



Stronghold : Unhead

Cena	87,50 zł
Dostępność	Dostępny 3-5 dni
Wiek	10 +
Liczba graczy	2
Czas gry	90 - 180 minut
Projektant	Ignacy Trzewiczek
Wydanie	polskie
Instrukcja	polska

Opis produktu

Stronghold : Unhead - Dodatek do gry planszowej Stronghold przedstawia nową historię o obleganiu twierdzy (wymagana jest podstawowa wersja gry).

Dodatek do gry planszowej Stronghold przedstawia nową historię o obleganiu twierdzy. Tym razem pod mury zamczyska podchodzą wojska nieumarłych, wiedzione przez potężnego czarnoksiężnika. Hordy szkieletów wspierane duchami i wampirami próbują złamać obrońców i wdrzeć się do środka zamku.

Tym razem obrońcy nie walczą dla chwały, walka jest brutalna i krwawa, bowiem za żadne skarby nie wolno wpuścić nieumarłych do zamku, gdzie kryje się potężny artefakt. Rozgrywka trwa maksymalnie osiem tur - jeśli w ciągu ośmiu tur nieumarli nie zdołają wdrzeć się do zamku, ich armia rozpada się w pył. Co więcej, z każdą turą czarnoksiężnik dysponuje mniejszą ilością energii magicznej, a w końcowych turach musi wręcz zdobyć ją z różnych źródeł, inaczej bowiem jego armia zacznie się rozpadać...Finalne tury gry to starcie wycieńczonych, poranionych obrońców ze słabnącymi, rozpadającymi się powoli wojskami nieumarłych...

Po stronie Obrońców pojawiają się Księża, zdolni przepędzać z murów Upiory i Wampiry, dodający swoimi przemowami otuchy żołnierzom i obniżając Poziom Strachu w zamku. U Stolarza powstają balisty miotające potężne kółki, u Kowala powstają potężne krzyże mocowane na bramach, Zwiadowcy wypadają na Przedpola i mordują szkielety - do rąk Obrońcy trafia kilkanaście nowych akcji!

Najeźdźca nie pozostaje mu dłużny, reguły Poziomu Strachu sprawiają, iż przerożeni obrońcy rzucają się z murów, reguły magicznej energii pozwalają Najeźdźcy powoływać do życia kolejne przerażające maszyny i stwory, Upiorny smok szturmuje bramę, zaklęcia raz po raz roztaczają terror nad zamkiem. Łącznie do rąk Najeźdźcy trafia 24 nowych akcji!

Dodatek zawiera też cztery nowe budynki dla Obrońcy, a ponadto szereg nowych reguł; reguły strachu, reguły obrad Rady dowódców, reguły Ołtarza śmierci, nowych bohaterów (księża) i inne.

Zawartość pudełka

- plansza Czasu
- plansza Paniki
- plansze nowych Budynków
- 24 karty Zaklęć
- 12 kart Paniki
- 12 kart Rady Dowódców
- karta Wymarszu
- karta Obozu
- karta Aktywacji

-
- karta Smoczego Fantomu
 - karta Ołtarza Śmierci
 - 3 karty Cmentarzyska
 - 3 karty Bagniska
 - karta Upiornego Powozu
 - karta Przejmującego Zawodzenia
 - karta Upiornego Wiatru
 - 6 kart trafień Kuszy wałowej
 - 9 kart Many
 - 3 żetony Paniki
 - 3 żetony Bębnow
 - 3 żetony Przeklętych Nietoperzy
 - 3 żetony trujących Kotłów
 - 3 żetony Wzmocnienia
 - 3 żetony Totemu
 - 3 żetony Siedliska Strzyg
 - 4 żetony Iluzorycznego Zagrożenia
 - 4 żetony Księdza
 - 3 żetony Kołków
 - 3 żetony Inskrypcji
 - 3 żetony Kuszy wałowej
 - 3 żetony Krzyża
 - 3 żetony Poświęconej ziemi
 - 3 żetony Mgieł
 - żeton Oberwania Chmury
 - 3 żetony Smoczego Fantomu
 - żeton Świętego
 - 3 żetony Kładki
 - 3 żetony Pułapki
 - element modyfikujący wytrzymałość Bramy
 - znacznik Planszy Czasu
 - znacznik Planszy Paniki
 - 20 znaczników Many