

ADRENALINA



W dystopijnym świecie przyszłości pięciu wojowników zostało więziami futurystycznej areny. Ubzrojeni po zęby w wymyślne rodzaje broni mają tylko jedno zadanie: zabić przeciwników albo zginąć.

Pomimo grozy sytuacji nieustraszeni walczą po drodze wszystko, co się r

czynnik z
-przeda

Po
- z
już

któ

Druga ważna rzecz to, że przyszłość zapo
na strzelać bez żadnego racjonalnego
niskość". A że jest to ostatnio całkiem popularne
grę planszową. Tak samo

*No to jesteście ugotowani... Umarł w butach!
W porządnym żołnierskich butach, dodajmy.*

*Ale nie martw się. Tak naprawdę
„Adrenalina” to tylko gra. Nikt nie umiera
na serio – a przynajmniej nie na długo.
Przewróć stronę, a pokażę Ci, jak grać!*

który miał wprowadzić graczy w nastrój, a tymczasem ciągnie się już zdecydowanie za długo.

wszystko działa. I n

C, tutaj

wszystko

walczą

Droga

**MOŻESZ RÓWNIEŻ
OBEJRZEĆ
MATERIAŁ WIDEO
„JAK GRAĆ”**

**GAMING
RULES!**



<http://cge.as/adrv>

PRZYGOTOWANIE

- 1 Złóżcie planszę z dwóch części, wybierając strony według własnego uznania.
- 2 Połóżcie od 5 do 8 czaszek na torze ofiar. **Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy użycie 5 czaszek.** W standardowej rozgrywce wykorzystuje się 8 czaszek.
- 3 Potasujcie karty zdolności i połóżcie na planszy w zakrytym stosie.
- 4 Potasujcie karty broni i połóżcie na planszy w zakrytym stosie.
- 5 Połóżcie po 3 odkryte karty broni przy każdym polu punktu odrodzenia.
- 6 Połóżcie znaczniki punktów na planszy albo w jej pobliżu.
- 7 Potasujcie żetony amunicji i połóżcie w zakrytych stosach obok planszy.
- 8 Połóżcie po jednym żetonie amunicji na każdym polu planszy (oprócz punktów odrodzenia).
- 9 Wybierzcie pierwszego gracza. Otrzymałby znacznik pierwszego gracza.

Wasza pierwsza rozgrywka toczy się z użyciem 5 czaszek, a gra kończy się zgodnie z zasadami nagłej śmierci. Dzięki takim założeniom szybko nauczycie się zasad gry i poznacie dostępną broń. Podczas tej rozgrywki nie martwcie się o punkty. Postawcie po prostu na dobrą zabawę. Zbalansowana gra standardowa wymaga 8 czaszek, a zakończenie gry poprzedza ostateczny szat. Gdy tylko poznacie grę, zachęcamy do użycia zasad standardowych.



1

Plansza składa się z dwóch dwustronnych części, które w sumie mogą utworzyć 4 różne kombinacje areny walki.



zalecany układ dla 3-4 graczy



zalecany układ dla każdej liczby graczy

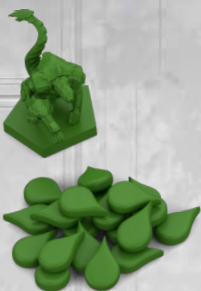


zalecany układ dla 4-5 graczy



PRZYGOTOWANIE GRACZA

1. W wybranym kolorze otrzymujesz: figurkę postaci, planszę gracza, żeton akcji oraz znaczniki obrażeń.
2. Otrzymujesz po 3 kostki amunicji w każdym kolorze.
3. Połóż po 1 kostce amunicji każdego koloru w obszarze amunicji.
4. Daj znać współgraczom, że jesteś gotowy, wydając jakiś tradycyjny okrzyk bojowy, typu „Zwarty i gotowy!”. Czy jakkolwiek inny.



żółty punkt odrodzenia



:D-STRUCT-OR

ulubiony napój: 5W-30

hobby: tenis, gra w kręgle, origami z blachy

ulubiona gra planszowa: „Robo Rally”

pupil domowy: wiertarka bezprzewodowa



BANSHEE

planeta ojczyzna: nieznana

wstydlive hobby: karaoke

wymarzona randka: spacer brzegiem oceanu – lub w oceanie

rodzeństwo: 900 siostr w tym samym wieku



obszar amunicji

kostki amunicji



CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów.

Też mi nowość. Oczywiście, że celem gry są punkty!
Ale najlepsze jest to, że zdobywasz je,
strzelając z naprawdę superanckich broni!!!



ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczyna pierwszy gracz i dalej toczy się ona zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Figurki postaci zostaną po kolei wprowadzone na planszę, na której pozostaną już do końca gry. Uwaga! Każdy z graczy ustawia figurkę na planszy na początku swojej pierwszej tury. Co oznacza, że pierwszy gracz rozpocznie grę samotnie.

