



Horror w Arkham

Cena	175,00 zł
Dostępność	Dostępny
Wiek	12 +
Liczba graczy	1 - 8
Czas gry	120 - 240 minut
Projektant	Richard Launius, Kevin Wilson
Wydanie	polskie
Instrukcja	polska

Opis produktu

Przygodowa gra planszowa inspirowana prozą mistrza grozy H.P.Lovecrafta.

Mamy rok 1926. Arkham Massachusetts. W całym mieście otwierają się wrota do niewyobrażalnie koszmarnych wymiarów. Z ich trzewi wydostają się ohydne stwory, które zaczynają nawiedzać noc. Co gorsza, jeśli otworzy się zbyt wiele bram, na świat uwolni się istota o niezgłębionej mocy.

Naprzeciw tych przerażających potworów staje grupa Badaczy, zdeterminowana odeprzeć falę mrocznych sił wszechświata. Jeśli chcą mieć chociaż cień szansy na sukces, będą musieli zgłębić tajemnice Mitów i wykorzystać wszystkie swoje umiejętności, zaklęcia i broń.

Zawartość pudełka

- instrukcja
- plansza o wymiarach 84 cm x 65 cm
- 1 znacznik Pierwszego Gracza
- 5 kości
- 16 kart postaci Badaczy
- 16 znaczników Badaczy
- 16 plastikowych podstawek pod znaczniki Badaczy
- 196 żetonów stanu Badacza
 - 56 żetonów pieniędzy
 - 34 żetony Poczytalności (10 "trójek" i 24 "jedynek")
 - 34 żetony Wytrzymałości (10 "trójek" i 24 "jedynek")
 - 48 żetonów Wskazówek
 - 24 suwaki umiejętności
- 189 kart Badaczy
 - 44 Przedmioty powszechne
 - 39 przedmiotów unikatowych
 - 40 Zaklęć
 - 20 Umiejętności
 - 11 Sprzymierzeńców
- 35 kart specjalnych
 - 8 kart Honorarium

-
- 8 kart Członkostwa w Loży Srebrnego Świtu
 - 8 pożyczek bankowych
 - 8 kart Błogosławieństwa / Klątwy
 - 3 karty Zastępcy Szeryfa
 - 8 arkuszy Przedwietrznych
 - 20 żetonów zagłady
 - 179 kart Przedwietrznych
 - 63 karty Obszarów
 - 67 kart Mitów
 - 49 kart Bram
 - 60 żetonów potworów
 - 16 żetonów Bram
 - 3 znaczniki aktywności
 - 3 znaczniki eksploracji
 - 1 znacznik Toru Paniki
 - 6 znaczników "Zamknięte"