

Gra Neuroshima Hex 3.0' Sand Runners

Cena brutto	**27,99 zł**
Cena netto	**22,76 zł**
Numer katalogowy	**WGPTLP0UM082075**
Kod producenta	**82075**
Kod EAN	**5902560382075**
Uwaga	**CE + 0-3 + Male czesci + zadlawienie**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**4**
Czas gry (maks.)	**30**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Planszowe**
Nr katalogowy	**82075**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Liczba graczy	**2 - 4**
Wymagania wiekowe	**13**
Zasilanie	**Nie dotyczy**
Akcesoria w zestawie	**54 x Żetony Instrukcja Woreczek strunowy**

Opis produktu

Gra Neuroshima Hex 3.0' Sand Runners

Sand Runners to pozostałość oddziału wojskowego, który na początku wojny został wysłany do walki zMolochem. Zgraja trepów, którym odbiło do szczętu. Dokładnie wtedy gdy uznasz, że poznałeś ich na wylot, zaczynają dziać się rzeczy, októrych nie śniło się szamanom...

Główną zaletą armii jest możliwość wyłączania zBitwy kluczowego pola za pomocą Burzy piaskowej. Kilku Wojowników Sand Runnersów posiada cechy Modułów co pozwala im wspierać się wzajemnie podczas Bitwy. Ponadto, żeton Sztabu jest dwustronny ijedna ze stron pozwala mu wyeliminować pojedynczy groźny, lecz wolniejszy cel, zanim ten zdąży zaatakować.Wadą armii jest stosunkowo niska bazowa Inicjatywa. Dodatkowo, nierozważne odwrócenie Sztabu na stronę

zatakiem wtylko jednym kierunku, może skutkować brakiem możliwości zabicia otaczających go jednostek podczas Bitwy.