Dane aktualne na dzień: 18-11-2026 17:48

Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/gra-sabotazysta-zaginione-kopalnie-p-58778.html



Gra Sabotażysta. Zaginione kopalnie

Cena brutto	**91,99 zł**
Cena netto	**74,79 zł**
Numer katalogowy	**WGG30P0UJ050377**
Kod producenta	**107944**
Kod EAN	**5906395350377**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**3**
Max. liczba graczy	**9**
Czas gry (maks.)	**45**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Strategiczne i ekonomiczne**
Nr katalogowy	**107944**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Liczba graczy	**3 - 9**
Wymagania wiekowe	**10**
Zasilanie	**Nie dotyczy**
Akcesoria w zestawie	**Plansza do gry 40 kart ścieżki 23 karty akcji 2 karty startu 4 karty kopalni 12 kart skarbu 10 kart krasnoludów 32 znaczniki punktów zwycięstwa 14 znaczników lasu 1 znacznik smoka 10 znaczników krasnoludów 10 krasnoludów (z podstawkami) Instrukcja**
Pozostałe parametry	**Wymiary opakowania: 27.5 x 19 x 6.5 cm**

Opis produktu

Sabotażysta. Zaginione kopalnie

Nowa przygoda w bestsellerowym świecie "Sabotażysty"!

Sabotażysta: Zaginione kopalnie to gra planszowa z elementem blefu, przeznaczona dla 3 do 9 graczy, w wieku od 10 lat.

W trakcie rozgrywki, gracze wcielą się w postaci krasnoludów i wyruszą do tajemniczego lasu, w poszukiwaniu tytułowych kopalni i ukrytych w nich skarbów. Zadanie nie jest proste. Na swojej drodze napotkają takie przeszkody jak: zwalone drzewa, urwiska, pułapki czy wredne trolle, jednak to inni gracze są największym zagrożeniem!

"Sabotażysta. Zaginione kopalnie" to następca karcianego "Sabotażysty" światowego bestsellera z 2004 roku!

Zasady i cel gry:
Celem rozgrywki jest zdobycie jak największej ilości punktów. Aby tego dokonać, należy zdobyć ukryte w kopalniach skarby. Na początku rozgrywki, gracze losują rolę i drużynę do której zostaną przydzieleni. Lojalne krasnoludy współpracują ze sobą i dzielą się łupami, jednak w każdej drużynie może znaleźć się:

- Samolub ten krasnolud wszystkie zdobyte skarby zatrzymuje dla siebie;
- Sabotażysta niech nikogo nie zmyli jego kolor brody; ten krasnolud bez chwili wahania zdradzi swoją drużynę i podzieli się skarbem z przeciwnikami.

Rozgrywka dzieli się na rundy, a te z kolei podzielone są na tury. W swojej turze gracz wykonuje następujące akcje:

- Gracz zagrywa jedną kartę, albo odrzuca jedną lub dwie karty;
- Gracz może poruszyć swoim krasnoludem do trzech pól;
- Gracz dobiera jedną lub dwie karty (zależy od pierwszego kroku).

Runda kończy się, kiedy wszystkie skarby zostaną odkryte lub kiedy żaden z graczy nie ma już kart na ręce. Gracze dzielą się punktami, losują nowe drużyny i role, po czym rozgrywają kolejną rundę. Wygrywa gracz, który po zakończeniu drugiej rundy zbierze największą ilość punktów.

Zalety gry:

- Łatwe w przyswojeniu zasady rozgrywki
- Może w nią zagrać do dziewięciu osób
- Wysoka jakość wykonania elementów
- Uczy dedukcji i współpracy
- Wysoka regrywalność