

Our Support for Ukraine

To the Russian players who have bought some of our games in the past: we strongly believe the vast majority of you do not support the acts of war your president and government have unleashed upon Ukraine.

We totaled all of the profit we have ever received from Russian copies of CGE games and we have sent all of this money to help Ukraine.

We hope you won't mind this decision. Perhaps you may even welcome it. Thank you again for buying, playing, and enjoying our games—in addition to the fun we hope you had with them, it will now also help a just cause.

АДРЕНАЛИН



Представьте себе мир необузданного хаоса. Мир, в котором пять великих воителей, запертых на футуристической арене и оснащенных самым совершенным оружием, убивают друг друга, чтобы не быть убитыми.

Впрочем, не сказать, что бесстрашные воители часто задумываются о безнадежности своего положения. Обреченные на бессмысленные беготню и ст...

бронки...
отчаянно...
Или, например, в военно-промышленном корпоративе...

Да кто ж всерьез...
вряд ли всерьез...
уставших и...

Но затем, потому что так устроен мир. И бог его знает, почему так? Или просто в воздухе? Так ведь не бегать же...
хранить... того. Ну а эти боеприпасы...
трудно... соответствующими н...

Ну да, конечно. Главное — будущее полно тьмы и...
стрелять в лоб — всякая гадость — обычное дело. Это вроде...
популярно... в наши дни. В общем, мы тоже решили не отс...
жестокую... настольную... Хотя сами мы не очень понимаем э...
Взять, например, черный шоколад. Он черный. Но будет ли он та...

Пфф! Одно уныние и нытье. Я прям вся дрожу в моих стильных бронированных сапожках! Забей на всю эту чепуху. «Адреналин» — это игра. Она веселая. В ней никто не умирает. Ну разве что ненадолго. Давай переворачивай уже страницу — и я научу тебя, как играть!

**ПОСМОТРИТЕ НАШЕ
ВИДЕООБУЧЕНИЕ ИГРЕ:**



<http://gaga-games.com/ru/games/adrenaline>

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выберите 2 части игрового поля и соедините их друг с другом.
- 2 Выложите от 5 до 8 черепов на счетчик убийств. **В самой первой партии советуем использовать 5 черепов.** В обычной игре используется 8 черепов.
- 3 Перемешайте колоду карт усиления и выложите ее лицом вниз на игровое поле.
- 4 Перемешайте колоду карт оружия и выложите ее лицом вниз на игровое поле.
- 5 Выложите по 3 карты оружия из колоды рядом с точками возрождения.
- 6 Выложите жетоны очков на игровое поле или рядом с ним.
- 7 Перемешайте жетоны боеприпасов и поместите их рядом с игровым полем лицом вниз.
- 8 Выложите по 1 жетону боеприпасов на каждую клетку игрового поля, за исключением клеток с точками возрождения.
- 9 Выберите первого игрока. Вручите ему маркер первого игрока.



Первая партия начинается с 5 черепами, а заканчивается внезапной смертью. Проверено — это самый быстрый способ научиться игре. И опробовать кучу клевых пушек. Советую особо не заморачиваться насчет очков, а просто кайфовать от процесса. Игра все равно заточена под 8 черепов и финальное безумие. Но в этом режиме ты сыграешь потом, когда поймешь, как тут все устроено.

1

Игровое поле составляется из 2 двусторонних частей, что в общем итоге позволяет собрать 4 уникальные арены.



Подойдет для 3 или 4 игроков



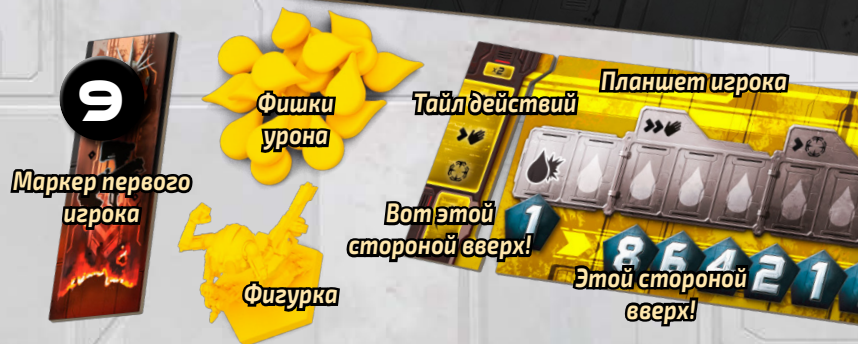
Подойдет для любого числа игроков



Подойдет для 4 или 5 игроков

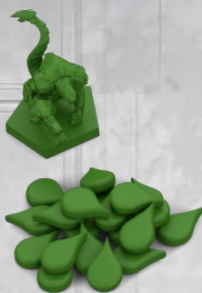


Такое поле подойдет для любого числа игроков



ЛИЧНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Возьмите все компоненты одного выбранного цвета: фигурку, планшет, тайл действий и фишки урона.
- 2 Возьмите по 1 кубу боеприпасов каждого цвета.
- 3 Поместите взятые кубы в свою обойму.
- 4 Отпустите дежурную фразочку героя боевика. Традиционным считается выражение «Аста ла виста, бейби», но мы не против импровизации.



