

Continue



Pandemic reino de cthulhu

Seres de mal antigo, conhecidos como Old Ones, estão ameaçando sair da sua prisão cósmica e despertar para o mundo. Tudo o que você sabe poderia ser destruído pelo caos e loucura. Você e seus colegas pesquisadores conseguirão encontrar e selar cada portal no tempo? Pressa antes de perder-se a insanidade. Em Pandemic: Reign of Cthulhu, você experimentará o jogo Pandemic clássico com uma torção horrível e terá que enfrentar os Antigos, ameaçando o mundo com seus poderes inícos.
- 1 Tabuleiro - 1 Livro de Regras - 44 Cartas de Pistas - 12 Cartas de Relíquias - 4 Cartas "O Mal se agita" - 7 Cartas de investigador - 4 Cartas de Referência - 24 Cartas de Invocação - 12 Cartas de Grande Anício - 7 Miniaturas de Investigador - 3 Miniaturas de Shoggoth - 26 Miniaturas de Cultista - 1 Dado de Sanidade - 18 Marcadores de Sanidade - 4 Marcadores de Lacrar 91 (63.5 mm X 88.0 mm)16 (61.0 mm X 112.0 mm) Produto Cidade Condição Obs Valor Link Jogo Belo Horizonte Lacrado Loja Brechó Lúdico R\$ 382.99 Anúncio Jogo Sao Paulo Lacrado R\$ 334,55 Anúncio Jogo Mogi das Cruzes Lacrado R\$ 381,10 Anúncio Jogo Sao Carlos Usado R\$ 298,55 Anúncio Jogo Osasco Usado R\$ 214,85 Anúncio Ludopedia Quem Somos Fale Conosco Apoiaodr Mídia Kit API LudoStore Acesso a Loja Leilões Meeps - Cashback Quero Vender Ajuda Políticas Termos de Uso Política de Privacidade Devolução e Reembolso LUDOPEDIA COMERCIO LTDA - ME | CNPJ: 29.334.854/0001-96 | R Dr Rubens Gomes Bueno, 395 - São Paulo/SP | contato@ludopedia.com.br © 1996, Amazon.com, Inc. ou suas afiliadas All things considered, it's a wonder that it's taken this long for two of the tabletop world's most popular fixations - Matt Leacock's disease-curing hit Pandemic and the Cthulhu Mythos of horror author H.P. Lovecraft - to finally collide and form a single entity. Pandemic has dominated 'best of' lists since it first appeared a decade ago - helped by multiple expansions, spin-offs and Leacock and Rob Daviau's impeccable evolution of the concept in Pandemic Legacy last year - while the use of the Cthulhu theme is, well, everywhere as of late. Given the tabletop ubiquity of Lovecraft's tentacle-mouthed creation and the perpetual momentum of Pandemic, it's easy to approach this year's Pandemic: Reign of Cthulhu with more than just a smidge of cynicism and assume it will be little more than a reskinned re-release of Leacock's original game. That, happily, is not the case. While it may bear the Pandemic name, Reign of Cthulhu's mechanics take several steps away from the globe-trotting and cube-removing origins of its namesake to offer a gameplay experience that feels distinctly different. Okay, okay, so let's be real for a moment, there are still elements here that feel undeniably similar to Pandemic. As in that game, players (as each of seven 'investigators' this time around, rather than 'roles') will travel around the board and stem the progression of something unpleasant by using up to four actions per turn, before drawing two cards into their hand and a number of location cards from a separate deck which advance the encroachment of said unpleasant thing, with a set number of events (epidemics in Pandemic, 'Evil Stirs' here) giving the antagonistic force a major bump and upping its rate of invasion. The geographical perspective has shifted from being a global race against the clock to a world-saving dash around four of Lovecraft's best-known settings - Dunwich, Arkham, Innsmouth and Kingsport - each of which has specific buildings and locations (park, hospital, graveyard and so on) rather than capital cities. Like Pandemic's continents, the four towns are colour-coded, and fixed-location bus stations provide the ability to jump across the map in lieu of Pandemic's buildable research stations. It may not sound wildly fresh just yet, but the changes made by lead designer Chuck D. Yager (with help from