Dane aktualne na dzień: 18-11-2026 19:29

Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/gra-cthulu-death-may-die-edycja-polska-p-214565.html



Gra Cthulu: Death May Die (edycja Polska)

Cena brutto	**367,99 zł**
Cena netto	**299,18 zł**
Numer katalogowy	**WGPTLP0UN082495**
Kod producenta	**82495**
Kod EAN	**5902560382495**
Uwaga	**CE + 0-3 + Male czesci + zadlawienie**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**1**
Max. liczba graczy	**5**
Czas gry (maks.)	**120**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Przygodowe**
Nr katalogowy	**82495**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**14**
Zasilanie	**Nie dotyczy**
Akcesoria w zestawie	**45 wysokiej jakości plastikowych figurek Instrukcja 17 dwustronnych kafelków 1 plansza Scenariusza 10 plansz Badaczy 64 karty Mitów 90 kart Odkryć 12 kart Niepoczytalności 8 kart Przedwiecznych 2 karty Poplecznikow Przedwiecznego 6 kart Scenariuszy 6 kart**

Opis produktu

Cthulhu: Death May Die to klimatyczna kooperacyjna gra scenariuszowa dla 1 do 5 graczy w świecie mitów znanym z literatury H.P. Lovecrafta. Jest to gra porównywana do tytułów takich jak Posiadłość Szaleństwa (z którym dzieli tematykę) i Zombicide (ze względu na to, że to szybka gra figurkowa o względnie prostych zasadach), w której gracze poruszają się na planszy ułożonej z kafli z pięknymi grafikami. Wcielają się w badaczy posiadających unikatowe umiejętności i stają do walki z Kultystami i Potworami, aby wreszcie ostatecznie zmierzyć się z Przedwiecznym. Bardzo ciekawa jest mechanika, która

sprawia, że wraz z popadaniem w szaleństwo wzmacniają się zdolności badaczy, ale jednocześnie zbliża ich to ku śmierci.

Cthulhu: Death May Die zaprojektowane przez weteranów branży Roba Daviau (Pandemic Legacy 1 & 2) i Erica M. Langa (Blood Rage, Rising Sun) wyróżnia się nastrojowym klimatem, intuicyjną i emocjonującą rozgrywką oraz niepowtarzalnymi figurkami, z których znane jest wydawnictwo CMON. Do tej wybuchowej mieszanki dołączył Adrian Smith oraz Karl Kopiński, którzy swoim talentem artystycznym stworzyli niepowtarzalną i spójną wizję mitologii Cthulhu.

Walka z niewyobrażalnymi monstrami z innego wymiaru nieodzownie wiąże się z szaleństwem. Ale tutaj może ono działać na twoją korzyść! Gracze rozpoczynają rozgrywkę ze zdiagnozowanymi niepoczytalnościami, które przy odrobinie nieuwagi mogą mocno dać im się we znaki. Ale umiejętnie wykorzystane staną się użytecznym narzędziem w walce z Przedwiecznymi i ich pomiotem. W trakcie rozgrywki Badacze nieuchronnie tracą władzę nad swoim umysłem, w zamian zyskując umiejętności niedostępne zwykłym śmiertelnikom. To dzięki nim mogą stanąć jak równy z równym w walce przeciwko Potworom przynajmniej dopóki kompletnie nie oszaleją

Wielkich Przedwiecznych do świata śmiertelników chcą przywołać ich fanatyczni Kultyści. W tym plugawym planie wspierają ich przeróżne sługusy Przedwiecznych potwory z odmętów niewyobrażalnego koszmaru. Każdy z przeciwników ma swoją specjalną zdolność oraz charakterystykę. Nie są kontrolowani przez żadnego z graczy, ich zachowanie zależy od kart Mitów, które są unikatowe dla każdego Przedwiecznego i każdego Scenariusza. Dzięki temu w każdym z nich zachowują się inaczej, dążąc do realizacji złowrogiego celu.

Death May Die zawiera małe pudełka, w których ukryte są modularne elementy do tworzenia unikatowych rozgrywek. Gracze wybierają jednego z dwóch dostępnych Przedwiecznych i łączą go z jednym z 6 dostępnych Scenariuszy. Każde pudełko zawiera unikatowe figurki, żetony, i karty, które będą użyte tylko i wyłącznie w tym Scenariuszu. Talia kart Mitów to połączenie kart wybranego Przedwiecznego oraz kart wybranego przez graczy Scenariusza. Każda rozgrywka to nie tylko nowe kafle plansz użyte do stworzenia mapy, ale również nowe akcje, które Badacze będą mogli wykonać, by przerwać kultowi dokończenie rytuału. Każdy ze Scenariuszy dodaje również karty Odkryć, wprowadzające całkowicie nowe historie do eksploracji, nowych przeciwników, ich wzorce zachowań, które zostały zaprojektowane specjalnie tak, by każdy ze Scenariuszy był wyjątkowy.