:D-ОБРЯ4-ОК

Любимый напиток: моторное масло 5W-30

Хобби: теннис, боулинг, оригами из листового металла

Любимая настольная игра: Robo Rally

Питомец: аккумуляторная дрель



Кубы боеприпасов



БАНШИ

Родная планета: неизвестно

Тайное увлечение: караоке

Идеальное свидание: долгая прогулка по океану... или в океане

Семья: 900 сестер одного возраста

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — получить больше всех очков.

Нет, ну понятно, что цель игры — получить больше всех очков. Самое крутое — то, что даются они за пальбу из реально больших стволов.



НАЧАЛО ИГРЫ

Участники делают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.
Фигурки появляются на поле по очереди и остаются на нем до конца игры.

МЕСТО ВОЗРОЖДЕНИЯ

Ваш самый первый ход начинается с определения вашей точки возрождения.

1. Возьмите 2 карты усиления из колоды.
2. Выберите себе одну из них.
3. Откройте вторую карту и поместите свою фигурку в точку возрождения указанного на ней цвета (вы можете появиться в клетке с другим игроком).
4. Сбросьте эту открытую карту.

Совет. Эффекты усиления подробно объясняются в справочнике по оружию. По ходу партии тщательно и вдумчиво выбирайте каждое усиление. Неверные стратегические решения, на ваш выбор, может существенно снизить шансы на победу.

Просто
выбери одну!



Карту усиления можно использовать 3 способами:



ОКАЗАВШИСЬ НА ПОЛЕ, СРАЗУ ЖЕ ПРИСТУПАЙТЕ К ВЫПОЛНЕНИЮ ОБЫЧНОГО ХОДА, КАК ОПИСАНО НИЖЕ (НЕ ДОЖИДАЙТЕСЬ, ПОКА ПОЯВЯТСЯ ДРУГИЕ ИГРОКИ).

ВАШ ХОД

В свой ход выполните 2 действия.

Всего вам доступны на выбор 3 действия:

РВАНУТЬ → >>>

СХВАТИТЬ → > ✋

ПАЛЬНУТЬ → 🎯

Действия можно выполнять в любом порядке.
Можно даже выполнить одно и то же действие два раза подряд.

В конце своего хода можно перезарядиться.



ДОЗЕР

Подготовка: военизированные тайные операции.

Специальность: причинение боли

Другие интересы: взрывающиеся штуки

Уровень тестостерона: высокий



Даже если ты даешь кому-нибудь по башке кувалдой, это все равно называется «пальнуть». Не парься.

РВАНУТЬ

Выбрав это действие, переместитесь на 1, 2 или 3 клетки.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещение подчиняется двум простым правилам:

- » За одно перемещение вы передвигаетесь с одной клетки на соседнюю (перемещаться по диагонали нельзя).
- » Вы можете перемещаться через двери, но не через стены.

См. пример справа.

Правила перемещения применяются не только при выполнении действия «рвануть», но и когда ты перемещаешь чью-либо фигурку.



Эти клетки находятся на расстоянии в 1, 2 и 3 перемещения от Банши.

СХВАТИТЬ



Указанные на жетоне боеприпасы добавляются в обойму.



С этого жетона в обойму добавляется только 1 красный куб. Обойма вмещает лишь по 3 куба каждого цвета.



Схватив это оружие с точки возрождения, вы не тратите никаких кубов и получаете полностью заряженное оружие.



Схватив это оружие, вы тратите 1 желтый и 1 синий куб. Верхний желтый куб уже заряжен в оружие.

На каждой клетке есть предмет. Используйте это действие, чтобы схватить его. Также это действие дает бонусное перемещение. Сделайте одно из двух:

- Переместитесь на 1 клетку и схватите предмет с этой новой клетки.
- Останьтесь на месте и схватите предмет с текущей клетки.

Вы не можете сначала схватить предмет, а потом переместиться. По крайней мере, не за одно действие.

Схватив предмет, вы убираете его с поля. В конце вашего хода на его месте появится новый предмет.

СХВАТИТЬ БОЕПРИПАСЫ

На каждой клетке без точки возрождения имеются боеприпасы. Чтобы схватить боеприпасы со своей клетки:

- Уберите жетон боеприпасов с поля.
- Поместите указанные на нем кубы в свою обойму.
- Если на жетоне указана карта усиления, возьмите ее из колоды.
- Сбросьте жетон.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА БОЕПРИПАСЫ И УСИЛЕНИЯ

В обойме никогда не может находиться больше 3 кубов каждого цвета. Все лишние кубы, которые вы должны получить по жетону, не добавляются.

Аналогично у вас не может быть больше 3 карт усиления. Все лишние карты, которые вы должны получить по жетону, не берутся.

СХВАТИТЬ ОРУЖИЕ

Если вы стоите на клетке с точкой возрождения, вы можете схватить оружие:

- Выберите одну из трех карт оружия этой точки возрождения.
- Заплатите стоимость карты.
- Добавьте карту в руку. Это оружие уже заряжено.

Стоимость оружия указана в левом верхнем углу его карты. Когда вы хватаете оружие, оно считается частично заряженным, то есть **верхний куб уже оплачен** и вам остается лишь доплатить недостающую стоимость. Если вы не можете заплатить за оружие, то не можете его схватить.

ВЫПЛАТА СТОИМОСТИ

Чтобы расплатиться, уберите из обоймы кубы требуемых боеприпасов и поместите их рядом с планшетом.

