

Link do produktu: <https://granaczas.pl/neuroshima-hex-30smart-p-449.html>



Neuroshima Hex 3.0:Smart

Cena	30,00 zł
Dostępność	Na zamówienie
Producent	Portal Games
Grupa wiekowa	13+
Liczba graczy	1-4
Czas gry	30 min

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.

Zawartość:

- 35 żetonów armii,
- znaczniki ran, frakcji, sieci
- 1 woreczek strunowy
- 1 instrukcja