

ADRENALIN

SOLOSPIEL DLC

SPIELAUTOR: PETR ČÁSLAVA

Irgendwas ist falsch gelaufen. Sehr falsch.

Du bist zurück in der Arena und liegst auf einem Spawn-Punkt. Du schüttelst die Benommenheit aus deinem Kopf und rappelst dich auf die Beine. Deine Augen versuchen angestrengt, sich ans Dämmerlicht anzupassen. Der Spawn-Punkt erleuchtet den Raum nicht länger mit einem fröhlichen Leuchten. Jetzt wirkt sein Licht stattdessen böseartig und höhnisch.

Du hörst Schritte. Das sind deine alten Freunde, deine alten Feinde – sie kommen, um ein Spiel mit dir zu spielen. Aber jetzt gerade bist du nicht sicher, ob du dafür bereit bist. Irgendwas an diesem Spawn ... Drei Gestalten schreiten durch die Tür. Ihre Köpfe drehen sich dir zu und sie starren dich an. Das unheilvolle Licht des Spawn-Punkts spiegelt sich in ihren gnadenlosen Augen. Dir wird klar, dass dies nicht einfach nur ein freundschaftliches Gerangel wird. Eine böseartige Intelligenz kontrolliert die anderen ... und sie will dich tot sehen.

Dies ist eine Spielvariante des Brettspiels Adrenalin für einen Spieler. Falls du die Erweiterung Team Play DLC hast, funktioniert sie auch damit. Die Regeln entsprechen überwiegend denen von Adrenalin, also weißt du bereits fast alles, was du wissen musst.

SPIELAUFBAU

Baue den Spielplan auf, wie in der Abbildung dargestellt. Größtenteils ist dies der gleiche Aufbau wie beim Standardspiel. Die wichtigen Unterschiede werden im Folgenden beschrieben.

- 1 Benutze die beiden abgebildeten Seiten des Spielplans. Das Solospiel ist auf die größte Arena abgestimmt.
- 2 Decke die Todesschussleiste mit der Geschütztafel ab. Falls du den Geschützmodus nicht kennst, keine Sorge – im Adrenalin-Solospiel ist dies das KI-Tableau.
- 3 Mische die Power-Up-Karten und lege sie als verdeckten Stapel auf das KI-Tableau. Er passt bestens auf den Platz mit den Totenschädeln.
- 4 Lege die 5 obersten Power-Up-Karten auf die fünf Plätze des KI-Tableaus. Diese Plätze haben Geschützsymbole, aber im Solospiel nutzen wir sie als Ablage für 5 Programme, die von der bösen KI erstellt wurden.
- 5 Teile Waffen und Munition wie üblich aus.
- 6 Für dieses Spiel brauchst du ungefähr 5 Schädel. Da der Platz, auf dem normalerweise der Power-Up-Kartenstapel liegt, leer ist, kannst du die Schädel dorthin legen.



Lasse die Punktmarker in der Spielschachtel. In diesem Spiel werden keine Punkte gezählt. Dein Ziel ist es, jeden Gegner ein Mal zu töten, bevor sie dich zwei Mal töten.



SPIELAUFBAU DER GEGNER

Wähle 3 Figuren als deine Gegner. Du kannst sie dir als Bluebot, Yellowbot und Redbot vorstellen. Es ist wahrscheinlich am einfachsten, wenn du Banshee als Bluebot nimmst, :D-struct-OR als Yellowbot und Violet als, ähm, Redbot.

Auf keinen Fall!
Ich würde dich nie betrügen!



OK, es spielt wirklich keine Rolle. Du kannst drei beliebige Gegner nehmen. Wichtig ist, dass einer blau ist, einer gelb und einer rot. Du kannst blaue, gelbe und rote Munitionswürfel auf ihre Tableaus legen, um nicht zu vergessen, wer wer ist.



Ich könnte dich betrügen!
Lass mich rot sein!

