Dane aktualne na dzień: 11-11-2026 02:11

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/neuroshima-hex-30-rok-molocha-p-12240.html



NEUROSHIMA HEX 3.0 Rok Molocha

Cena	**265,90 zł.**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**383638**
Producent	**Portal Games**

Opis produktu

Neuroshima Hex: Rok Molocha to dynamiczna i strategiczna gra planszowa osadzona w świecie postapokaliptycznej wojny, gdzie frakcje ludzi, robotów, mutantów i żądzy władzy walczą o przetrwanie i dominację. Gracze kierują swoimi armiami i używają różnorodnych jednostek oraz kart taktycznych, aby zdominować planszę i zniszczyć przeciwnika.

Gra skupia się na szybkim tempie rozgrywki, intensywnych bitwach i strategicznych decyzjach, co sprawia, że każda rozgrywka jest niepowtarzalna i emocjonująca. Rok Molocha to jedno z najbardziej ekscytujących rozszerzeń do oryginalnej gry Neuroshima Hex, oferujące nowe jednostki, karty taktyczne i mechaniki gry.

Każdy z graczy dowodzi jedną z armii, na którą składają się żetony jednostek, modułów i akcji, które wykłada się na heksagonalnej planszy pola bitwy.
Gracze wykładają swoje sześcienne żetony (hexy) naprzemiennie – niektóre z nich dają efekt natychmiastowy, inne są rozpatrywane w momencie bitwy.
Cztery armie w Neuroshimie to Moloch, Posterunek, Borgo i Hegemonia. Są one asymetryczne, a każda posiada inny zestaw żetonów.
Każda armia składa się z 35 żetonów, w tym żetonów jednostek oraz akcji specjalnych. Jednostki wykłada się na planszę, na dowolnym polu nie zajętym przez inny żeton. Każda z nich ma oznaczenie informujące, czy jest jednostką strzelającą czy walczącą wręcz a także inicjatywę (o wartości od 0 do 3). Na żetonie znajdują się także symbole oznaczające z jaką siłą i w jakie kierunki atakuje. Niektóre jednostki mają zdolności specjalne, na przykład mogą zablokować inne albo atakować dwukrotnie. Symboli nie jest dużo, a po kilku partiach nie trzeba zerkać do instrukcji, by dobrze się w nich orientować.
Wśród żetonów występują żetony Bitwy, które można zagrać, aby rozpocząć walkę. W momencie rozstrzygania bitwy wiele jednostek ginie, wykonując przed śmiercią jeszcze jeden, zabójczy atak.
Dobre ustawienie jednostek i ich osłona oraz ochrona bazy są bardzo trudne, często więc posyła się jednostki w samobójcze misje, aby tylko zdjąć jeszcze jeden punkt z bazy przeciwnika.
Zadaniem graczy jest atak na Sztab przeciwnika. Na początku gry każdy ze Sztabów posiada 20 punktów Wytrzymałości. Jeśli podczas przebiegu gry Sztab straci ostatni, dwudziesty punkt Wytrzymałości, zostaje zniszczony, a dany gracz odpada z gry.

Atuty:

Nowa edycja bestsellerowej gry strategicznej od Portal Games w wielkim pudle z mnóstwem materiałów promocyjnych i w nowej wersji graficznej
Nowe elementy: znaczniki punktów życia Sztabu dla każdej armii, planszetki dla wszystkich frakcji, plastikowa wypraska

mieszcząca wszystkie armie
Wyczerpująca broszurka FAQ
Gratisowa kampania opowiadająca o początkach Molocha

Różnice względem wersji zwykłej:
1. Duże pudło (31x31x10 cm) z nową okładką
2. Dwuwarstwowa plansza z nową grafiką
3. Znaczniki punktów życia Sztabu dla wszystkich armii
4. Planszetki dla wszystkich frakcji
5. Plastikowa wypraska dla wszystkich armii
6. Kampania opowiadająca o początkach Molocha
7. Nowe ilustracje jednostek armii
8. FAQ w broszurce

Podstawowe informacje:
Ilość graczy 2 - 4
Wiek graczy 13+
czas gry ok 30 minut

Zawartość pudełka:
duże pudełko na 19 armii
FAQ
Kampania o początkach Molocha
Plansze wszystkich frakcji
Plastikowe znaczniki
Nowe ilustracje jednostek armii
Dwuwarstwowa kwadratowa plansza