Leacock) go beyond mere aesthetics. Instead of the iconic multi-coloured cubes of Pandemic's four diseases, Reign of Cthulhu players begin the game by shuffling the 11 Old One cards (minus Cthulhu) and placing six face-down across the top of the board, with the eponymous horror occupying the seventh place face-up. Each time an Evil Stirs card is drawn, the next Old One is revealed, with each monster introducing game-changing effects. The next Old One also appears if more than three cultists - which replace the cubes and are similarly defeated by spending an action - are placed onto one location but, unlike the same occurrence in Pandemic, outbreaks (where a fourth cube would instead result in cubes being placed on every surrounding city) don't occur. Complicating the ability for the investigators to pack up their (probably dark and gloomy) bags and go on a (probably dark and gloomy) holiday are Shoggoths, horrible monsters which look a little like chewing gum found on the bottom of a desk. With tentacles. And teeth. Shudder. Appearing each time an Evil Stirs card is picked, the otherworldly nasties take three actions to defeat and - unlike the static disease cubes, move at the end of each player's turn towards the four gates spread around the world. These gates are key to Reign of Cthulhu's gameplay - players must gather five clue cards of each location's colour, make their way to its respective portal and discard the set to seal the rift, winning the game when all four are closed. On the other hand, if a Shoggoth makes it to a gate undefeated and passes through, the next Old One is revealed. The need to contend with the moving Shoggoths introduces a new challenge to Pandemic's existing mechanics, with the implementation of the sanity die making the creatures and warped world even more of a threat to players. The die is thrown upon landing on a space with a Shoggoth, when warping from one gate to another, each time an Evil Stirs card is drawn or when a player uses a Relic, an item card with beneficial actions from nullifying an Old One's effect to making a sealed gate an Elder Sign - stopping extra cultists from being placed. The die can result in extra cultists being placed or the player losing up to two sanity - with a total loss of sanity resulting in the investigator going insane and suffering negative side-effects until they are cured. If every investigator goes insane, it's game over. If the game perhaps sounds more reminiscent of Eldritch Horror than Pandemic, it's because Yager's tweaks and additions to the mechanical foundation of Leacock's base game bring it much more into line with the globe-trotting Lovecraftian classic - for both better and worse. Having to be wary of Shoggoths balances out the smaller number of locations on the board - 24 versus Pandemic's 48 - with being unable to hunker down in one spot for too long, while the Old Ones and sanity die introduce a little more randomisation into proceedings, with a run of unlucky throws dooming our group more than once. How you feel about the extra unpredictability is likely to be down to personal preference, but our group of experienced Pandemic fans found the changes helped to offer an experience that felt markedly new - although perhaps not as revolutionary as the medical-themed debut.Content continues after advertisements Also helping with the ease of transition is the theme. Though it may be a well-worn trope in the tabletop world by now, the Cthulhu Mythos masks Pandemic's co-operative core without feeling forced or convoluted. The replacement of faceless wooden pawns and plastic cubes by individual miniatures for the investigators, cultists and Shoggoths lends a greater air of identity to the group's efforts, encouraging a greater attachment to the characters and their efforts, which is assisted by the concept of sanity and the recognisable locations and Old Ones. It's worth noting