Стоимость оружия можно частично или полностью оплатить картами усиления: сбросьте карту, изображающую нужный куб, вместо того чтобы убрать этот куб из обоймы.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА ОРУЖИЕ

Если у вас уже есть 3 оружия и вы хватаете новое, вы обязаны скинуть одно из своих оружий. Чтобы скинуть оружие, поместите его карту на ячейку, с которой забираете новое оружие. Скинуть можно как заряженное, так и разряженное оружие.

Скинутое оружие автоматически становится частично заряженным, и в дальнейшем любой игрок, включая вас, сможет взять его, выплатив привычную стоимость.

ПАЛЬНУТЬ

Чтобы пальнуть:

1. Сыграйте карту оружия с руки.
2. Выберите одну или несколько целей.
3. Заплатите дополнительную стоимость.
4. Нанесите урон и примените возможные эффекты.

Разыгрывая **карту оружия**, кладите ее перед собой лицом вверх. С этого момента оружие считается **разряженным**. Оно останется лежать на столе, пока вы не перезарядите его (это можно будет сделать в конце вашего хода).

Ваш выбор **целей** определяется оружием и расположением фигурок на поле. Подробнее обо всем этом вы прочтете в справочнике по оружию. Чтобы выбрать действие «пальнуть», вам должна быть доступна хотя бы одна цель.

У каждого оружия есть базовый эффект, который вы оплатили, добавив карту в руку. У некоторого оружия есть дополнительные эффекты и даже альтернативные режимы стрельбы, имеющие дополнительную стоимость. **Дополнительная стоимость выплачивается** так же, как и при добавлении карты в руку: вы убираете указанные кубы из обоймы и/или сбрасываете карты усиления с нужными кубами.



Урон представлен фишками урона вашего цвета. Отдайте указанное число фишек урона своей цели. Цель кладет их на свой планшет так, как это описано на примерах справа. Возможна ситуация, когда за одно действие вы нанесете урон сразу нескольким целям.

УРОН И АДРЕНАЛИНОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ваш планшет разделен на 4 зоны. Если вам нанесли 0, 1 или 2 урона, то в свой ход вы выполняете обычные действия.

Если на вашем планшете скопилось 3 фишки урона и больше, ваше действие «схватить» становится более эффективным: перед тем как забрать предмет, вы можете переместиться на расстояние до 2 клеток.

Если на вашем планшете есть хотя бы 6 урона, ваше действие пальбы также улучшается: перед тем как пальнуть, вы можете переместиться на 1 клетку.

Вы не обязаны использовать дополнительные перемещения адреналиновых действий. Заметьте, что в рамках одного действия вам по-прежнему запрещается хватать предметы до перемещения и палить до перемещения.

Как и в случае с обычными действиями, вы можете выбирать одно и то же адреналиновое действие два раза за ход.

Ничто так не мотивирует шевелиться быстрее, как пойманная пуля!



О да, вот где самое веселье! Смотри, как :D-ОБРЯ4-ОК словит сейчас 2 урона!



ПИУ! ПИУ!

1 8 6 4 2 1 1



Наношу еще 2 урона. Ощути боль!

АДРЕНАЛИНОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ
РАЗБЛОКИРОВАНО!

1 8 6 4 2 1 1



Получи 3, :D-ОБРЯ4-ОК!

АДРЕНАЛИНОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ
РАЗБЛОКИРОВАНО!

1 8 6 4 2 1 1

НЕСКОЛЬКО ХОДОВ СПУСТЯ...



Ха! Готов!

1 8 6 4 2 1 1

Сначала :D-ОБРЯ4-ОК стал целью **Лили**. Первая кровь приносит ей 1 очко. **Банши** и **Дозер** нанесли ему по 4 урона, однако фишка **Банши** лежит левее, значит, она получает 8 очков, а **Дозер** — 6 очков. **Лили** на третьем месте, ее награда — 4 очка.

:D-ОБРЯ4-ОК получает череп. В следующий раз, когда по его планшету будут начисляться очки, их уже будет меньше.

8 6 4

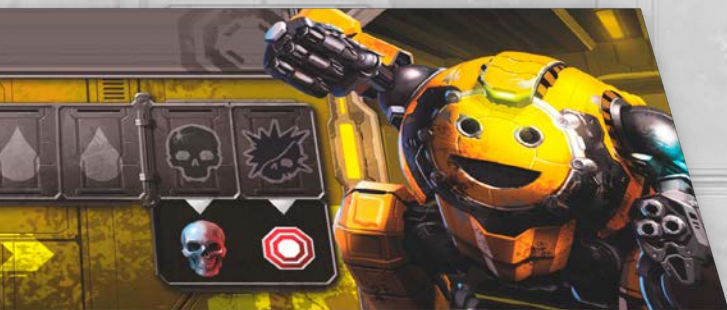


УБИЙСТВО

Одиннадцатый урон убивает игрока. В конце хода планшет с 11 фишками урона приносит очки. (Что означает, что у вас есть время, чтобы добавить на планшет 12-й урон!)

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце вашего хода игроки получают очки по планшетам, владельцы которых были убиты.



Первая кровь! Игрок, чья фишка урона была выложена на планшет первой, получает 1 очко.

Урон! Игрок, чьих фишек урона на планшете больше всех, получает 8 очков. Игрок со следующим наибольшим числом фишек получает 6 очков. И так далее, как указано на планшете.

Ничья. Если несколько игроков нанесли одинаковый урон, ничья разрешается в пользу того из них, чья первая фишка урона была выложена раньше.

