

Link do produktu: <https://hobbywear.pl/misja-zwyciestwo-gra-planszowa-kubek-magiczny-orp-orzel-p-320.html>



## Misja: Zwycięstwo. Gra planszowa + kubek magiczny ORP Orzeł

Cena **180,80 zł**

Cena poprzednia **238,00 zł**

Dostępność **Dostępny**

### Opis produktu

**Już teraz możesz wejść w posiadanie superpakietu:  
gra planszowa Misja: Zwycięstwo + magiczny kubek ORP Orzeł**

#### **GRA PLANSZOWA Misja: Zwycięstwo:**

**Wichry II wojny światowej rzuciły polskich żołnierzy na wszystkie możliwe fronty, wróg ma demoniczną przewagę... generalnie niewesoło. Jednak nie wolno się poddawać, działania dywersyjne mogą odwrócić losy wojny!**

**Ale to wymaga dużo odwagi i sprytu.**

**Wielkie armie, brawurowe szarże, heroiczne obrony, huk artylerii i krzyki tysięcy gardeł zapisują się na kartach historii.**

**Jednak losy wojny często decydują się w ciszy, poza głównym nurtem wydarzeń, za pomocą pistoletu ukrytego pod płaszczem tajnego agenta czy szyfrogramu przekazanego na ławce w parku.**

Oddajemy w Twoje ręce grę planszową, w której czeka na Ciebie szereg tajnych misji, zaskakujących walk i pasjonujących wędrowek. Twoje decyzje pokażą, jak przebiegnie i zakończy się II wojna światowa!

Na czym polega gra? *Misja: Zwycięstwo* to strategiczna gra planszowa, która przeniesie Cię na fronty II wojny światowej. Wcielisz się w rolę bohaterów wojennych, a Twoim zadaniem będzie wykonanie tajnych misji, których powodzenie przyczyni się do pokonania III Rzeszy. Do Twoich zadań należeć będzie min. transportowanie broni, przemyt radiostacji czy dostarczanie rozkazów. Przeszkodzić w tym będą się starali szpiedzy obcych wywiadów i przeróżne przeciwności losu, którym stawiać będziesz czoła za sterami takich legend jak *Łoś* czy *PzKpfw VI Tiger!* Zdobyte odznaczenia będą świadczyć o odniesionych zwycięstwach.

Ale to nie wszystko, bo na grę składa się ponad 200 elementów prosto z frontów największej wojny w dziejach Europy.

Poza bogatą rozrywką, dodatkowym atutem gry jest walor edukacyjny. Gra przybliży wydarzenia wojenne w taki sposób, aby były atrakcyjne również dla najmłodszych graczy.

Powodzenia, żołnierzu!

JAK GRAĆ?

[http://](#)

Zawartość gry:

- plansza

- 
- 55 Kart Wędrówki
  - 24 Karty Misji
  - 8 Kart Startu
  - 6 pionków bohaterów
  - 6 akówek bohaterów
  - 15 żetonów broni
  - 15 żetonów ekwipunku
  - 15 znaczników zdrowia
  - 53 ordery
  - 6 pionków wrogów
  - Pionek Pierwszego Gracza
  - instrukcja do gry

Wiek: 12+

Liczba graczy: 2 - 6

Czas gry: 35 - 60 min

---

Koncepcja gry, producent: Tomasz Okoń

Autor: Sławomir Czuba

Opracowanie merytoryczne: Paweł Chilczuk, Wojciech Drewniak

Ilustracje i opracowanie graficzne: Marek Frankowski

Kierownik produkcji: Karolina Hamera

### KUBEK MAGICZNY ORP Orzeł

Kiedy stoi na półce, w temperaturze pokojowej, wygląda całkiem 'normalnie'.  
Jak czarny kubek z białym logo *Historii bez cenzury* i małą miną morską.

**Jednak, kiedy zostanie napełniony gorącym płynem, WSZYSTKO SIĘ ZMIENIA!**

**Ten, z pozoru zwyczajny, kubek staje się MAGICZNY!**

**W kilka sekund zaczyna się na nim pojawiać, ukryta wcześniej, grafika pochodząca z naszej gry planszowej**  
**Misja: Zwycięstwo,**  
**zdumiewając i zachwycając wszystkich wokół!**

**Zanurz się w morzu kawy lub herbaty z ORP Orzeł!**

---

Magiczny efekt został uzyskany dzięki pokryciu kubka specjalną, sublimacyjną powłoką, która znika pod wpływem temperatury, wlanego do niego płynu, ujawniając ukrytą grafikę. Pojemność kubka to około 250ml.

Nadruk został wygrzany i utwardzony chemicznie.

**UWAGA! Kubek nie jest odporny na zmywanie w zmywarkach - zalecamy mycie ręczne :)**

Instrukcja pdf

[INSTRUKCJA pdf](#)

Errata

# Errata

## Misja HELSINKI - ARNHEM

Uwaga! Wrogi wywiad przeprowadził dywersję! Na jednej z Kart Misji znajdziesz rozkaz udania się do Arnhem. Nie daj się zwieść i ruszaj do Amsterdamu. To tylko rzut... granatem ;)



3 punkty