here that, as with all of the Pandemic releases to date, the quality of components throughout is high, with the game board beautifully illustrated in murky blues, yellows, purples and black and the rulebook similarly gorgeous, including hand-drawn pictures of some of the grotesque creatures alongside almost two pages of effective tone-setting narrative. Pandemic veterans will find the new rules easy to slip into, while the instructions are well-written enough to introduce newcomers to both the mechanics and theme. Ultimately, Pandemic: Reign of Cthulhu feels like a worthy spin-off to the tabletop classic. Its theme may not be wholly original, but the mechanical updates and layering of atmosphere do an effective job of elevating it beyond a mere rebranding and offering an attractive alternative to both Pandemic and other Lovecraft-inspired titles. Buy a copy here CONCLUSION Reign of Cthulhu takes two unoriginal aspects and creates something that feels genuinely fresh. The gameplay changes mean that Pandemic fans looking for something a little different will be satisfied, while the addition of Lovecraftian elements - while they may be cliché - brings a new sense of atmosphere. It certainly won't replace Pandemic or Lovecraftian classics like Eldritch Horror, but it's a solid addition to the collections of both types of fan all the same. Publisher: Z-Man Games Genre: Co-op strategy Players: 2-4 Time: 40 minutes Age: 14+ Website: zmangames.com Sometimes we may include links to online retailers, from which we might receive a commission if you make a purchase. Affiliate links do not influence editorial coverage and will only be used when covering relevant products. Description Edit | History Los Primigenios, seres de una inteligencia antigua e incomprensible, se agitan en sus vastas prisiones cósmicas. Si se despiertan y regresan a nuestro mundo, desencadenarán una era de locura, caos y destrucción que afectará al propio tejido de la realidad. Todo lo que conoces y amas sucumbirá a su demencia. Tu maldición es un conocimiento que las masas adormecidas no pueden soportar; que el Mal existe y que es necesario detenerlo cueste lo que cueste. Un juego independiente, basado en Pandemic, adaptado al mundo de Lovecraft y con reglas adicionales. Incluye miniaturas. Este juego dispone de 67 cartas y les corresponden los "protectores de 66x91mm - Descripción del editor Comprueba los artículos para añadir a la cesta o En Pandemic El reino de Cthulhu llevamos a investigadores como en la obra de Lovecraft, con los que intentamos cerrar los portales que se han abierto para evitar la llegada de Cthulhu a la tierra. También te interesa el juego de cartas Arkham horror. FICHA TECNICA Autor: Chuck D. Yager. (Basado en Pandemic de Matt Leacock) Ilustraciones: Chris Quilliams. Atha Kanaani, Philippe Guérin. Edición: Jean-François Gagné. Editorial: Devir Dirección editorial: Xavi Garriga. Traducción: Marc Figueras y Marià Pitarque. Adaptación gráfica: Cecilia Ramirez. Número de jugadores: 2 a 4 Duración de las partidas: 40 min. Edad: +14 Género: Terror cooperativo. Componentes de Pandemic el reino de Cthulhu: Reglamento, tablero de juego, 44 cartas de pistas, 12 cartas de reliquia, 4 cartas de invocación, 24 cartas de primigenios, 4 cartas de referencia, 1 dado de cordura, 18 fichas de cordura, 4 fichas de sellado, 3 figuras de Shoggoth, 26 figuras de cultistas y 7 cartas de investigador con sus 7 figuras correspondientes. Sinopsis “El Reino de CHTULHU” Se han abierto cuatro portales al más allá donde los primigenios y con Cthulu a la cabeza llevan encerrados desde tiempos remotos... Si logran despertar y cruzar el umbral a nuestro mundo se desencadenará la locura, el caos y la destrucción. Arkham, Innsmouth, Dunwich y Kingsport son las ciudades donde están ocurriendo los hechos, con movimientos raudos y precisos deberemos cerrar dichos portales, no sin tener que esquivar a