Убийство! Убийства учитываются при финальном подсчете очков. Возьмите жетон урона с 11-го деления планшета и замените им крайний левый череп на счетчике убийств игрового поля.

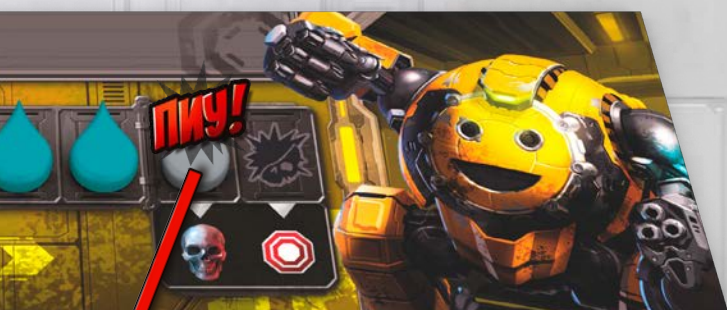
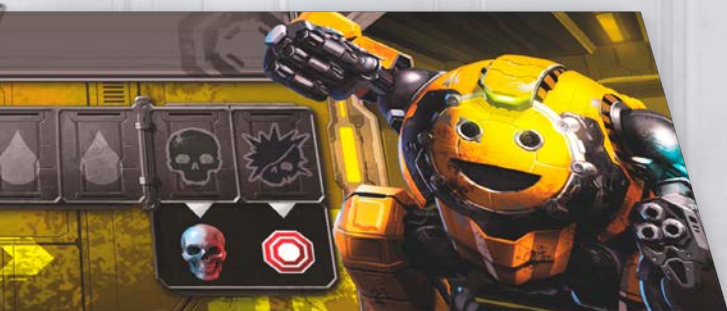
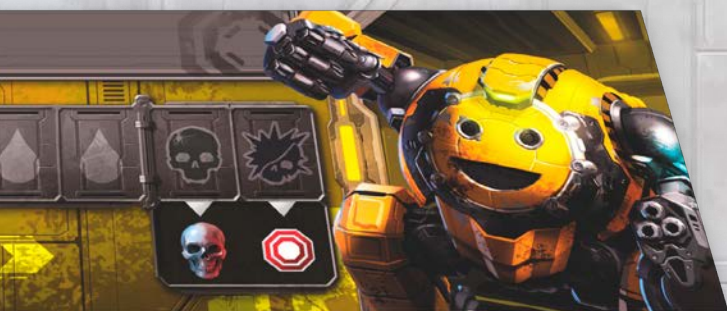
Смерть! Замененный на счетчике убийств череп переносится на пятиугольную ячейку с цифрой 8 планшета (располагается под счетчиком урона). В следующий раз, когда игроки будут получать очки по этому планшету, он принесет им меньше очков. Подробнее об этом на следующей странице.

Зверство? Нанесение чрезмерного урона (12-й урон) считается просто зверством! Если на планшете имеется 12-я фишка урона, поместите ее на то же деление счетчика убийств, что и фишку убийства. Фишка зверства учитывается при финальном подсчете очков. Урон свыше 12 не наносится.

Метка возмездия? Убийство — дело вполне себе обычное, но вот зверство можно расценить как оскорбление. Если вы совершаете над кем-то зверство, этот кто-то вручает вам метку возмездия, которая демонстрирует его или ее желание вам отомстить. Подробнее о метках и зверствах — на следующей странице.



Побоище? Если вам удастся совершить несколько убийств за один ход, вы получаете дополнительное 1 очко. И это... Вы красавчик!



Фишка урона **Дозера** переносится на счетчик убийств.

ЖЕТОНЫ ОЧКОВ

Накапливаемые вами очки представлены жетонами, которые вы берете из общего запаса. Если надо, можете делать размен. Жетоны очков хранятся рядом с вашим планшетом **лицом вниз**.

СМЕРТЬ И ВОЗРОЖДЕНИЕ

Если вас убили, положите свою фигурку на бок. В конце хода активного игрока:

1. Раздайте очки всем, кто в вас палил (как описано выше).
2. Уберите все фишки урона с планшета: верните их владельцам.
3. Уберите свою фигурку с игрового поля. Вы мертвы.
4. Возьмите 1 карту усиления из колоды (даже если у вас их уже три).
5. Сбросьте одну из своих карт усиления без какого-либо эффекта и поставьте фигурку на точку возрождения указанного на этой карте цвета. Вы возродились!

Если у вас есть метки (см. следующую страницу), оставьте их на планшете. У вас также остаются все боеприпасы и оружие. Заряженное оружие по-прежнему заряжено, а разряженное — разряжено.

Поскольку нанесенный вам урон уменьшился до 0, вам стали недоступны адреналиновые действия. Но не переживайте. Очень скоро вас снова изрешетят.

МЕТКИ



Некоторое оружие, усиления и игровые эффекты позволяют вручить **метку** другому игроку. Метка — это возможность нанести дополнительный урон за счет знаний о слабых местах цели, спланированной засаде или просто сильного, очень сильного желания сделать ей плохо.

Чтобы вручить метку игроку, передайте ему одну из ваших фишек урона и презрительно скажите: «Мы с тобой еще встретимся!»

Метка не считается уроном. Получив метку, игрок кладет ее на широкую ячейку над счетчиком урона своего планшета.

В следующий раз, когда вы будете выполнять действие, наносящее урон цели с вашими метками, все эти ваши метки добавятся на ее счетчик урона наряду с обычными фишками урона.

