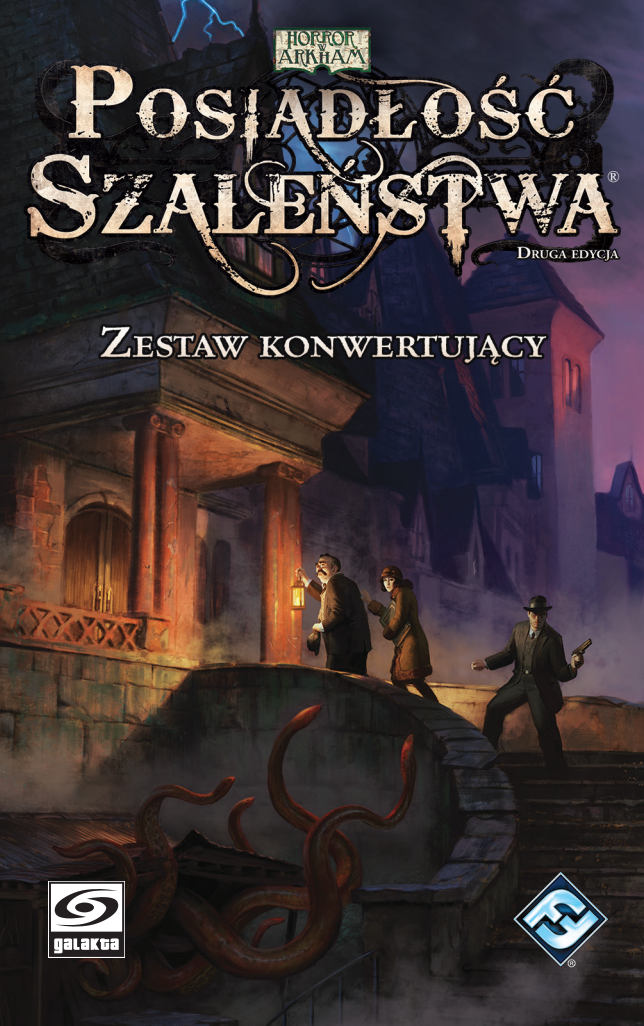




OPRACOWANIE

Opracowanie drugiej edycji gry: Nikki Valens

Opracowanie pierwszej edycji gry: Corey Konieczka

Projekt Zestawu Konwertującego: Nikki Valens z Danielem Lovatem Clarkiem and Nathanem I. Hajekem

Opracowanie graficzne: WiL Springer z Evanem Simonetem

Kierownik graficzny: Brian Schomburg

Menedżer produkcji: Megan Duehn i Simone Elliott

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Korekta wersji polskiej: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Testerzy: Brad Andres, Audrey Bailey, Samuel W. Bailey, Dane Beltrami, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Ian Birdsall, Forrest Bower, Joseph Bozarth, Nayt Brookes, Frank Brooks, Chris Brown, John D. Curtis, John W. Curtis III, Kathleen Curtis, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Branden Haines, Matt Holland, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Evan Johnson, Justin Kemppainen, James Kniffen, Matthew Landis, Mark Larson, Lukas Litzsinger, Andrea Marmioli, James Meier, Kathleen Miller, Heather Minke, Maegan Mohr, Michelle McCarthy, Anton Torres, Janie True, Quentin True, Jason Walden, Paul Winchester

„Nasze możliwości odbioru wrażeń są absurdalnie ograniczone, a możliwości postrzegania otaczających nas obiektów, nieskończenie zawężone. Postrzegamy to jedynie, co skutkiem naszej budowy, takiej a nie innej, jesteśmy w stanie zauważać i nie zdajemy sobie sprawy z ich absolutnej natury. Przy pomocy pięciu stałych zmysłów udajemy, iż rozumiemy bezgraniczną złożoność otchłani kosmosu”.

— H. P. Lovecraft, *Z otchłani* (tłum. Robert P. Lipski)

Zawartość Zestawu Konwertującego pozwala dołączyć figurki badaczy, figurki potworów i kafelki planszy z pierwszej edycji do drugiej edycji *Posiadłości Szaleństwa*.

Posiadając produkty z pierwszej edycji, gracze mogą wcielić się w występujących tam badaczy. Potwory i kafelki planszy z pierwszej edycji również mogą być wykorzystane i uwzględniane przez aplikację podczas tworzenia mapy i wystawiania potworów.

Przed pierwszą rozgrywką gracze powinni uruchomić aplikację i zaznaczyć w menedżerze kolekcji, które produkty posiadają. Menedżera kolekcji uruchamia się, wybierając z głównego menu opcję „Więcej”, a następnie „Moja kolekcja”.

Aby zaznaczyć posiadanie danego produktu, należy wybrać go z listy i nacisnąć na status „Nieaktywny”.

ELEMENTY

➤ 16 kart badaczy

➤ 33 żetony potworów

➤ 4 żetony osób

Każdy z wymienionych powyżej elementów działa identycznie jak jego odpowiednik z drugiej edycji. *Zestaw Konwertujący* nie zawiera żadnych figurek. Dzięki żetonom i kartom wchodzącym w jego skład posiadacze produktów z pierwszej edycji mogą wykorzystać znajdujące się tam figurki podczas rozgrywek w drugą edycję *Posiadłości Szaleństwa*.