cultistas y Shoggoths que campan a sus anchas por las calles, intentando a su vez no volvernos dementes al intentar conseguir nuestra empresa. Preparación y Desarrollo Desplegaremos el tablero y veremos las cuatro ciudades descritas con anterioridad y seis puntos o lugares marcados en cada una de ellas por donde nuestros investigadores se irán moviendo con su objetivo en mente. Colocaremos 6 cartas de Primigenio al azar más la de Cthulu en su lugar correspondiente boca abajo. Por las calles y descubriendo cartas de invocación que nos dirán el lugar, previamente barajadas y formadas un mazo, colocaremos los cultistas y Shoggoth iniciales. Mezclaremos las cartas de investigador y cogeremos las dos primeras, el primer jugador elegirá uno, cogeremos la sóbrate y otra del mazo y el jugador de su derecha elegirá otro investigador y así sucesivamente... Colocaremos las figuras correspondientes en la Estación de Arkham, cogeremos 4 fichas de cordura y una tabla de referencia. Las cartas de investigador tienen dos caras, empezaremos con su cara cuerda, cuando perdamos las 4 fichas de cordura le daremos la vuelta dejando ver nuestro lado demente... cambiando nuestras características pero seguiremos jugando. Estableceremos el grado de dificultad variando el número de cartas de pista al preparar el mazo, (nota personal: El grado será en Experto, Difícil y la Locura es mi sino but i like it...) Dependiendo del número de jugadores 2, 3 o 4 mezclaremos 4, 5 o 6 cartas de reliquia con las de pistas que nos hayan quedado al elegir la dificultad, el resto las dejaremos boca abajo al lado del tablero, cada jugador cogerá 4, 3 o 2 cartas dependiendo si somos 2, 3 o 4 jugadores. Por último prepararemos el mazo de juego, haremos 4 montones iguales con el mazo de pistas y reliquias, y en ellos añadiremos una carta de conmovión en cada uno, barajaremos por separado y los juntaremos componiendo un mazo solo. Podemos empezar. El turno de juego se compone de 3 fases. 1. Acciones. Para salvar el mundo podremos hacer 4 acciones en nuestro turno a elegir entre:. • Caminar, moveremos nuestro investigador por las calles conectadas de las ciudades. • Coger el autobús, descartando una carta de pista podremos mover el investigador a la ciudad que indique la carta o moverlo a cualquier lugar del mapa si la carta es la ciudad donde te encuentras. • Saltar de portal a portal, en este caso deberá pagarlo con una tirada del dado de cordura y resolver el resultado al instante. • Derrotar a un cultista, sacarlo del mapa de juego. • Derrotar un Shoggoth, (esta acción vale por 3 acciones). • Entrega o recibe una carta de reliquia. • Entrega o recibe una carta de pista (esta deberá ser de la ciudad donde estemos). • Sellar un portal, descartando 5 cartas de pista de la ciudad correspondiente y estando encima de él sellaremos el portal colocando la ficha de sellado. 2.-Robar cartas. Robaremos 2 cartas del mazo de juego de una en una (el límite de la mano es 7, si tenemos más deberemos descartarnos o usarlas al momento), en el caso que nos salga la carta de conmovión deberemos hacer lo que se describe en las de inmediato. Tirar el dado de cordura... Manifestación del Primigenio. Revelar la siguiente carta de primigenio del tablero y aplicar su efecto. Aparición de un Shoggoth en el lugar donde nos marque la última carta del mazo de invocación. Reagrupación de cultistas, mezclar la baraja de descartes de invocación y colocaras encima del mazo de invocación. 3.