Если в рамках одного действия вы должны отдать цели и фишки урона, и метки, то фишки урона вручаются первыми. Как следствие, все ваши старые метки добавляются на ее счетчик урона, а новые метки занимают широкую ячейку планшета. Вполне вероятно, что впоследствии они тоже пополнят деления счетчика урона.

Метки не учитываются при подсчете очков. Они остаются на планшете, даже если игрок гибнет и повторно возрождается на поле.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА МЕТКИ

На планшете другого игрока может быть не больше 3 ваших меток. Любая метка сверх этого не кладется. Таким образом, на планшете любого игрока может быть до 3 меток от каждого из остальных игроков.

ЗВЕРСТВО



11-я фишка урона — это убийство, а 12-я — зверство. В мире, где убийства не редкость, зверства поощряются. Во-первых, 12-я фишка урона учитывается при получении награды за наибольший урон. Во-вторых, она переносится на счетчик убийств (на деление с фишкой убийства), что может повлиять на получение очков в конце игры.

НАПРАСНЫЙ УРОН

Если цель получила 12 фишек урона, она уже не может получить больше. Если вы наносите ей 12-й урон и еще несколько единиц урона, она получает ровно столько фишек урона, чтобы получить фишку зверства. Если, превращаясь в урон, ваши метки наносят цели 12-й урон и еще несколько единиц урона, цель возвращает вам все ваши метки, оставшиеся после получения ею фишки зверства.

МЕТКА ВОЗМЕЗДИЯ

Если вы совершили зверство над целью, она вручает вам метку возмездия, которая действует абсолютно так же, как и метки, которые приносят оружие и усиления.

СОКРАЩЕНИЕ ОЧКОВ

Когда игроки впервые получают очки по тому или иному планшету, награда за нанесение наибольшего урона составляет 8, 6, 4 и 2 очка, а на сам планшет перемещается череп (на ячейку с цифрой 8). Череп показывает, что теперь планшет принесет меньше очков.

Если игроки получают очки по планшету второй раз, награда за наибольший урон составляет 6, 4, 2 и 1 очко. На планшет вновь перемещается череп, который на этот раз занимает ячейку с цифрой 6.

Третий подсчет очков по планшету принесет уже 4, 2, 1 и 1 очко. И так далее.

- » Очки получают только те, кто нанес урон.
- » Каждый, кто нанес урон, получает хотя бы 1 очко.
- » Каждый череп уменьшает награду за наибольший урон, нанесенный владельцу планшета.



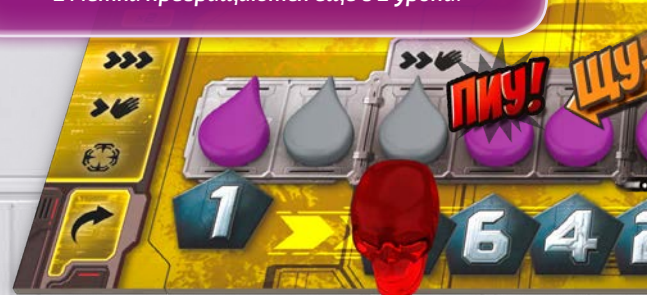
:D-ОБРЯ4-ОК снова с нами! Отлично, можно опять пострелять! Ну-ка опробуем новенькую ZX-2, посмотрим, как она одарит его 1 уроном и 2 метками.



Получи! 2 урона! 1 метка!



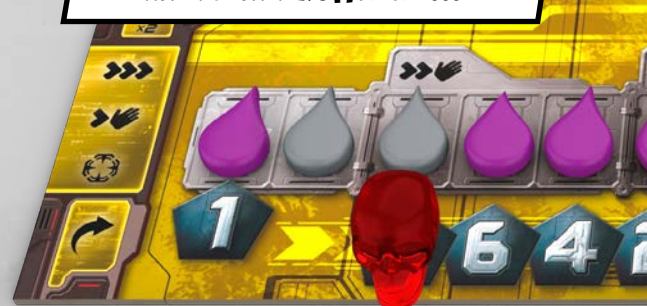
Шальная пуля из пулемета принесла еще 1 урон. 2 метки превращаются еще в 2 урона!



ПОСЛЕ ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ ФИШЕК УРОНА И МЕТОК ПЛАНШЕТ ВЫГЛЯДИТ КАК-ТО ТАК...



НАСТУПАЕТ ХОД ЛИЛИ...





ЛИЛИ

Профессия: инструктор по стрельбе

Маникюр: всегда на высоте

Любимая закуска: чипсы с солью

Любимое оружие: все, что делает «Бум!»



СПРОГ

Происхождение: утверждает, что из Техаса

Характер: угрюмый

Что нравится: крикет, плоские камни, ИК-лампы

Что не нравится: реклама крема, в которой говорится «сухая, шелушащаяся кожа» так, как будто это что-то плохое.



О да! Пришло время ZX-2 снова потрудиться! Смотри, что произошло с метками:

0. Метка Дозера остается на месте.

1. Одна из моих старых меток становится 12-й. Это просто зверство!

2. А другая сбрасывается.

3. Зато добавляются 2 новые метки. Когда :D-ОБРЯ4-ОК возродится, они так и останутся на его планшете. Вместе с меткой Дозера.

КОНЕЦ ВАШЕГО ХОДА

1. Перезарядите любое количество оружия.