Lege die Tableaus deiner Gegner in zufälliger Reihenfolge untereinander neben den Spielplan. Sie spielen in dieser Reihenfolge, von oben nach unten. Deine Gegner benutzen weder Munition noch Waffen. Sie fügen dir aber Schaden zu, also brauchst du ihre Schadenstropfen.

Falls du die Erweiterung **Team Play DLC** hast, gib jedem Bot sein Adrenalinschub-Plättchen. (Sie benutzen aber keine characterspezifischen Fähigkeiten oder Waffen.)

Beende den Spielaufbau der Gegner, indem du sie spawnst. Jeder spawnst auf dem Spawn-Punkt seiner Farbe.



SPIELERAUFBAU

Wähle für dich einen vierten Charakter. Dein Spieleraufbau ist wie üblich, einschließlich des Ziehens von Power-Up-Karten vom Stapel. Für dich funktioniert der Power-Up-Kartenstapel wie immer. Für deine Gegner sind die Power-Up-Karten bössartige Programme. Falls du die Erweiterung **Team Play DLC** hast, kannst du die Spezialfähigkeit deines Charakters benutzen und eine characterspezifische Waffe wie üblich nutzen – außer du hast Sprog gewählt. Dieses Spiel ist nicht auf Sprogs Giftangriffe ausgelegt, also... jupp, du solltest ihn vielleicht als Gegner nehmen.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über mehrere Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus 3 Schritten:

1. Bots programmieren.
2. Dein Spielzug.
3. Ihr Spielzug.

BOTS PROGRAMMIEREN

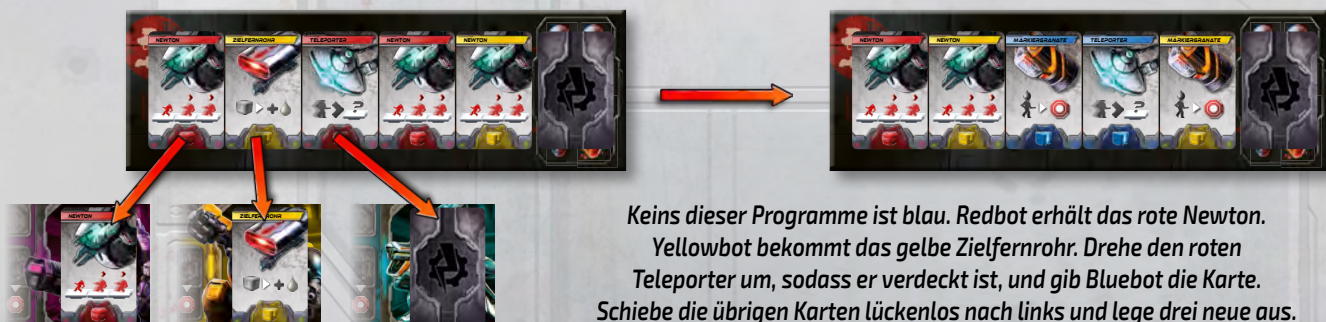
Die Programme werden durch die 5 Power-Up-Karten auf dem KI-Tableau dargestellt, wobei ihre Farbe wichtig ist. Zu Spielbeginn liegen alle 5 Programme offen aus. Nachdem du etwas rumgeballert hast, sind vielleicht manche der 5 Programme verdeckt. Verdeckt ausliegende Programme haben keine Farbe mehr.

Gib zu Beginn jeder Spielrunde jedem Bot ein Programm:

Falls es ein Programm in der Farbe des Bots gibt, lege das am weitesten links liegende Programm dieser Farbe in die Munitionsbox dieses Bots.
Falls es kein Programm in der Farbe des Bots gibt, lege das am weitesten links liegende verdeckte Programm in die Munitionsbox dieses Bots.

Es ist möglich, dass 5 Programme offen ausliegen, ohne dass alle drei Farben vertreten sind. In diesem Fall programmierst du zuerst alle Bots, für die es ein passendes Programm gibt. Dann nimmst du die am weitesten links liegende noch vorhandene Karte und legst sie verdeckt in die Munitionsbox des Bots, der noch ein Programm benötigt.

