Dane aktualne na dzień: 04-11-2026 00:15

Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/gra-dungeon-legens-pl-p-412061.html



Gra Dungeon Legens (PL)

Cena brutto	**169,99 zł**
Cena netto	**138,20 zł**
Numer katalogowy	**WGRBEP0UJ019685**
Kod producenta	**REDUN01PL**
Kod EAN	**5902650619685**
Uwaga	**CE**
Wersja (zabawki::gry)	**Podstawa**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**1**
Max. liczba graczy	**4**
Czas gry (maks.)	**90**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Rodzinne i towarzyskie**
Nr katalogowy	**REDUN01PL**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**10**
Akcesoria w zestawie	**182 x Karta Mata do gry 4 x Planszetka gracza 21 x Znacznik wytrzymałości 4 x Znacznik użycia umiejętności 4 x Pionek gracza 20 x Żeton Pyłku 20 x Żeton duszków 8 x Tor umiejętności 12 x Pudełko na karty 21 x Znacznik wytrzymałości potworów 53 x Dodatkowy**
Materiał	**Tektura**

Opis produktu

Gra Dungeon Legens (PL)

Po latach pokoju do starożytnej, pełnej magii krainy Avel powróciły mroczne siły, a wraz z nimi obudziło się zapomniane zło. Gdy okazało się, że głęboko pod zamkiem kryją się nieprzebrane skarby oraz niezwykle cenny magiczny Pyłek, niezwłocznie rozpoczęto prace nad ich wydobyciem. Wkrótce jednak górnicy zaczęli znikać niektórzy przepadali bez wieści, inni wracali przemienieni w straszliwe stwory. W dodatku co pewien czas podziemia drżą i w lepkiej, zimnej ciemności słychać szepty zdradzające plugawe tajemnice Potrzeba kogoś odważnego, kto wyruszy, by przepędzić potwory i stworzyć nowe legendy

podziemi!

Dungeon Legends to oparta na współpracy, całkowicie samodzielna gra karciana, której akcja dzieje się w świecie znanym z Kronik zamku Avel. Podczas zabawy wcielamy się w bohaterów wyruszających z niebezpieczną misją prosto w mroczne podziemia. Czeka na nas w pełni regrywalna kampania złożona z 5 angażujących rozdziałów, w ramach której musimy dotrzeć do najgłębszych czeluści i pokonać czające się tam zło, nie pozwalając jednocześnie, by jakikolwiek potwór dotarł do Zamku.