PUNKT ODRODZENIA - MIEJSCE STARTOWE

W swojej pierwszej turze każdy gracz określa swoje miejsce startowe:

1. Dobierz 2 karty zdolności.
2. Zachowaj 1 z nich.
3. Pokaż wszystkim drugą kartę i postaw swoją postać na *punkcie odrodzenia* w tym samym kolorze co karta.
4. Odrzuć ujawnioną kartę.

Wskazówka. Zdolności zostały objaśnione w Katalogu broni. Przed swoją pierwszą turą dokładnie z ich opisem. W strategiczne konsekwencje i znacząco obniżycie s

Po prostu
wybierz
którąś kartę!



Każda karta zdolności ma 3 potencjalne zastosowania:



GDY TYLKO TWOJA POSTAĆ ZNAJDZIE SIĘ NA PLANSZY, ROZEGRAJ SWOJĄ NORMALNĄ TURĘ, TAK JAK OPISANO PONIŻEJ.

TURA GRACZA

W swojej turze podejmujesz 2 akcje.

Masz do wyboru 3 rodzaje akcji:

BIEGNIJ >>>

ZABIERZ EKWIPUNEK > >

STRZELAJ >

Akcje można wykonywać w dowolnej kolejności. Możesz wykonać tę samą akcję dwukrotnie.

Na koniec swojej tury możesz załadować broń. (Przeładowanie nie jest akcją).



DOŻER

przeszła działalność: tajne operacje paramilitarne

specjalizacja: krzywdzenie innych

zainteresowania: wandalizm

poziom testosteronu: wysoki



W tej grze walnięcie kogoś młotem zalicza się do „strzelania”. Przyzwyczaj się do tego.

»»» BIEGNIJ

Wykonując akcję „Biegnij”, przemieszczasz swoją postać o 1, 2 albo 3 pola.

» RUCH

Zasady ruchu są dość intuicyjne:

- » Jeden ruch to przeniesienie postaci na sąsiednie pole (ale nie po skosie).
- » Ruch może odbywać się przez drzwi, ale nie przez ściany.

Zobacz przykład po prawej stronie.

Powyższe zasady ruchu obowiązują za każdym razem, gdy przesuwasz jakąś postać, nie tylko podczas akcji „Biegnij”.



Te pola znajdują się w odległości 1, 2 albo 3 ruchów od Banshee.

» ZABIERZ EKWIPUNEK

Na każdym polu znajdują się jakieś przedmioty. Wykonując tę akcję, zabierasz je. Akcja umożliwia także darmowy ruch postaci. Możesz:

- Przesunąć postać o 1 pole i zabrać znajdujące się na tym polu przedmioty.
- Albo zostać na miejscu i zabrać przedmioty z aktualnie zajmowanego pola.

W ramach jednej akcji nie możesz wpięrw zabrać przedmiotów z pola, na którym się znajdujesz, a następnie przesunąć postać.

Gdy zabierzesz przedmioty z pola, nie są już w tej turze dostępne. Na koniec swojej tury wyłożysz w ich miejsce nowe przedmioty.

» ZABIERZ AMUNICJĘ

Na każdym polu (poza punktami odrodzenia) znajduje się dodatkowa amunicja. Aby ją zabrać:

- Zdejmij żeton amunicji z planszy.
- Umieść w swoim obszarze amunicji wskazane na żetonie kostki.
- Jeśli na żetonie widnieje symbol karty zdolności, dobierz 1 kartę ze stosu.
- Odrzuć żeton z gry.

LIMIT AMUNICJI I KART ZDOLNOŚCI

W swoim obszarze amunicji możesz przechowywać co najwyżej po 3 kostki każdego koloru. Ewentualna nadmiarowa amunicja wskazana na żetonie przepada.

Podobnie możesz posiadać nie więcej niż 3 karty zdolności. Jeśli dobranie karty wskazanej na żetonie amunicji miałyby doprowadzić do przekroczenia tej liczby, nie dobierasz karty.

» ZABIERZ BROŃ

Jeśli Twoja postać znajduje się na punkcie odrodzenia, możesz zabrać broń:

- Wybierz 1 z 3 kart broni znajdujących się przy tym polu.
- Zapłać jej koszt.
- Weź ją do ręki. Broń jest naładowana.

Koszt broni widnieje w lewym górnym rogu karty. Gdy zabierasz kartę, kostka amunicji na samej górze jest już opłacona – musisz opłacić tylko pozostałą część kosztu. Jeśli Cię nie stać, nie możesz zabrać broni.

OPLACENIE KOSZTU AMUNICJĄ

Aby opłacić koszt, usuwasz wskazane kostki amunicji ze swojej planszy i odkładasz na bok.

Zamiast odrzucać kostkę możesz odrzucić kartę zdolności, która przedstawia wymaganą kostkę. Możesz w ten sposób opłacić cały koszt broni albo jego część.