Nachdem jeder Bot ein Programm hat, offen oder verdeckt, **schiebst du die übrigen Karten nach links und legst 3 neue Karten auf die freien Plätze.** Wenn der Power-Up-Kartenstapel leer ist, mischst du den Ablagestapel und nimmst ihn als neuen Kartenstapel.



Keins dieser Programme ist blau. Redbot erhält das rote Newton.
Yellowbot bekommt das gelbe Zielfernrohr. Drehe den roten Teleporter um, sodass er verdeckt ist, und gib Bluebot die Karte.
Schiebe die übrigen Karten lückenlos nach links und lege drei neue aus.



DEIN SPIELZUG



Du spawnst in deinem ersten Spielzug wie üblich und für deinen Spielzug gelten die üblichen Regeln. Dein Ziel ist es, deine drei Gegner außer Gefecht zu setzen, denn nur, wenn du sie tötest, kannst du das Spiel gewinnen. Falls du keine Schadenstropfen deines Charakters mehr hast, benutzt du einfach die eines anderen, nicht im Spiel befindlichen Charakters, als wären sie deine eigenen.

Außer deinen Gegnern Schaden zuzufügen, kannst du auch Spawn-Punkte beschädigen.

SPAWN-PUNKTE BESCHÄDIGEN

Generell kann ein Spawn-Punkt auf gleiche Weise als Ziel gewählt werden wie ein Gegner. Schaden, der jeden auf einem Feld oder in einem Raum trifft, trifft auch einen Spawn-Punkt, der sich dort befindet.

Für jeden Schadenspunkt, den du einem Spawn-Punkt zufügst, verdeckst du ein Programm dieser Farbe. Dafür kannst du jedes passende Programm auf dem KI-Tableau wählen – sie müssen nicht in Reihenfolge abgeschossen werden. Allerdings kannst du dafür kein Programm wählen, das bereits einem Bot zugewiesen wurde.

Überschüssiger Schaden ist verschwendet. Gibt es z. B. keine offenen blauen Programme auf der KI-Tafel, ist es witzlos, einen blauen Spawn-Punkt zu beschädigen. (Macht aber trotzdem Spaß!)

Spawn-Punkte werden nicht markiert. Falls du durch dein Angriff Markierungen setzen kannst, ignoriere sie dabei.

Einige Waffen funktionieren etwas anders, wenn du auf einen Spawn-Punkt ballerst:

Ein Spawn-Punkt kann nicht bewegt werden. Z. B. kann ein *Traktorstrahler* einen Spawn-Punkt nur beschädigen, wenn du ihn sehen kannst. Um einen Spawn-Punkt mit der *Vortexkanone* zu beschädigen, musst du auf das Feld zielen, auf dem er ist.

Ein Spawn-Punkt erdet den Blitz von T.H.O.R. Du kannst darauf zielen, ihn von einem anderen Ziel, das den Spawn-Punkt sehen kann, mit einer Kettenreaktion treffen, aber vom Spawn-Punkt aus geht keinerlei Kettenreaktion weiter.



IHR SPIELZUG

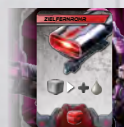


Nachdem du deinen Spielzug beendet hast, führst du die Spielzüge deiner Gegner in Reihenfolge von oben nach unten aus. Jeder Bot führt sein zugewiesenes Programm aus. Nachdem das Programm abgearbeitet ist, legst du die Karte auf den Power-Up-Ablagestapel.



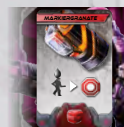
TELEPORTER

1. Der Bot teleportiert auf dein Feld.
2. Der Bot gibt dir **1 Schaden**. Falls beide Adrenalin-Aktionen des Bot freigeschaltet sind, gibt er dir auch 1 Markierung.