Для **перезарядки** необходимо выплатить полную стоимость оружия — **все** кубы, указанные в верхнем левом углу карты. Как обычно, эту стоимость можно оплачивать как кубами, так и картами усиления.

2. Проведите подсчет очков по планшетам, владельцы которых были убиты.

Подсчет очков был подробно рассмотрен на предыдущих страницах.

3. Добавьте новые предметы взамен взятых.

Выложите новые жетоны боеприпасов из общего запаса. Если в запасе не осталось жетонов, перемешайте сброс (включая жетоны, которые вам удалось схватить на этом ходу) и сделайте из него новый запас жетонов боеприпасов.

Выложите новые карты из колоды оружия. Если в колоде не осталось карт, то новое оружие не появляется до конца игры.



Стоимость перезарядки этого оружия — 2 красных и 1 желтый куб.

ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ

Ваша первая партия заканчивается сразу же, как только со счетчика убийств убирается последний череп.

Пропустите финальное безумие и приступайте к финальному подсчету очков.

ФИНАЛЬНОЕ БЕЗУМИЕ

Внезапная смерть — она такая... внезапная. В обычной игре в конце игры происходит еще одно интересное событие, помогающее участникам уравнивать шансы. Называется оно финальным безумием.

Финальное безумие начинается, когда со счетчика убийств убирается последний череп. Каждый игрок, включая того, кто совершил убийство, **получает еще один ход**.

Примечание. Если финальное безумие началось из-за того, что вы устроили побоище, перенесите все фишки убийств и зверств на счетчик убийств. Не имеет значения, кто получит последний череп.

ПОДГОТОВКА К ФИНАЛЬНОМУ БЕЗУМИЮ

Все игроки без урона (включая тех, чьи планшеты только что принесли очки) переворачивают планшеты. Их боеприпасы и метки сохраняются, но черепа откладываются в сторону. На их планшетах больше **нет награды за первую кровь**. Награда за наибольший урон составляет 2, 1, 1, 1.

Все игроки переворачивают тайлы действий.

На последнем ходу вас ждут...

БЕЗУМНЫЕ ДЕЙСТВИЯ!

Если вы делаете свой последний ход раньше участника, начавшего игру, вам даются 2 действия. Доступны следующие действия:

Переместитесь на расстояние до 1 клетки, перезарядите оружие, если хотите, а затем пальните.

Переместитесь на расстояние до 4 клеток.

Переместитесь на расстояние до 2 клеток и схватите предмет.

Если вы первый игрок или если ваш последний ход наступает после хода первого игрока, у вас только 1 действие:

Либо переместитесь на расстояние до 2 клеток, перезарядите оружие, если хотите, а затем пальните.

Либо переместитесь на расстояние до 3 клеток и схватите предмет.

Примечание. Второе действие может показаться бесполезным, но на самом деле оно может пригодиться в режиме турелей.

ЛЕГКАЯ МИШЕНЬ

Планшеты игроков, погибающих в финальном безумии, переворачиваются на сторону с 2-1-1 очками. Фишки убийств и зверств, как обычно, добавляются на счетчик убийств.



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После последних ходов игроки подсчитывают очки по всем планшетах, на которых есть фишки урона. Очки начисляются по обычным правилам, с тем лишь исключением, что на них, очевидно, нет фишек убийств. Если вы играли с финальным безумием, не забудьте, что перевернутые планшеты не приносят очки за первую кровь.

Затем получите очки по счетчику убийств. Игрок с наибольшим числом фишек получает 8 очков. Игрок со следующим наибольшим числом — 6 очков. И так далее. Ничьи разрешаются в обычном порядке — в пользу игрока, выложившего фишку убийства раньше.

Каждый игрок переворачивает накопленные жетоны очков. Тот, кто набрал больше всех очков, побеждает в игре.

НИЧЬЯ

В случае ничьей побеждает игрок, получивший больше очков по счетчику убийств. Если игроки никого не убивали и у них ничья, другие игроки обязаны их за это немедленно высмеять. Ничейная ситуация при этом сохраняется.

РЕЖИМ ДОМИНИРОВАНИЯ



Окей, все, о чем я тебе до этого говорила, — это режим боя насмерть. В игре есть и другие режимы. И конечно, в них тоже нужно палить друг по другу!

КРАТКО О РЕЖИМЕ

В режиме доминирования игроки стараются захватить 3 точки возрождения. И конечно, они по-прежнему получают очки за нанесение урона соперникам.

ПОДГОТОВКА

Соберите игровое поле, накройте счетчик убийств полем доминирования (см. ниже) и поместите 8 черепов в ячейку черепов.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки проводят первый ход по обычным правилам. Начиная со второго хода и до конца игры вам доступны 2 способа захватить точку возрождения:

- » Нанести урон точке возрождения.
- » Закончить ход единственным игроком на точке возрождения.

Каждой точке возрождения соответствует свой счетчик захватов на поле доминирования. Когда вы захватываете точку возрождения, кладите на крайнее левое незанятое деление ее счетчика одну из своих фишек урона.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА ТОЧКЕ ВОЗРОЖДЕНИЯ

Вы можете выбрать в качестве цели точку возрождения, как если бы она была игроком. Если эффект вашего оружия наносит ей урон, вы захватываете точку возрождения. Точка возрождения получает **только 1 жетон урона**, даже если оружие наносит больше урона. Каждая точка возрождения может получить урон **только один** раз за ход.

