



## Stronghold : Unhead

Cena	<b>89,00 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępny</b>
Wiek	<b>10 +</b>
Liczba graczy	<b>2</b>
Czas gry	<b>90 - 180 minut</b>
Projektant	<b>Ignacy Trzewiczek</b>
Wydanie	<b>polskie</b>
Instrukcja	<b>polska</b>

### 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 przerażeni 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.