ZIELFERNROHR

1. Der Bot bewegt sich um 1 Feld näher zu dir. (Vollständige Regeln sind unten im Textkasten.)
2. Falls der Bot dich jetzt sehen kann, gibt er dir **2 Schaden** – und auch 1 Markierung, falls beide seine Adrenalin-Aktionen freigeschaltet sind.



MARKIERGRANATE

1. Der Bot bewegt sich um 1 Feld näher zu dir. (Vollständige Regeln sind unten im Textkasten.)
2. Falls der Bot dich jetzt sehen kann, gibt er dir **1 Schaden und 1 Markierung** – oder insgesamt 1 Schaden und 2 Markierungen, falls seine beiden Adrenalin-Aktionen freigeschaltet sind.

Hinweis: Wie im normalen Spiel werden die Markierungen eines Bots erst dann zum Schaden, wenn er dir erneut Schaden zufügt. Für jeden Bot benutzt du dessen eigene Schadenstropfen, damit du sehen kannst, welcher Bot dir welche Markierungen gegeben hat.

Gleichstände bei der Bewegung auflösen

Wenn ein Bot sich durch das Programm *Zielfernrohr* oder *Markiergranate* bewegt, gelten diese Regeln in absteigender Priorität:

0. Falls der Bot bereits auf deinem Feld ist, bewegt er sich nicht.
1. Falls der Bot sich auf ein Feld bewegen kann, von dem aus er dich sehen kann, ignoriert er alle Bewegungen, die dazu führen, dass er dich nicht sehen kann.
2. Falls der Bot dann mehrere Möglichkeiten hat, bewegt er sich auf das Feld, das am nächsten zum Raum der Farbe seines Programms ist. („Am nächsten“ wird auf die Adrenalin-übliche Weise bestimmt – ein Weg führt durch Türen, aber nicht durch Wände.)
3. Falls der Bot jetzt immer noch mehrere Möglichkeiten hat, wählst du eine für ihn, die alle oben genannten Kriterien erfüllt.



NEWTON

1. Der Bot bewegt dich in gerader Linie um bis zu 2 Felder näher zu sich. (Er bewegt sich nicht selbst.)
2. Falls der Bot dich jetzt sehen kann, gibt er dir **1 Schaden** – und auch 1 Markierung, falls beide seine Adrenalin-Aktionen freigeschaltet sind.

Wenn der Bot dich bewegt, versucht er, dich um 2 Felder näher zu sich heran zu bewegen, falls möglich. Falls er dafür mehrere Möglichkeiten hat, bewegt er dich so, dass du anschließend am nächsten zum Raum der Farbe seines Programms bist. Falls diese beiden Regeln dem Bot mehrere Möglichkeiten lassen, prüfe die Kriterien erst mal erneut – dies ist ein sehr seltener Fall. Wenn du aber sicher bist, dass dieser Fall vorliegt, entscheidest du, auf welches der möglichen Felder du bewegt wirst.



VERSTÜMMELTER CODE

Falls es nicht möglich war, dem Bot ein Programm seiner Farbe vom KI-Tableau zuzuweisen, hat er nur einen verstümmelten Code erhalten. Der Bot bewegt sich nicht und fügt dir keinen Schaden zu. Im Gegenteil beschädigt er sich sogar selbst!

Gib dem Bot **1 Kurzschluss-Schaden**. Falls du die Erweiterung **Team Play DLC** hast, tust du das, indem du sein Adrenalinschub-Plättchen verschiebst, um seine Schadensleiste um ein Feld zu verkürzen. Falls du die Erweiterung **Team Play DLC** nicht hast, gib dem Bot seinen eigenen Schadenstropfen, nicht deinen.

Ignoriere den Kurzschluss-Schaden, wenn dieser den Todesschuss bedeuten würde – du musst den Todesschuss selbst zufügen. Außerdem löst ein Kurzschluss-Schaden nie eine Markierung aus.