Вы можете захватить точку возрождения при помощи *магнитного луча* и *вихревой пушки*, но только если точка вам видна. Оружие, наносящее урон по всем, кто находится на клетке или в комнате, наносит урон и точке возрождения. Точка возрождения может стать первой, второй или третьей целью оружия Т. О. Р., при этом она поглощает весь электрический заряд и не передает его дальше (другой цели): точка возрождения надежно заземлена.

ОКОНЧАНИЕ ХОДА НА ТОЧКЕ ВОЗРОЖДЕНИЯ

Если вы заканчиваете ход единственным игроком на точке возрождения, вы захватываете ее, даже если уже захватывали ее в течение этого хода.

ТОЧКА ВОЗРОЖДЕНИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Если вы заканчиваете ход на точке возрождения, она наносит вам 1 урон, даже если вы не единственный находящийся на ней игрок. Выложите на свой планшет фишку урона своего цвета. При подсчете очков эта фишка будет считаться чужой фишкой, однако очки за нее никто не получит (они останутся в общем запасе). Если точка возрождения убивает вас в конце вашего хода, начинается подсчет очков по вашему планшету. Если при этом должен начаться подсчет очков еще по какому-то другому планшету, то это не считается побоищем.

УБИЙСТВА И ЗВЕРСТВА

Планшеты игроков приносят очки как обычно, за исключением того, что фишки убийств и зверств не перемещаются на ячейку черепов. Учет убийств не ведется. Однако если вы совершили зверство, поместите его фишку на любой счетчик захватов, это повлияет на финальный подсчет очков.

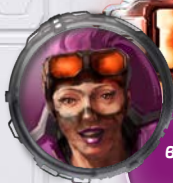
ФИНАЛЬНОЕ БЕЗУМИЕ

Финальное безумие начинается, когда из ячейки черепов убирается последний череп или когда на двух счетчиках захватов скапливается хотя бы по 8 фишек урона (восьмье деления счетчиков отмечены кулаками). На каждом счетчике захватов может быть больше 8 фишек урона.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Очки по счетчикам захватов игроки получают только в конце игры. Каждый счетчик приносит очки по отдельности. Игрок с наибольшим числом фишек на счетчике получает 8 очков, игрок со следующим наибольшим числом — 6 очков, затем 4, 2 и 1 очко. В случае ничьей все игроки получают причитающееся количество очков. Например, если на первое место претендуют двое, они оба получают по 8 очков. Однако следующему игроку достается уже третье место и лишь 4 очка.

РЕЖИМ ТУРЕЛЕЙ



В этом режиме арена стреляет в игроков. Он только для ветеранов. Таких, как я.

КРАТКО О РЕЖИМЕ

Игроки могут настраивать турели на пальбу по противникам.

ПОДГОТОВКА

Накройте счетчик убийств полем турелей и поместите 8 черепов в ячейку черепов этого поля.



БОЕПРИПАСЫ

Не выкладывайте жетоны боеприпасов на игровое поле. Вместо этого вам на выбор будут доступны 5 жетонов боеприпасов с поля турелей. Выложите по 1 жетону на каждую ячейку боеприпасов лицом вверх. В конце хода каждого игрока добавляйте на поле турелей новые жетоны боеприпасов из запаса взамен взятых.

КЛЕТКИ С БОЕПРИПАСАМИ

На клетках с боеприпасами теперь установлены турели.

СХВАТИТЬ БОЕПРИПАСЫ

Получение боеприпасов проходит по обычным правилам, за исключением того, что вы выбираете 1 жетон с поля турелей. Вы по-прежнему не можете схватить боеприпасы с одной и той же клетки дважды за ход.

НАСТРОЙКА ТУРЕЛИ

Схватив боеприпасы на клетке с турелью, вы можете отказаться от получения одного из кубов боеприпасов (или карты усиления), а вместо этого настроить турель. Это правило действует даже в отношении куба или карты, которые вы не можете взять из-за того, что их у вас и так уже 3.

Решив настроить турель, положите на нее свою фишку урона. Если на турели уже

лежит чья-то фишка, перенесите ее на широкую ячейку своего планшета — она становится меткой (если только у вас уже нет 3 меток этого цвета).

ВХОД В КЛЕТКУ С ТУРЕЛЬЮ

Когда вы попадаете на клетку с турелью, настроенной другим игроком, этот игрок отдает вам 1 фишку урона. Данное правило действует, даже если вас перемещают в такую клетку. Перемещение через несколько клеток может привести к получению урона от нескольких турелей.

Урон от турели не превращает метки в урон. Урон от турели нельзя увеличить за счет усиления прицел. Против турели нельзя использовать липучку.

Если вы покидаете клетку с турелью или начинаете ход на клетке с ней, она не наносит вам урон. Если вы используете *телепорт*, то получаете урон лишь от той турели, на клетке которой вы оказались (при наличии там чужой турели).

Странности

Да, вас могут убить на вашем собственном ходу. Причем если это случилось во время первого действия, вы по-прежнему выполняете второе действие, затем перезаряжаетесь, а уже потом происходит подсчет очков за ваш планшет. Таков уж мир «Адреналина»!

Если двое или более **соперников** оказываются убитыми на вашем ходу, вы получаете награду в 1 очко за побоище, вне зависимости от того, как произошли эти убийства. Если вы погибаете сами, ваша смерть не учитывается при определении побоища. А вы как думали?

