



Link do produktu: <http://plan-sza.pl/kawerna-rolnicy-z-jaskin-p-5385.html>



## Kawerna: Rolnicy z Jaskiń

Cena w sklepie internetowym **249,00 zł**

<b>Dostępność</b>	<b>Dostępny od ręki - wysyłamy w 24h</b>
Numer katalogowy	<b>4393</b>
Liczba graczy	<b>1-7</b>
Czas rozgrywki	<b>30-210 minut</b>
Wydanie	
Instrukcja	
Wiek	<b>12+</b>

### Opis produktu

## Gra ekonomiczna autora Agricoli

**Agricola** to jedna z najbardziej rozpoznawalnych gier na świecie. Okupuje najwyższe miejsca rankingu BoardGameGeek od wielu lat. Jeżeli należysz do wielbicieli gier ekonomicznych, mechaniki worker-placement, oraz gier Uwe Rosenberga, to przy grze **Kawerna** nie przeklikasz obojętnie.

W grze **Kawerna** zostajesz głową rodziny, brodatym krasnoludem żyjącym w górach. Rozpoczynasz przygodą posiadając przy swoim boku jedynie swoją małżonkę i jaskinię. W przyszłości każdy członek rodziny, będzie kolejnym pionem, którym będziesz mógł wykonywać akcje.

Przed jaskinią znajduje się las, a to co znajduje się głębiej... często jest zagadką. Od Ciebie będzie zależało jak głęboko będziesz chciał kopać i ile czasu na to poświęcisz. A kopać na pewno będziesz, ponieważ potrzebne Ci to jest do stworzenia nowych broni albo do znajdowania błyszczących kryształów. Ważne jest też to, co na powierzchni. Przy samej jaskini masz dostatecznie dużo miejsca, aby zasiać zboże albo rozpocząć hodowlę zwierząt. A to wszystko po to, aby rodzina była jak największa i aby Twojej rodzinie żyło się najdostatniej.

**Kawerna** to gra dla od 1 do 7 graczy, która trwa po 30 minut na każdego uczestnika rozgrywki. Jest to odświeżona wersja

**Agricoli**, której dodano pełno nowych pomysłów, które od dłuższego czasu tkwiły w głowie Uwe Rosenberga. Dodano do niej m.in. jaskinię, nowe zwierzęta i wyprawy na misje. Ponadto gra posiada grywalny i w pełni satysfakcjonujący wariant solo, który pozwoli zapoznać się m.in. z 48 różnorodnymi taflami jaskini.

### Zawartość pudełka:

- 20 jasnobrązowych znaczników psów
- 35 białych znaczników owiec
- 30 szarych znaczników osłów
- 30 czarnych znaczników dzików
- 30 brązowych znaczników krów
- 45 brązowych znaczników drewna
- 25 szarych znaczników kamieni
- 45 czarnych (akrylowych) znaczników rudy
- 20 czerwonych (akrylowych) znaczników rubinów
- 40 żółtych znaczników zboża
- 35 pomarańczowych znaczników warzyw
- 1 żółty znacznik gracza rozpoczynającego
- 7x3 znaczników obór
- 7x5 dysków krasnoludów
- 7 dużych plansz graczy
- 1 jednostronna plansza główna z trzema wydrukowanymi polami akcji oraz polami rund
- 1 jednostronna plansza główna z polami rund 4 do 12
- 1 dwustronna plansza główna z wydrukowanymi polami akcji dla 1 - 3 graczy
- 1 dwustronna plansza dodatkowa z dodatkowymi polami akcji dla 5 graczy
- 1 dwustronna plansza dodatkowa z dodatkowymi polami akcji dla 3 graczy
- 4 plansze organizacyjne na żetony usprawnień
- 20 złotych monet oznaczonych „1”
- 24 złotych monet oznaczonych „2”
- 5 złotych monet oznaczonych „10”
- 1 żeton „dodatkowy krasnolud”
- 88 żetonów „1x żywność”
- 7 żetonów żniw
- 52 żetonów broni o różnej sile
- 8 żetonów wielokrotności „4x”
- 8 żetonów dóbr
- 2 żetony „8 zwierząt”
- 17 identycznych żetonów usprawnienia: Izba
- 47 różnych żetonów pozostałych usprawnień
- 8 pojedynczych żetonów Korytarz (na odwrocie: Pieczara)
- 16 pojedynczych żetonów Kopalnia rubinów (na: odwrocie Pole)
- 16 pojedynczych żetonów Łąka (na odwrocie: Małe pastwisko)
- 24 podwójnych żetonów Kopalnia rudy/Głęboki korytarz (na odwrocie: Duże pastwisko)
- 40 podwójnych żetonów Pieczara/Korytarz (na odwrocie: Pieczara/Pieczara)
- 40 podwójnych żetonów Łąka/Pole (na odwrocie: Małe pastwisko/Pole)
- 1 karta zdarzeń: Żniwa
- 12 kart z polami akcji (poła akcji dla rund: 1 do 12)
- 7 kart pomocy: Rubiny i żniwa
- 7 kart pomocy Łupy z wyprawy
- 2 karty krasnoludów dla gry w jedną lub dwie osoby
- 1 notatnik do podliczania punktów
- woreczki strunowe do uporządkowania zawartości pudełka
- instrukcja (24 strony) + dodatek do instrukcji (8 stron)