

Gra WENDETA - Wampir: Maskarada

Cena brutto	**65,99 zł**
Cena netto	**53,65 zł**
Numer katalogowy	**WGGLTP0UN006019**
Kod producenta	**06019**
Kod EAN	**5902259206019**
Uwaga	**CE + 0-3 + Male czesci + zadlawienie**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**3**
Max. liczba graczy	**5**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Przygodowe**
Nr katalogowy	**06019**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**14**
Akcesoria w zestawie	**7 arkuszy klanu 30 kart poplecznikow 35 kart ofiar 7 kart miejsc 8 kart relikwii 63 karty klanu 4 kafelki dzielnic 28 kafelków obszaru Żeton ambicji 7 żetonów wycofaj 7 żetonów zostań 50 żetonów wpływów (15 o wartości 3 i 35 o wartości 1) 40 że**

Opis produktu

Chicago. Klejnot koronny Camarilli w Ameryce Północnej. Książę Kevin Jackson umiejętnie zdobył władzę po brutalnej wojnie z wilkołakami i od jej zakończenia rządzi w mieście żelazną ręką. Spokrewnieni z Chicago utrzymują pozorny pokój, oficjalnie popierając Księcia. Jednak w tajemnicy niektórzy z nich już rozpoczęli zakulisowe działania, dążąc do obalenia władcy

Wampir: Maskarada Wendeta to asymetryczna rywalizacyjna gra karciana opierająca się na strategii, blefie i dedukcji, zaprojektowana przez uznanych twórców gier planszowych Charliego Clevelanda oraz Bruno Faiduttiego. Od 3 do 5 graczy wcieli się w spiskujące wampiry walczące w różnych dzielnicach miasta o poparcie wpływowych poplecznikow, by ostatecznie zawładnąć tronem Chicago.

Każdy z graczy wcieli się w przedstawiciela jednego z wampirzych klanów (Brujah, Gangrele, Malkavianie, Nosferatu,

Toreadorzy, Tremere, Ventrue). Jako spiskujący wampir reprezentujący dany klan, waszym celem będzie pozyskanie jak największej liczby punktów wpływów, by przejąć kontrolę nad miastem i stać się nowym Księciem.

Na przestrzeni trzech rund gracze będą dokładać karty oraz żetony krwi, walcząc o poparcie popleczników w różnych dzielnicach zarówno ludzi, jak i Spokrewnionych zdobywając tym samym wpływy i zyskując dostęp do ich zdolności specjalnych. Z kolei nowe karty, dobierane z początkiem każdej rundy, pozwolą zaskakiwać przeciwników nowo nabytymi mocami.