

WOJOWNICY PODZIEMI – Gra planszowa – www.lucrum.pl

JEDNA Z NAJZABAWNIEJSZYCH GIER PLANSZOWYCH! Łączy zręczność (trzeba rzucać kośćmi do celu), przygodę (ciekawe interakcje rozgrywki) oraz dużą dawkę humoru.

Specyfikacja

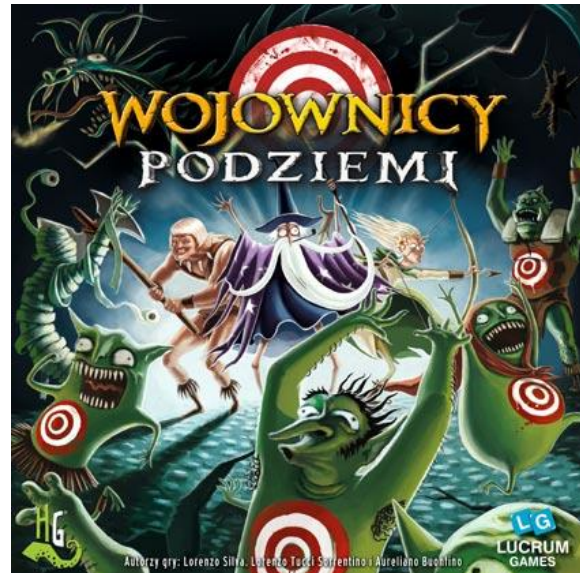
- Ilość graczy: 1-6 osób
- Wiek graczy: 14+
- Średni czas rozgrywki: 45-60 min.
- Wymiary pudełka:
29,5 x 29,5 x 7 cm
- Waga 1 egz. gry: 1346 g

Kod paskowy



Zawartość pudełka

- 1 tarcza do walki (do złożenia)
- 9 kart bohaterów
- 3 kolorowe kości bohaterów
- 9 dodatkowych białych kości
- 7 drewnianych serduszek – znaczników zdrowia (6 czerwonych, 1 czarne)
- 1 kafelek skrzyni ze skarbem
- 1 wieża (do składania)
- 30 żetonów złotych monet
- 53 karty ekwipunku
- 53 karty potworów
- 4 karty podziemi
- 4 karty władców podziemi
- 2 karty podziemi finałowych
- 1 karta zadawania obrażeń potworom
- 1 znacznik lidera
- 1 znacznik drużyny
- 5 znaczników specjalnych mocy (ropuchy, piwa, namierzania, uwiedzenia i pieśni)
- 12 znaczników ran
- 1 instrukcja w języku polskim.



Wojownicy podziemi to drużyna najbardziej nierozgarniętych bohaterów w historii. Strąceni za karę przez króla do podziemnych lochów, poszukują ukrytych bogactw i artefaktów.

Dlaczego król strącił bohaterów gry do podziemi? No cóż... W jego krainie czasy prawdziwych herosów już dawno minęły. Poddanych nie łupili prawdziwi, groźni zbójce, lecz życiowe obiboki, zdziwaczali szarlatani oraz astmatyczne bandziory bez wykształcenia. Królestwo okryłoby się hańbą, gdyby wieść o takich żenujących „zbójcach” dotarła do władców innych krain. Monarcha wpadł więc na sprytny plan. Wysłał swoich zaufanych zwiadowców na poszukiwanie najbardziej przerażających lochów w królestwie. Następnie pochwycił wszystkich samozwańczych bohaterów i w małych grupach wtrącił do podziemi. Niechaj tam, pośród przerażająco pokraccznych potworów i grozy czającej się w ciemnościach, dowiodą swej wartości lub... zginą marnie i przemienią się w oślizgłe truchło, użyźniając pokłady pleśni.

To właśnie GRACZ jest jednym z tych strąconych do lochów bohaterów „zaradnych inaczej”. Tłucze potwory na prawo i lewo. Musi jednak wiedzieć z czym walczy, gdzie walczy i czego użyć do walki. Sprawi się dobrze – zgarnie zdobycz, nie sprosta zadaniu – użyźni pleśń w podziemiach.