczy chcących spróbować swoich sił w prawdziwej grze wojennej, w której do zwycięstwa konieczne jest wypracowanie skutecznej i długodystansowej strategii oraz żelazna konsekwencja w jej wykonaniu.

Wykonanie gry stoi na najwyższym poziomie, szczególną uwagę zwraca piękna plansza, której tłem są mapy z epoki.

Plansza gry dzieli mapę Europy na trzy teatry wojny: teatr zachodni, teatr włoski oraz teatr wschodni. Każdy z obszarów jest z kolei podzielony na dwa lub więcej numerowanych frontów (w sumie 11). Każdy z frontów zawiera lokację jednego lub więcej miast zwycięstwa (w sumie 46). Lokacje zwyczajnych miast zwycięstwa oznaczone są skrzynką, której kolor wskazuje na frakcję posiadającą je na początku. Ośrodki uzupełnień oznaczone są okręgiem zamiast skrzynki. Każdy z frontów zawiera także jedną lub więcej baz frakcji (w kształcie heksagonu), funkcjonujących jako specjalne rodzaje miast. Bazy oraz miasta w obrębie wszystkich frontów są połączone liniami ataku, wskazującymi, które miasta można zaatakować. I wreszcie, każdy front wymienia, jakie armie można tam wystawić lub przemieścić.

Istnieją dwa sojusze: Ententa oraz Państwa Centralne. Każdy z sojuszy jest podzielony na dwie frakcje. Ententa podzielona jest na Zachód oraz Wschód. Państwa Centralne podzielone są na Niemcy oraz sojuszników Niemiec. Każda z frakcji składa się z jednej bądź więcej narodowości.

Doświadczeni gracze powinni rozegrać partię w mniej niż dwie godziny. Mniej doświadczone osoby będą potrzebowały nieco więcej czasu podczas pierwszych rozgrywek.

Zawartość pudełka

- plansza
- 96 żetonów armii
- 46 znaczników podbicia miast
- 30 znaczników bitew
- 1 znacznik tury
- 1 znacznik rundy gry
- 4 znaczniki zwycięstwa
- 8 znaczników kolejności gry
- 4 znaczniki kapitulacji
- 1 żeton Traktatu Brzeskiego
- 2 kostki
- instrukcja