

Link do produktu: <https://mistertoy.pl/gra-neuroshima-hex-3-0-iron-gang-p-92147.html>

Gra Neuroshima Hex 3.0: Iron Gang

Cena	31,63 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	48 godzin
Numer katalogowy	RM_1848974
Kod producenta	5902560381153
Kod EAN	5902560381153
Producent	Portal Games

Opis produktu

Neuroshima HEX 3.0: Iron Gang

Ryk silników motorów przecina ciszę nocy. W twoją stronę zbliżają się tumany kurzu, wznieszanego setkami rozgrzanych opon. Łańcuchy z głośnym brzdękiem szurają po splekanej szosie.

Za nimi biegną ciężko opancerzeni wojownicy, dzierżący pordzewiałe pałki, młoty i wyrzutnie sieci.

Najpierw ci pierwsi zagonią cię w ślepy zaułek niczym stado baranków, a potem ci drudzy dopadną i rozniosą na strzępy. Jeśli nawet zdołasz pokonać któregoś z nich, zaraz kilku kolejnych wskoczy na jego miejsce.

W twoją stronę pędzi śmierć. Możesz próbować uciekać, ale prędzej czy później wpadniesz w ich sidła. To nie zwykli gangersi, to łowcy, którzy sztukę polowania z żelaznego rumaka doprowadzili do perfekcji.

Zasady armii IRON GANG

Zarówno sztab, jak i pewne jednostki armii posiadają cechę łańcuch, którą można aktywować poza bitwą. Łańcuch rozpina się pomiędzy dwoma ustawionymi w linii prostej żetonami, dzięki czemu ich ataki mogą trafiać w dowolną jednostkę na tej linii.

Sprawia to, że ustawienie sztabu jest szalenie istotne: chcesz zapleść jak największą sieć, a może wykorzystać ją defensywnie, niczym pająk, który zwabia swoje ofiary w pajęczynę?

Łańcuchy na motorach

Jedną z ciekawszych jednostek armii jest laska na motorze, która nie dość, że ma pancerz, ruch i łańcuch, to jeszcze jest traktowana jako moduł, który zwiększa sąsiadom inicjatywę.

Łańcuchy i sieci

Szczególnością tej armii jest też możliwość wystrzeliwania dystansowych sieci. Specjalna jednostka strzelca wyposażona jest w cechę, która nie tylko umożliwia sieciowanie jednego przeciwnika na turę, to jeszcze w zasięgu. Problem z tym, że nie jest to szczególnie trwała sieć. Szarpiąc i tnąc można się z niej dość łatwo wyrwać, ta tymczasowa sieć schodzi zawsze po bitwie.

Ale to nie jedyna cecha tego sieciowego snajpera. Jest on prawdziwym graczem zespołowym, gdyż wspiera swoich towarzyszy: niczym medyk, ale nie musi stać przy chronionej jednostce. Krótko mówiąc: jest medykiem z zasięgiem na całą planszę.

Reakcja łańcuchowa

Innym ciekawym dodatkiem jest fanatyczny wojownik, który posiada szybki atak skierowany tylko w jedną stronę, lecz gdy ginie, potrafi eksplodować: niczym Klaun.

Poza tym armia wyposażona jest też w Podwójny Ruch na żetonie natychmiastowym. Niczego innego nie można się spodziewać po bandzie agresywnych rycerzy szos.

- Wiek: od 12 lat
- Wiek: od 12 lat