Adrenalin-Aktionen

Deine Adrenalin-Aktionen sind wie üblich. Für die Adrenalin-Aktionen der Bots gelten ihre üblichen Regeln – d. h., ihre erste Adrenalin-Aktion bewirkt nichts, aber wenn die zweite freigeschaltet ist, gibt der Bot dir auch eine Markierung, wenn er dir Schaden zufügt. Das ist zur Erinnerung auf der Botkarte angegeben. Falls du trotzdem Probleme hast, daran zu denken, lege einen Schadenstropfen auf das Programm des Bots, wenn du seine zweite Adrenalin-Aktion freischaltest. Lasse den Tropfen liegen, auch nachdem das Programm abgearbeitet ist, bis du den Bot tötest und er sein Adrenalin verliert.



SPIELENDE



Dein Spielziel ist es, alle Bots zu töten, bevor du zwei Mal stirbst.

Falls du alle Bots tötetest, hast du das Spiel gewonnen, nachdem sie ihre Spielzüge beendet haben. Falls die Bots dich zwei Mal töten, haben sie jedoch sofort gewonnen.

TOD UND NEU-SPAWNEN

Nimm 1 Schädel, wenn du das erste Mal getötet wirst. Dann spawnst du sofort neu nach den üblichen Regeln. Wenn es noch Bots gibt, deren Programm noch abgearbeitet werden muss, können diese sofort wieder mit der Jagd auf dich beginnen.

Nimm einen zweiten Schädel, wenn du das zweite Mal getötet wirst. Du spawnst nicht mehr neu. **Du hast verloren.** Betrachte das rote Plastiksymbold deiner Niederlage!

Overkill

Für Rachemarkierungen gelten die üblichen Regeln. Wenn ein Bot dir einen Overkill verpasst, gibst du ihm eine Rachemarkierung. Gleichfalls gibt ein Bot dir eine Rachemarkierung, wenn du ihm einen Overkill verpasst. Im Solospiel gibt es keine Belohnungen für Overkill, außer der Genugtuung, dass du deine Aufgabe gut erfüllt hast.

BOTS NEU-SPAWNEN

Wenn du einen Bot tötest, gibst du ihm einen roten Schädel. Falls du das DLC Adrenalinschub-Plättchen benutzt, setze es auf die Startposition zurück. Entferne alle Schadenstropfen vom Tableau des Bots, aber ändere nicht sein Programm. **Am Ende deines Spielzugs, bevor die Bots ihre Spielzüge ausführen, spawnst du den Bot zufällig neu.** (Ziehe eine Karte vom Power-Up-Kartenstapel und stelle den Bot auf diesen Spawn-Punkt. Wirf die Power-Up-Karte ab.)

Wenn du einen Bot zum zweiten Mal tötetest, spawnst du ihn auch wieder neu, aber gibst ihm *keinen* weiteren roten Schädel. Du solltest dich *nicht* auf nur ein Ziel konzentrieren. Um zu gewinnen, musst du *jeden* Bot ein Mal töten.

Wenn jeder Bot einen roten Schädel hat, hast du trotzdem noch nicht sofort gewonnen. Am Ende deines Spielzugs spawnst du dein letztes Opfer neu, bevor die Bots ihre Spielzüge ausführen. **Jeder Bot hat einen letzten Spielzug, um dich zu töten.** Falls sie dir keinen zweiten Schädel geben, hast du gewonnen!

Der Rausch des Sieges fließt durch deine Adern und du senkst deine Waffe. Endlich hast du gewonnen!

Fußschritte hallen durch die Tür und Sprog schlittert in den Raum.

„Näh, du hast nicht gewonnen. Das wäre zu einfach.“

Sprog nickt in Richtung des beschädigten Spawn-Punkts. „Du meinst, sie ist auf diese Arena begrenzt? Nein. Die KI ist überall. Ich war selbst in der Dunkelheit und kenne nun ihre Tiefe.“

Seine Augen sind erfüllt vom böartigen Glühen der KI, aber darunter lauert ein Funken von etwas anderem. Ist es Wissen ... oder blanker Terror?