

Link do produktu: <https://sklep.ps.com.pl/gra-neuroshima-hex-3-0-rok-molocha-p-270740.html>

Gra Neuroshima Hex 3.0 Rok Molocha

Cena brutto	240,99 zł
Cena netto	195,93 zł
Numer katalogowy	WGPTLP0UM083638
Kod producenta	83638
Kod EAN	5902560383638
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	Polska
Max. liczba graczy	4
Gwarancja	24 mc.
Wersja (zabawki::gry)	Podstawa
Pozostałe parametry	Wymiary opakowania: 31 x 31 x 10 cm
Wymagania wiekowe	13
Produkt na baterie	Nie
Nr katalogowy	83638
Czas gry (maks.)	30
Min. liczba graczy	2
Zasilanie (lista)	Nie dotyczy
Uwaga	CE + 0-3 + Male czesci + zadlawienie
Akcesoria w zestawie	Duże pudełko na 19 armii FAQ Kampania o początkach Molocha Plansze wszystkich frakcji Plastikowe znaczniki Nowe ilustracje jednostek armii Dwuwarstwowa kwadratowa plansza
Baterie w zestawie	Nie
Płeć (zabawki)	Dziewczynki
Rodzaj (zabawki::gry)	Strategiczne i ekonomiczne

Opis produktu

Gra Neuroshima Hex 3.0 Rok Molocha

Neuroshima Hex Rok Molocha to limitowana edycja gry wydana przez Portal Games z okazji Roku Molocha. Wydanie zawiera specjalną dwuwarstwową planszę z nową grafiką, planszeczki graczy dla wszystkich frakcji, kampanię opowiadającą o początkach Molocha, nowe ilustracje jednostek armii, wypraska zaprojektowana dla wszystkich 19 armii. Specjalna edycja w wielkim pudełku 31x31x10 cm jedynie 2020 egzemplarzy.

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.

Cztery armie w Neuroshimie to Moloch, Posterunek, Borgo i Hegemonia.

Są one asymetryczne, a każda posiada inny zestaw żetonów. Każda armia składa się z 35 żetonów, w tym żetonów jednostek oraz akcji specjalnych. Jednostki wyklada 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, na przykład mogą zablokować inne albo atakować dwukrotnie. Symboli nie jest dużo, a po kilku partiach nie trzeba zerkać do instrukcji, by dobrze się w nich orientować.