Dane aktualne na dzień: 26-11-2026 22:03

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/neuroshima-hex-30-iron-gang-p-10692.html




# NEUROSHIMA HEX 3.0 Iron Gang

| | |
|---|---|
| Cena | **33,90 zł.** |
| Dostępność | **Dostępny** |
| Czas wysyłki | **24 godziny** |
| Numer katalogowy | **381153** |
| Producent | **Portal Games** |

## Opis produktu

*Ryk silników motorów przecina ciszę nocy. W Twoją stronę zbliżają się tumany kurzu, wzniecanego setkami rozgrzanych opon. Łańcuchy z głośnym brzdękiem szurają po spękanej 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 jest zwykły gang, 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 niewiasta na motorze, która nie dość, że ma pancerz, ruch i Łańcuch, to jeszcze jest traktowana jako moduł, który zwiększa sąsiadom inicjatywę.

Łańcuchy i sieci

Szczególną zdolnością 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 ona 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.

**Uwaga!** To nie jest samodzielna gra! Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry: Neuroshima HEX (edycja 3.0).

**Podstawowe informacje**
Liczba graczy: 2 - 4 osoby
Wiek: od 10 lat

Czas gry: ok. 30 minut
Wydawca: Portal Games
Projektant: Michał Oracz
Wydanie: polskie
Instrukcja: polska