

Link do produktu: <https://www.kidswonderland.com.pl/neuroshima-hex-30-merchants-guild-pleng-p-15015.html>

BRAK  
ZDJĘCIA



## Neuroshima HEX 3.0: Merchants Guild PL/ENG

Cena	<b>43,72 zł</b>
Numer katalogowy	<b>290634952</b>
Kod producenta	<b>5902560388039</b>
Kod EAN	<b>5902560388039</b>

### Opis produktu

Gamble wkraczają na scenę

Gildia Kupców to armia do Neuroshimy Hex, która skupia się na sile pieniądza nawet jeśli to gamble, czyli szemrana waluta postapokaliptycznego świata. Przed tobą poważna decyzja: wykorzystać szybkie jednostki w bitwie, czy odrzucić je, by zdobyć gamble do wydania na podkreślenie działania reszty armii!

Gildii Kupców nikt nie brał na poważnie, bo co to za siła bez terytorium, bez flag, bez floty rozkrzyczanych gangerów na odpicowanych brykach. A jednak - gdy kolejny wędrowny handlarz przepada bez śladu i towaru, okazuje się, że stoją za nim gamble i koledzy. I ci koledzy, z pomocą tych gambli, potrafią zorganizować flotę, która pod ich flagą bierze i wjeżdża w to terytorium z misją edukacyjną. Nie uwierzysz, jak szybko ludzie łapią naukę o sile gambli i tych, którzy nimi obracają.

17-a armia

Siedemnasta dodatkowa armia do Neuroshimy Hex, jednej z najżywotniejszych gier planszowych na rynku!

Gamble - waluta pustkowi

Zmień myślenie o odrzucaniu żetonów i odkładaj te, które przyniosą ci najwięcej gambli, by opłacić cechy swoich jednostek.

Nowe wykorzystanie Inicjatywy

Za odrzucony żeton otrzymasz tyle gambli, ile wynosi jego inicjatywa. Przed tobą decyzja: szybka jednostka na planszy albo budżet na cechy innych żetonów?

---

Magia pieniądza

Czaruj gamblami, opłacając dodatkowe rany Snajpera, kontrakty na sieci, ciosy i strzały, czy zamianę zwykłych strzałów na snajperskie.

Autorka: Joanna Kijanka

Do rozgrywki wymagana jest gra podstawowa: Neuroshima Hex 3.0

Zawartość

- 35 żetonów Gildii Kupców
- 7 znaczników Gambli
- 8 znaczników Dezaktywacji
- 1 znacznik Sieci
- 1 zapasowy żeton
- Instrukcja