

Gra Neuroshima HEX 3.0

Cena brutto	**110,99 zł**
Cena netto	**90,24 zł**
Numer katalogowy	**WGPTLP0UM080682**
Kod producenta	**80682**
Kod EAN	**5902560380682**
Płeć (zabawki)	**Chłopcy**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Liczba graczy	**2 - 4**
Wymagania wiekowe	**13**
Zasilanie	**Nie dotyczy**
Akcesoria w zestawie	**Plansza 35 żetonów armii Posterunku 35 żetonów armii Molocha 35 żetonów armii Hegemonii 35 żetonów armii Borgo 8 znaczników armii 8 znaczników ran 4 liczniki obrażeń 55 kart z hexogłówkami Instrukcja**
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	**80682**
Marka (Zabawki)	**Brak**

Opis produktu

Neuroshima HEX! 3.0
Neuroshima Hex to planszowa gra strategiczna rozgrywająca się w postapokaliptycznym świecie opanowanym przez mutantów i bezwzględne maszyny Molocha. Każdy z graczy dowodzi jedną z armii, na którą składają się żetony jednostek, modułów i akcji, które wykłada się na heksagonalnej planszy pola bitwy.

Każda armia składa się z 35 żetonów, na które składają się żetony jednostek oraz akcji specjalnych. Jednostki wykłada się na

planszę, na dowolnym polu nie zajętym przez inny żeton. Każda z nich ma oznaczenie informujące, czy jest jednostką strzelającą czy walczącą wręcz a także inicjatywę (o wartości od 0 do 3). Na żetonie znajdują się także symbole oznaczające z jaką siłą i w jakie kierunki atakuje. Niektóre jednostki mają zdolności specjalne, np. Sieciarz może zablokować działanie sąsiadującej jednostki, inne mogą atakować dwukrotnie, jeszcze inne mają zamontowany pancerz itp. Symboli jest niewiele, są czytelne i bardzo łatwo się w nich połapać nie trzeba ich nawet specjalnie znać przed rozgrywką. Przykładowe żetony można zobaczyć w galerii poniżej.

Wśród żetonów występują żetony specjalne Bitwa, które można zagrać, aby rozpocząć walkę. Momenct rozstrzygania bitwy jest bardzo efektowny wiele jednostek ginie, wykonując przed śmiercią jeszcze jeden, zabójczy atak. Dobre ustawienie jednostek i ich osłona oraz ochrona bazy są bardzo trudne, często więc posyła się jednostki w samobójcze misje, aby tylko zdjąć jeszcze jeden punkt z bazy przeciwnika.