Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/gra-neuroshima-hex-3-0-iron-gang-p-59626.html



Gra Neuroshima Hex 3.0: Iron Gang

Cena brutto	**3,99 zł**
Cena netto	**3,24 zł**
Numer katalogowy	**WGPTLR0UM081153**
Kod producenta	**81153**
Kod EAN	**5902560381153**
Zasilanie	**Nie dotyczy**
Akcesoria w zestawie	**35 żetonów Iron Gang 4 znaczniki Ran 2 znaczniki Iron Gang 2 znaczniki Sieci dystansowej Zapasowy żeton Instrukcja**
Pozostałe parametry	**Wymiary opakowania: 13 x 10 x 2 cm**
Uwaga	**CE + 0-3 + Male czesci + zadlawienie**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**4**
Czas gry (maks.)	**30**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Strategiczne i ekonomiczne**
Nr katalogowy	**81153**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Chłopcy**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Liczba graczy	**2 - 4**
Wymagania wiekowe	**12**

Opis produktu

Neuroshima HEX 3.0: Iron Gang

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 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
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.