

Neuroshima HEX 3.0 Smart

Cena brutto	**27,99 zł**
Cena netto	**22,76 zł**
Numer katalogowy	**WGPTLS0UJ080781**
Kod producenta	**80781**
Kod EAN	**5902560380781**
Uwaga	**CE**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**4**
Czas gry (maks.)	**30**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Strategiczne i ekonomiczne**
Nr katalogowy	**80781**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Chłopcy**
Liczba graczy	**2 - 4**
Wymagania wiekowe	**10**
Akcesoria w zestawie	**- 35 żetonów armii,- Znaczniki ran, frakcji, sieci- 1 woreczek strunowy- 1 instrukcja**
Pozostałe parametry	**Wymiary opakowania: 10 x 13 x 2 cm**

Opis produktu

Smart to część Molocha, która dotarła na drugą, południową stronę kontynentu, tam w wyniku walk z ludźmi została odcięta od swej pierwotnej macierzy i azyl znalazła w głębi Neodżungli.
Z każdym dniem coraz mniej przypomina Molocha. Smart zupełnie zignorował zasady, którymi dotąd kierowały się elektroniczne mózgi Molocha i rozpoczął produkcję przedziwnych półmaszyn połączonych z żywymi organizmami, w tym biodroidów zdolnych do samoregeneracji, miniaturowych robotów o funkcji pasożytów oraz zaopatrzonych w zaawansowaną technologicznie broń elektromagnetyczną.

Większość baz Smarta ukryta jest w dżungli głęboko pod ziemią i to, co się tam dzieje, skryte jest za zasłoną tajemnicy zarówno przed ludźmi, jak i przed samym Molochem.
Główną zaletą armii Smarta jest ogromna ruchliwość wojsk wokół Sztabu, możliwość tworzenia potężnych linii strzelających, a dodatkową szansą na wstawienie właściwej jednostki we właściwe miejsce jest użycie specjalnej zdolności Transporterów. Wadą zaś jest znikoma mobilność samego Sztabu.
Rada taktyczna: Otocz najszybciej jak się da swój Sztab jednostkami Sieciarzy i strzelców, by mogły się one poruszać i obracać dzięki specjalnej cesze Sztabu.

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