

Link do produktu: <https://sklep.ps.com.pl/gra-neuroshima-hex-3-0-p-59596.html>

Gra Neuroshima HEX 3.0

Cena brutto	110,99 zł
Cena netto	90,24 zł
Numer katalogowy	WGPTLP0UM080682
Kod producenta	80682
Kod EAN	5902560380682
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
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

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 wyklada się na heksagonalnej planszy pola bitwy.

Każda armia składa się z 35 żetonów, na które składają się żetony jednostek oraz akcji specjalnych. Jednostki wyklada się na planszę, na dowolnym polu nie zajęтым 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 pancierz 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. Moment rozstrzygnięcia 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.