



Konwój

Dostępność	Niedostępny
Wiek	10 +
Liczba graczy	2
Czas gry	30 - 40 minut
Projektant	Ignacy Trzewiczek
Wydanie	polskie
Instrukcja	polska

Opis produktu

Nowość 2012 r.

Konwój maszyn Molocha wyruszył w kierunku Nowego Jorku. Elektroniczny mózg podjął decyzję – rozłożona na wschodnim wybrzeżu metropolia musi zostać zrównana z ziemią. To zakończy opór ludzi i pozwoli ostatecznie złamać linie obrony. Staloszczare mrowie maszyn niszczy wszystko na swej drodze. Horyzont zdobią słupy dymu. Już wkrótce ozdobią krajobraz w miejscu, które dawniej nazywano Nowym Jorkiem...

Chyba że... Chyba że żołnierze Posterunku zdołają zatrzymać marsz maszyn Molocha...

Konwój to gra karciana dla dwóch graczy, której akcja rozgrywa się w postapokaliptycznym świecie Neuroshimy, znanym z takich gier jak Neuroshima Hex, 51. Stan, czy Nowa Era, świecie, w którym ludzkość walczy z armią Molocha, napierającą od północy bezlitosną, rosnącą z każdym dniem konstrukcją zamieniającą świat w gigantyczną automatyczną fabrykę, w której nie ma miejsca na ludzi.

Konwój to asymetryczna gra karciana – jeden z graczy kieruje tytułowym konwojem potężnych maszyn Molocha, które zmierzają w kierunku Nowego Jorku obracając w ruinę mijane po drodze miasta. Jego celem jest dotrzeć do miasta i obrócić je w perzynę. Gracz dysponuje talią 35 kart zawierającą maszyny Molocha (znane z Neuroshimy Hex roboty takie jak Działo Gaussa, Klaun, czy Juggernaut), moduły, dołączane do maszyn (m.in. moduł Sieci, moduł Kasparov) oraz karty specjalne (jak Odepchnięcie, czy Ruch). Wystawia je w kolejnych miastach starając się obrócić ludzkie osady w pył i przygotować się do finałowej batalii o Nowy Jork...

Drugi z graczy dowodzi oddziałami partyzantów Posterunku. Ostrzeliwiają oni roboty Molocha przez całą ich drogę aż do ostatecznej bitwy w Nowym Jorku. Talia Posterunku także zawiera 35 kart. Gracze znajdą w niej żołnierzy Posterunku (znane z Neuroshimy Hex jednostki takie jak Biegacz, czy Operator CKM), budynki (takie jak Bunkier, czy Działo EMP) oraz wiele kart specjalnych (Ruch, Odwrót, Medyk i inne). Celem gracza Posterunku jest wygrać choć kilka bitew, choć na chwilę spowolnić marsz Molocha i przygotować możliwie największe piekło w samym Nowym Jorku.

Rozgrywka trwa 30-45 minut, wymaga sporej dozy kombinowania, blefowania, przewidywania tego jakie karty przeciwnik może mieć na ręce i na co go aktualnie stać, obfituje w wiele zwrotów akcji i jak zwykle w przypadku gier z Portalu w świetny sposób łączy fabułę gry z elegancką mechaniką.

Zawartość pudełka

- Instrukcja
- Talia 35 kart Posterunku
- Talia 35 kart Molocha
- 5 kart miast
- 21 dwustronnych żetonów siły
- 6 dwustronnych zdolności specjalnych
- 1 żeton wykorzystanej cechy miasta
- 4 żetony zniszczonych dzielnic
- 1 żeton dodatkowej dzielnicy

-
- 1 znacznik walki o dzielnicę