-Invocación Revelaremos tantas cartas de invocación como el poder de invocación nos marque, eso está en el tablero y lo marca el último primigenio que haya sido despertado. En estas cartas saldrá el lugar donde colocaremos un cultista; si hay un lugar con 3 cultistas y tenemos que colocar otro habrá una Manifestación en vez de ello., si en la carta sale la imagen de un Shoggoth sus figuras del tablero se moverán hacia el portal abierto más cercano, si están en uno ya, habrá una Manifestación. Las formas de ganar son: Solo hay una forma de ganar, sellando los cuatro portales. En cambio hay unas cuantas formas de perder: Manifestando al séptimo primigenio que es Cthulu. Si agotamos la reserva de cultistas y necesitamos colocar más en el tablero. Si agotamos la reserva de Shoggoths y necesitamos colocar más en el tablero. Si agotamos las cartas del mazo de juego. Si todos nos volvemos dementes. Opinión de Pandemic el reino de Cthulhu Es un juego cooperativo donde los jugadores que quieren llevar siempre el peso de la acción y mandar en la partida raramente tendrán cabida pues hará que se pierda estrepitosamente y les hará un grato favor a Cthulu y todo su sequito. Es necesario una buena colaboración para poder cerrar todos los portales, sino perderemos en muy pocos turnos, por experiencia hablo. El juego me parece de muy buena calidad gráfica, tiene un tono oscuro y terrorífico que ayuda a crear ambiente, seguro que será del agrado de los seguidores de Cthulu. El juego en si es sencillo de entender y jugar, pero es importante no saltarse pasos de juego o cambiarlos de orden porque la locura se apoderará de nosotros rápidamente. Con decir que ni primera partida la terminamos en el tercer turno por hacer cosas mal. He jugado varias partidas y es un poco difícil, aunque a priori parezca que tienes la partida controlada de repente una carta de conmovión y se va todo al garete... no hay que confiarse ya que Cthulhu está al acecho y no dudará en manifestarse... Espero que os guste tanto como a mí, un abrazo. Muchas gracias Joaquim como siempre por esta estupenda reseña. ¿Te ha gustado la reseña y el juego? ¡Cómpralo aquí! Galápagos J0gosGalápagos J0gosPandemicPortuguêsFísicoCooperativo12 Cartas de Jogador (Relíquias), 4 Cartas de o Mal Desperta e 1 Tabuleiro,, 4 cartas de referência, 44 Cartas de Jogador (Pistas), 7 Cartas de Investigador, 7 Miniaturas de InvestigadorNão14 anos2 - 4NãoChuck D. Yager, Matt LeacockAtha Kanaani, Fred JordanMadeira, Papel CartãoNãoNãoNãoNãoNão33 cm17 cm5 cmReino de Cthulhu é um jogo cooperativo onde cada jogador assume o papel de um investigador com habilidades especiais. A missão é salvar a Terra das forças do mal, trabalhando em conjunto para selar quatro portais e impedir o despertar de Cthulhu ou a invasão de Cultistas e Shoggoths. Em caso de fracasso, inicia-se a era da loucura.Componentes do jogo:- 44 Cartas de Jogador (Pistas)- 12 Cartas de Jogador (Relíquias)- 7 Cartas de Investigador- 7 Miniaturas de Investigador- 7 Miniaturas de InvestigadorNão14 anos2 - 4NãoQualidade dos materiais 1 Rulebook 1 Game Board 7 Investigator Figures 26 Cultist Figures 3 Shoggoth Figures 4 Seal Tokens 7 Investigator Cards 12 Old One Cards 44 Clue Cards 12 Relic Cards 24 Summoning Cards 4 Reference Cards 18 Sanity Tokens 1 Sanity Die The Old Ones, ancient beings of bizarre intelligence, stir within their vast cosmic prisons. Should they awaken into our world, it will unleash an age of madness, chaos, and destruction. You are cursed with knowledge that the "sleeping masses" cannot bear; that this Evil exists, and that it must be stopped at all costs! Pandemic: Reign of Cthulhu is a stand-alone game inspired by the acclaimed cooperative game Pandemic. In this version, players are investigators who must work together to seal four gates, thereby keeping the area from being overrun with cultists or Shoggoths, and hopefully preventing Cthulhu from awakening. Experience the classic Pandemic gameplay with a horrifying twist as you contend with twelve Old Ones who threaten the world with their unique powers. Keep your wits about you, ward off insanity, and save humanity! Youtube has been blocked because of your cookie preferences.To activate it, you must accept the "Youtube" cookie in the list of partners, or click on the button below to view the video directly on the Youtube site.Watch the video