



# Neuroshima Hex

Dostępność	<b>Niedostępny</b>
Wiek	<b>10 +</b>
Liczba graczy	<b>2 - 4</b>
Czas gry	<b>45 - 90 minut</b>
Projektant	<b>Michał Oracz</b>
Wydanie	<b>polskie</b>
Instrukcja	<b>polska</b>

## Opis produktu

Strategiczna gra planszowa.

Nowa edycja najbardziej cenionej polskiej gry planszowej.

Neuroshima Hex 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.

W pudełku znajdują się 4 armie, w tym:

- potężne, ale powolne maszyny Molocha
- Posterunek - ostatnia regularna armia ludzkości
- gangi Hegemonii
- mutanci Borgo

Gra ma niepowtarzalny klimat i bardzo proste zasady, które można wytłumaczyć w ciągu 5 minut. Mimo to, pozwala na różnorodne strategie i daje duże możliwości taktyczne.

Gra otrzymała wyróżnienie ekspertów w plebiscycie Gra Roku 2007 organizowanym przez serwis Gry-Planszowe.pl!

### Na czym to polega?

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 pancierz itp. Symboli jest niewiele, są czytelne i bardzo łatwo się w nich połąpać - nie trzeba ich nawet specjalnie znać przed rozgrywką.

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.

### Pierwsza polska gra, która odniosła sukces na Zachodzie!

Neuroshima Hex jako pierwsza polska gra została zauważona i doceniona przez zachodnich recenzentów.

Neuroshima Hex jest obecna na rynku już 5 lat i ciągle się rozwija. Premiera aktualnej edycji pokrywa się w czasie z wydaniem włoskim i hiszpańskim (kolejnymi po angielskim i francuskim).

## Zawartość pudełka

- 
- plansza
  - 140 żetonów (po 35 dla każdej z 4 armii)
  - instrukcja wraz z opisami armii i poradami taktycznymi