

Gra Neuroshima Hex 3.0 Neodżungla

Cena brutto	**19,99 zł**
Cena netto	**16,25 zł**
Numer katalogowy	**WGPTLS0UH066480**
Kod producenta	**66480**
Kod EAN	**5902560380767**
Uwaga	**CE + 0-3 + Male czesci + zadlawienie**
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	**66480**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Chłopcy**
Liczba graczy	**1**
Wymagania wiekowe	**10**
Akcesoria w zestawie	**- 35 żetonów Neodżungli- 6 znaczników ran- 3 znacznik sieci- 2 znaczniki jadu- 2 znaczniki Neodżungli- Zapasowe żetony i znaczniki- 1 instrukcja- 1 woreczek strunowy**
Pozostałe parametry	**Wymiary opakowania: 13 x 10 x 2 cm**

Opis produktu

gdy niedobitki ludzkości podnosiły się z kolan po wyniszczającej wojnie, gdy spoglądały ze strachem na północ, na ziemie zajęte przez armię robotów, na południu zrodziła się groźba równie silna, choć nie tak dynamiczna jak Moloch.

Powoli, lecz nieustępliwie zaczęła rozrastać się tam wszechogarniająca zmutowana dżungla, kierowana nieokiełznanym instynktem przetrwania i z każdym rokiem pochłaniająca kolejne kilometry ziem ludzi.
Wchłaniała wszystko, z czym się zetknęła, zamieniając zwierzęta i ludzi w zmutowane bestie i symbiotyczne organizmy, pomagające jej przeć naprzód i zwalczać każde zagrożenie.
Ten ogromny, zielony i krwiożerczy organizm nazwano Neodżunglą.
Główną zaletą armii Neodżungli jest zdolność do tworzenia Macierzy, czyli sieci połączonych ze sobą żetonów.
Dzięki tworzonej na planszy Macieży jeden Moduł może wspomagać jednocześnie wszystkie należące do niej jednostki. Nawet

słabe w pojedynkę oddziały mogą się przez to stać szybkimi i skutecznymi zabójcami.
Wadą armii jest jej niewielka mobilność, brak strzelców oraz fakt, że bez Macierzy jej jednostki są stosunkowe słabe i powolne.

Uwaga: Neodżungla jest dodatkiem do gry Neuroshima HEX (edycja 3.0).