

Gra Czas Honoru: Operacja Most III

Cena brutto	**31,99 zł**
Cena netto	**26,01 zł**
Numer katalogowy	**WGPHAP0UL008054**
Kod producenta	**08054**
Kod EAN	**5900741508054**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**2**
Czas gry (maks.)	**30**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Gry karciane**
Nr katalogowy	**08054**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Liczba graczy	**2**
Wymagania wiekowe	**13**
Zasilanie	**Nie dotyczy**
Akcesoria w zestawie	**23 karty polskie 23 karty niemieckie 5 kart prób rakietowych 3 karty terenu Karta pomocy 15 drewnianych kostek części rakiet 2 drewniane kostki do gry oraz instrukcja**

Opis produktu

CZAS HONORU: Operacja Most III

CZAS HONORU: Operacja Most III to taktyczna, wojenna gra karciana dla 2 osób, którą można rozegrać w czasie 30 minut. Gra została wydana na licencji Telewizji Polskiej S.A.

Gra odtwarza historię, oddając w ręce graczy losy jednej z najważniejszych operacji polskiego wywiadu z czasu II wojny światowej. Gracze grają za pomocą kart, które przedstawiają najważniejszych bohaterów i wydarzenia tego starcia. Toczona walka będzie wielowymiarowa, gdyż o rezultacie nie rozstrzygnie wyłącznie brutalna siła, ale też zdolność do godzenia jej z subtelnymi działaniami wywiadowczymi. Zwycięży ten gracz, który lepiej wykorzysta własne zasoby, zaplanuje i zrealizuje swoje działania i do którego uśmiechnie się los, nieodłączny towarzysz zmagań wojennych.

Gra Czas Honoru: Operacja Most III została opracowana z najwyższa dbałością o szczegóły historyczne. Karty są ilustrowane historycznymi zdjęciami, wzbogaconymi dodatkowo fotografiami oryginalnych, ówczesnych przedmiotów, co nadaje im niepowtarzalny i realistyczny wygląd.

Gra trwa cztery etapy. Każdy z nich rozpoczyna się próbą rakietową, która powoduje rozrzucenie nowych szczątków i części rakiet w terenie otaczającym bazę rakietową. Gracze naprzemiennie wykonują akcje, za pomocą których wystawiają na stół swoje oddziały i wykonują nimi działania. By zbierać odłamki rakiet, używają zwiadowców, których osłaniają żołnierzami i partyzantami, gdyż natrafienie na wroga może doprowadzić do starcia. Działania te wspierają elitarnymi, szczególnie niebezpiecznymi dla wroga oddziałami Cichociemnych i SS-manów zdolnymi do przenikania na dalekie zaplecze przeciwnika i wykradanie zdobytych już przez niego odłamków. Ponadto gracze budują sieć dowodzenia i wsparcia, która pozwala im efektywniej wykonywać swoje akcje.

Gracze wpływają na bieg rozgrywki, również podczas ruchów przeciwnika, dzięki zagrywanym z ręki kartom zdarzeń natychmiastowych i wydarzeń (np. Niemcy mogą korzystać ze swojej przewagi logistycznej, Polacy mogą ukryć, lub nawet ewakuować na zachód zdobyte części rakiet).

Przy rozstrzyganiu starć i efektów poszukiwań gracze używają kostek sześciościennych, ale mają liczne możliwości modyfikowania wyników rzutów, więc dobry plan powinien się udać nawet mimo braku szczęścia w kostkach.

Grę zwycięży ten gracz, który w momencie jej zakończenia będzie miał w swoich rękach więcej części i odłamków rakiet, co oznacza, że wykradł (Polak) lub utrzymał w tajemnicy (Niemiec) sekrety broni V-2.