ЧЕРЕПА

Очки по планшетах игроков подсчитываются как обычно, за исключением того, что учет убийств и зверств не ведется. Финальное безумие начинается, когда убирается последний череп (как обычно).

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры участники получают очки за настроенные ими турели. Игрок с наибольшим числом турелей получает 8 очков, игрок со следующим наибольшим числом — 6 очков, далее 4, 2 и 1 очко. Ничейные ситуации разрешаются в пользу игрока, чей последний ход был раньше.

ИГРА С БОТОМ

ИГРА ВТРОЕМ

В играх с небольшим числом игроков некоторое оружие может работать не так эффективно. Эта проблема решается игрой в режиме доминирования (у вас появляется больше целей) и/или добавлением бота.

Примечание. Бота можно добавить и в игру на четверых.

ПОДГОТОВКА

Выберите фигурку, которая будет представлять бота на игровом поле. Вам также понадобится его планшет и фишки урона. Бот не использует куб боеприпасов и тайл действий. Отдайте карту бота второму игроку.

ТОЧКА ВОЗРОЖДЕНИЯ

После просмотра карт усиления, но перед размещением своей фигурки первый игрок выбирает любую из трех точек возрождения и выставляет на нее фигурку бота. Вы можете появиться в одной точке с ботом.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Бот не совершает ходов. Он действует только во время хода других игроков, начиная с хода второго игрока. Игроки наносят урон боту и получают очки по его планшету, как если бы он был обычным игроком.

Помимо 2 своих привычных действий вы **обязаны** выполнять действие бота. Эти 3 действия могут быть выполнены в любом порядке.

ДЕЙСТВИЕ БОТА

1. Переместите бота на 1 клетку (необязательно).
 2. Затем, если боту доступны какие-либо цели, вы обязаны выбрать одну, по которой он пальнет. Доступные цели — это любые фигурки, которые видны боту, но не вы. В режиме доминирования целью бота также может стать точка возрождения, которую он видит. Бот не может выбрать целью себя.
- Пальба бота наносит 1 урон — фишку урона цвета бота. Если оба адреналиновых действия бота разблокированы, то его цель получает еще и метку.

КАРТА БОТА



Карта бота напоминает вам, что у вас есть действие бота. Держите ее в руке, пока не выполните это действие, а затем передайте карту следующему игроку. Карта бота не считается оружием или усилением.

УСИЛЕНИЯ

Обычно действующие на вас усиления не могут быть использованы ботом, однако усиления, действующие на других игроков, могут быть использованы и в отношении бота.

Прицел не может добавить 1 урон к действию бота.

Телепорт нельзя использовать для перемещения бота.

Ньютон можно использовать для перемещения бота, даже перед выполнением вашего действия бота.

Лилучка ставит метку на бота, если разыгрывается в ответ на урон, полученный от действия бота.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Урон бота ничем не отличается от урона обычного игрока. Если хотите, можете даже начислять боту очки, хотя, возможно, вам будет неприятно, если он вас обыграет. Планшет бота приносит очки так же, как планшет любого другого игрока.

Если в конце вашего хода на нескольких планшетах есть фишки убийств, вы получаете награду за массовое убийство (1 очко), независимо от того, как были совершены эти убийства.

ДРУГИЕ РЕЖИМЫ

Вы можете использовать бота в обоих дополнительных режимах игры. Если добавить бота в режим доминирования, выбор целей на арене станет еще богаче.

Добавление бота в режим турелей — это, пожалуй, самый сложный вариант игры в «Адреналин». Лучше не экспериментировать с ним, пока каждый из вас не освоится в режиме турелей.

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле, собирающееся из 2 двусторонних частей.

» 4 возможные комбинации арены.



Двустороннее поле для 2 дополнительных режимов игры.

» Не используется для игры в обычном режиме боя насмерть.



21 карта оружия.

» Колода оружия может закончиться. (Но не забывайте, что, схватив 4-е оружие, вы что-то скидываете.)



36 жетонов боеприпасов.

» Жетоны боеприпасов не заканчиваются. Когда открывается последний жетон, сброшенные жетоны перемешиваются и добавляются в общий запас.



1 карта бота.

» Не нужна при игре в обычном режиме.



Огромное количество жетонов очков.

» Если закончились, посмотрите под столом. В игре их с запасом.



Маркер первого игрока.

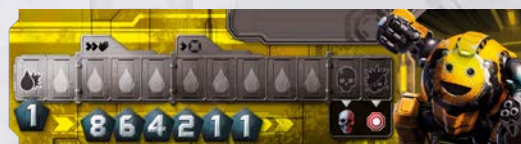


24 карты усиления.

» Усиления не заканчиваются. Когда из колоды берется последняя карта, сброшенные карты перемешиваются и становятся новой колодой.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

В игру включены наборы компонентов на 5 игроков. У каждого игрока имеется:



Планшет игрока.



Фигурка.

» Фигурки не заканчиваются в процессе игры. Если ваша фигурка вырвалась с арены, поймайте ее и верните обратно.



20 фишек урона.

» Если они закончились, значит вы реально круты! Используйте монетки или какие-то другие подходящие штуковины, пока к вам не вернется часть ваших фишек.



По 1 кубу боеприпасов каждого цвета.

» У вас не может быть больше 3 кубов каждого цвета. Если у вашего соседа не хватает кубов, пересчитайте свои и верните ему лишнее.



Тайл действий.