Aby wykorzystać powyższe elementy w drugiej edycji gry, należy wziąć wszystkie figurki badaczy, figurki potworów oraz kafelki planszy z pierwszej edycji i połączyć z odpowiednimi kartami i żetonami z *Zestawu Konwertującego*, a następnie dołączyć je do puli elementów z drugiej edycji. Jeśli gracze posiadają rozszerzenie *Zew Dzicy*, dołączają również cztery żetony Osób.

SYMBOL PRODUKTU

Każdy element z *Zestawu Konwertującego* oznaczony jest jednym z trzech symboli, aby ułatwić rozpoznanie, z którego produktu dany element oryginalnie pochodzi.



Pierwsza edycja *Posiadłości Szaleństwa*



Rozszerzenie *Zakazana Alchemia*



Rozszerzenie *Zew Dzicy*

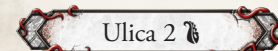
OBSZARY WEWNĘTRZNE I ZEWNĘTRZNE

W grze występują dwa rodzaje obszarów: wewnętrzne i zewnętrzne. Jeśli obszar składa się z kilku pól, wszystkie jego pola są tego samego rodzaju. W drugiej edycji nazwy obszarów zostały dodatkowo oznaczone, aby nie było wątpliwości, czy dany obszar jest wewnętrzny, czy zewnętrzny.



Biuro

Oznaczenie obszaru
wewnętrznego



Ulica 2

Oznaczenie obszaru
zewnątrznego

W pierwszej edycji na kafelkach nie ma oznaczeń dla rodzaju obszarów. Z tego powodu poniżej wyszczególniono alfabetycznie, które obszary są wewnętrzne, a które zewnętrzne:

Obszary wewnętrzne: Biblioteka, Biuro, Cela, Cela w podziemiu, Chłodnia, Foyer, Gabinet, Galeria, Garderoba, Hol 1, Hol 2, Hol 3, Hol 4, Hol 5, Hol narożny 1, Hol narożny 2, Izba tortur, Jadalnia, Kaplica, Komórka, Kostnica, Kotłownia, Krypta, Kryty most, Kuchnia, Laboratorium, Lochy w podziemiu, Łazienka 1, Łazienka 2, Opuszczona chałupa, Piwnica, Podziemie 1, Podziemie 2, Podziemie 3, Pokój dziecinny, Pokój na wieży, Pokój rytualny, Pomieszczenie generatora, Pomieszczenie kontrolne, Pomieszczenie kwarantanny, Pomieszczenie obserwacyjne, Przedpokój, Przepaść, Sala operacyjna, Schody do piwnicy, Schody na strych, Schody na wieżę, Schowek na leki, Schowek na strychu, Schowek w kuchni, Schowek w małym pokoju, Schowek w piwnicy, Schowek w szopie, Sień, Stodoła, Strych, Sypialnia dla gości, Sypialnia główna, Szklarnia, Tajne przejście, Tartak, Ukryte laboratorium, Weranda przed domem, Wychodek, Wykładowa sala operacyjna, Zakręt podziemia, Zgniła weranda.

Obszary zewnętrzne: Cmentarz, Cmentarz 2, Dach, Droga przed domem, Droga z tyłu domu, Katarakty na rzece 1, Katarakty na rzece 2, Koło wodne, Krawędź lasu, Mokrada, Miejsce obozowiska, Miejsce rytuału, Mroczna droga, Ogród, Patio, Podwórze przed domem, Podwórze z tartakiem, Podwórze z tyłu domu, Podwórze ze stodołą, Przejście przez rzekę 1, Przejście przez rzekę 2, Stara studnia, Stary dąb, Stary las, Stary sad, Staw, Strach na wróble, Szczyt wzgórza, Świerkowy gaj, Wejście do podziemia, Zagroda dla świń, Zakręt rzeki 1, Zakręt rzeki 2, Zgniła droga.

© 2016 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Apple oraz logo Apple są znakami towarowymi Apple Inc., zarejestrowanymi w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. App Store to oznaczenie usługi Apple Inc. Google Play jest znakiem towarowym Google Inc. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Posiadłość Szaleństwa, Horror w Arkham oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

WWW.GALAKTA.PL

ELDRITCH HORROR

PRZEDWIECZNA GROZA

Gra o globalnej
tajemnicy i grozie!

Eldritch Horror: Przedwieczna Groza to nowa gra planszowa o odkrywaniu tajemnic i wszechobecnej grozie, w której gracze wcielają się w badaczy próbujących ocalić świat przed zagrożeniami rodem z innych wymiarów.

Dzięki dwunastu wyjątkowym postaciom, 250 żetonom i ponad 300 kartom, *Eldritch Horror: Przedwieczna Groza* pozwoli wziąć udział w przerażających zmaganiach, które będą zupełnie inne w każdej rozgrywce. Czy odważycie się stawić czoła mrocznym siłom?



WWW.GALAKTA.PL

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Eldritch Horror
i Arkham Horror są © Fantasy Flight Publishing, Inc.