Dane aktualne na dzień: 22-11-2026 00:42

Link do produktu: https://gramand.pl/stronghold-p-788.html



Stronghold

Cena	**159,00 zł**
Dostępność	**Dostępny**
Wiek	**12 +**
Liczba graczy	**2 - 4**
Czas gry	**120 - 240 minut**
Projektant	**Ignacy Trzewiczek**
Wydanie	**polskie**

Opis produktu

Stronghold - Największy przebój w historii polskich gier planszowych - gra, która przebojem wdarła się do serc tysięcy graczy na całym świecie zdobyła nominacje do niemal wszystkich najważnejszych nagród (Internatonal Gamers Award, Golden Geek Award i innych).

- Nie utrzymasz twierdzy, Mark. – Berger odwrócił się od okna i wolno podszedł do stołu, przy którym stał porucznik Mark Tavić. – Skanja upadnie, wiesz o tym, prawda?

Komendant patrzył na rozłożone na stole mapy i raporty zwiadowców. Cóż miał odpowiedzieć? Że wie? Że tak, tej fali wojsk nie sposób jest się przeciwstawić? Że twierdza upadnie w ciągu dwóch, najdalej trzech dni? Że wszystko już stracone? Tak, wiedział o tym. Obaj o tym wiedzieli. Za kilka dni wleją się tu hordy orków i wyrżną w pień każdego kto stanie im na drodze. O czym tu było mówić. O żołnierskim obowiązku? O odwadze, honorze, o tym, że wszyscy tu jesteśmy odpowiedzialni za całą Agarię? Żeśmy dla tej chwili żyli, dla tego właśnie momentu chwały. Te kilka najbliższych dni zadecyduje o tym, jak nas zapiszą kroniki. Całe życie mogłeś stracić na puste czyny, mogłeś być pijakiem, dziwkarzem, nikim, lecz teraz nadchodziła chwila, by odmienić to wszystko. Stanąć na murze i wytrwać. Stanąć na murze i dać odpór wrogowi tak długo jak to tylko możliwe. Stanąć na murze i wpisać się do historii.

Zachowa te słowa dla żołnierzy, którzy będą musieli uwierzyć w niemożliwe i stanąć do walki o Skanję. Tu, teraz nie były potrzebne. Znali się z Bergerem od lat. Nie musieli nic mówić. Wszystko było wiadome.

Stronghold jest grą planszową przeznaczoną dla 2-4 graczy, która opowiada historię oblężenia twierdzy Skanja na zachodzie Agarii. Gracze dzielą się na obozy Najeźdźówy oraz Obrońców i przystępują do walki o to, jak kronikarze zapiszą tą bitwę w kronikach. Z każdą upływającą turą Najeźdźca traci jeden Punkty Chwały na rzecz Obrońców, których dzielna postawa skrzętnie odnotowywana jest w annałach. Unikalne, niespotykane w innej grze reguły Punktów Chwały decydują o niezwykle emocjonującym przebiegu rozgrywki - Najeźdźca zdobywa Punkty Chwały za szczególnie epickie, spektakularne natarcia, podczas gdy Obrońca traci Punkty Chwały za każdym razem, gdy dokona czynów niehonorowych, niechwalebnych, takich jak przystąpienie do negocjacji czy wysłanie do walki wieźniów tkwiących w lochach! Sytuacja zmienia się dramatycznie z każdą kolejną decyzją graczy!

Plansza do gry przedstawia twierdzę oraz okoliczne ziemie. W trakcie gry kolejne oddziały wojsk Najeźdźcy podchodzą pod mury starając się sforsować obronę Agaryjczyków. Ponadto w każdej z sześciu faz tury Najeźdźca walczy o wypracowanie przewagi, budując machiny oblężnicze, szkoląc wojska, ekwipując je, wydając im szczególne rozkazy czy przywołując moce czarnej magii. Wybór odpowiednich narzędzi ataku daje graczom olbrzymią satysfakcję, decyzja czy budować katapulty czy postawić na wieże oblężnicze ma wpływ na przebieg całej gry! Tymczasem na murach pojawiają się kotły z olejem, przed murami rodzą się wilcze doły, zaś po blankach biegają dzielni bohaterowie - Obrońca także ma wiele narzędzi do obrony. Fala najeźdźców jest jednak niewyczerpana, z każdą turą pod mury podchodzą nowe wojska. Zaciekła walka trwa…