

Link do produktu: <https://granaczas.pl/neuroshima-hex-30-p-152.html>



Neuroshima Hex 3.0

Cena	104,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	87
Producent	Portal Games
Grupa wiekowa	10+
Liczba graczy	2-4
Czas gry	30 min.

Opis produktu

Neuroshima HEX 3.0 to planszowa gra strategiczna rozgrywająca się w postapokaliptycznym świecie opanowanym przez mutantów i bezwzględne maszyny Molocha. Każdy z graczy dowodzi jedną z armii, na którą składają się żetony jednostek, modułów i akcji, które wyklada się na heksagonalnej planszy pola bitwy. Każda armia składa się z 35 żetonów, na które składają się żetony jednostek oraz akcji specjalnych. Jednostki wyklada 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, np. „Sieciarz” może zablokować działanie sąsiadującej jednostki, inne mogą atakować dwukrotnie, jeszcze inne mają zamontowany pancerz itp. Symboli jest niewiele, są czytelne i bardzo łatwo się w nich połapać - nie trzeba ich nawet specjalnie znać przed rozgrywką. Przykładowe żetony można zobaczyć w galerii poniżej. Wśród żetonów występują żetony specjalne „Bitwa”, które można zagrać, aby rozpocząć walkę. Moment rozstrzygnięcia bitwy jest bardzo efektowny - 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. Nowa edycja niesie wiele zmian. Są to: Ilustracje: wszystkie żetony, plansza oraz okładka mają nowe ilustracje przygotowane specjalnie do tej edycji. Za projekt okładki odpowiada Piotr Cieśliński pracujący na co dzień nad okładkami książek dla wydawnictwa Fabryka Słów, projekt planszy przygotował Michał Oracz, a ilustracje na żetonach wykonał pracujący z nami od wielu lat Piotr Foksowicz oraz Invlove. Znaczniki obrażeń: do Neuroshimy Hex wracają znane z pierwszej edycji znaczniki obrażeń sztabów. W zestawie znajdują się cztery znaczniki. Dla rozgrywek na większą ilość graczy na planszy pozostaje licznik obrażeń tak, jak w poprzedniej edycji. Talia Hexogłówek: do Neuroshimy Hex dodaliśmy 55 kart z hexogłówkami zaprojektowanymi przez Michała Herdę, który od wielu lat zajmuje się projektowaniem podobnych łamigłówek. Dzięki tym 55 kartom możecie pobawić się w Neuroshimę nawet, gdy nie ma w okolicy przeciwnika! Grube żetony: w nowym wydaniu żetony drukowane są na grubej tekturze (1.5 mm). Nowe ikony: ikony na żetonach uległy minimalnej zmianie - mają dodany kolor oraz są wyraźniej zaznaczone na żetonach. Ponadto zmieniła się ikona wytrzymałości (dotąd zbyt podobna do ikony medyka, teraz zmieniła się w ikonę tarczki), usunięto z żetonów ikonę klepsydry, która nie wносиła do gry istotnych informacji oraz zmieniła się ikona „Bomby” na żetonie Klauna, ponieważ po klaryfikacji reguły zbyt różni się od Bomby, czyli żetonu natychmiastowego. Poszerzona instrukcja: nowe wydanie posiada nową instrukcję, która została zaktualizowana o wyjaśnienie wszystkich problemów, jakie przez lata były zgłaszane na forach internetowych. Zmiany w regułach: nowa reguła zmniejszająca losowość dociągu, nowa reguła likwidująca pechowy dociąg oraz nowy tryb gry na 3 graczy. Oczywiście nowe reguły wraz z instrukcją będą udostępnione za darmo do pobrania na stronie Portal Games. Karty referencyjne: do pudełka dodano cztery karty referencyjne - dla każdej z podstawowych armii w grze. Gra została laureatem nagrody Gra Roku 2007 - Wyróżnienie Graczy - tym samym została uznana przez graczy za najlepszy tytuł wydany w naszym kraju w 2007 roku.