LIMIT BRONI

Jeśli posiadasz 3 karty broni, to w momencie zabierania nowej karty musisz jedną odłożyć. W tym celu kładziesz kartę broni w miejscu, z którego zabrałeś nową broń. Możesz odłożyć zarówno naładowaną, jak i rozładowaną broń. Odłożona broń staje się automatycznie częściowo naładowana i każdy (łącznie z Tobą) może ją później zabrać, opłacając jej koszt według standardowych zasad.



Przenieś amunicję wskazaną na żetonie do obszaru amunicji.



Z tego żetonu możesz przenieść tylko 1 czerwoną kostkę. W obszarze możesz przechowywać tylko 3 kostki tego samego koloru.



Gdy zabierasz tę broń z punktu odrodzenia, nie płacisz żadnych kostek. Broń jest już całkowicie naładowana.



Gdy zabierasz tę broń, płacisz 1 żółtą i 1 niebieską kostkę. Górna żółta kostka została już opłacona.



Aby strzelić:

1. Zagraj kartę broni z ręki.
2. Określ jeden lub więcej celów.
3. Zapłać ewentualne koszty dodatkowe.
4. Zadaj obrażenia i rozegraj jakiegokolwiek inne efekty.

Gdy **zagrywasz kartę broni**, kładziesz ją odkrytą na stole przed sobą. Broń jest teraz **rozładowana**. Karta pozostaje na stole do momentu, aż ją załadujesz, co możesz zrobić na koniec swojej tury.

Wybór **celu** jest ograniczony rodzajem broni oraz rozmieszczeniem figurek na planszy. Dokładniejsze objaśnienia znajdziesz w *Katalogu broni*. Aby wykonać akcję „Strzelaj”, musisz wybrać co najmniej jeden dostępny cel.

Każda broń zapewnia efekt podstawowy, za który już zapłaciłeś, biorąc kartę do ręki. Niektóre karty oferują także efekty dodatkowe lub różne tryby działania, co może generować dodatkowe koszty. **Optacasz koszt dodatkowy** w taki sam sposób, w jaki płaciłeś za kartę, biorąc ją do ręki – odrzucasz określone kostki ze swojego obszaru amunicji lub odrzucasz karty zdolności przedstawiające dane kostki.



Obrażenia są reprezentowane przez znaczki obrażeń w kolorze gracza. Przekazujesz określoną liczbę swoich znaczników obrażeń zaatakowanemu celowi. Gracz ten umieszcza je na swojej planszy, tak jak pokazano w przykładach po prawej. Możliwe jest zadanie obrażeń kilku celom w trakcie 1 akcji.

OBRAŻENIA I AKCJE POD WPLYWEM ADRENALINY

Tor obrażeń na planszy gracza jest podzielony na 4 strefy. Jeśli na torze znajdują się 0, 1 albo 2 znaczki obrażeń, to w trakcie swojej tury masz do dyspozycji standardowe akcje.

➤➤➤ Jeśli na torze znajdują się 3 lub więcej znaczników obrażeń, to akcja **ZABIERZ EKWIPUNEK** ulega ulepszeniu. Wykonując tę akcję, możesz pokonać 2 pola, aby zabrać leżący przedmiot.

➤➤➤ Jeśli na torze znajduje się co najmniej 6 znaczników obrażeń, akcja **STRZELAJ** ulega ulepszeniu. W ramach akcji możesz przesunąć swoją postać o 1 pole, zanim oddasz strzał.

Nie masz obowiązku korzystać z dodatkowego ruchu wynikającego z przyptywu adrenaliny. Nadal też nie możesz, w jednej akcji, wpierv zabrać przedmiot, a potem przesunąć swojej postaci lub najpierw oddać strzał, a dopiero potem przesunąć postaci.

Tak jak w przypadku akcji standardowych, możesz wykonać dwukrotnie tę samą akcję wzmocnioną dawką adrenaliny.

Gdy ktoś cię ostrzeliwuje, stajesz się szybszy!



Tak! Oto co się dzieje, gdy :D-strukt-OR tyka dwa obrażenia!



A teraz 2 obrażenia ode mnie. Przywitaj się z bólem!

...ODBŁOKOWANE ULEPSZENIE!



I jeszcze trzy – smacznego, :D-strukt-ORze!

...ODBŁOKOWANE ULEPSZENIE!



Ha! Trafiony, zatopiony!

KILKA TUR PÓŹNIEJ...



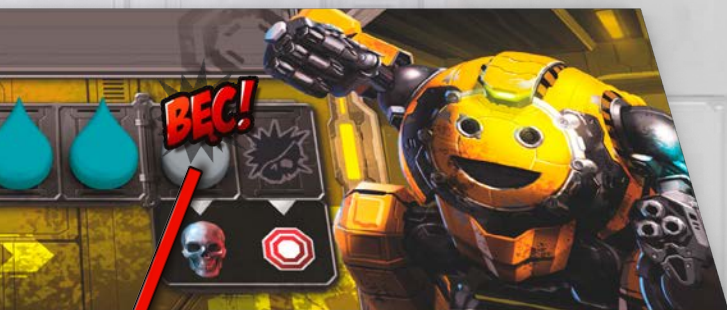
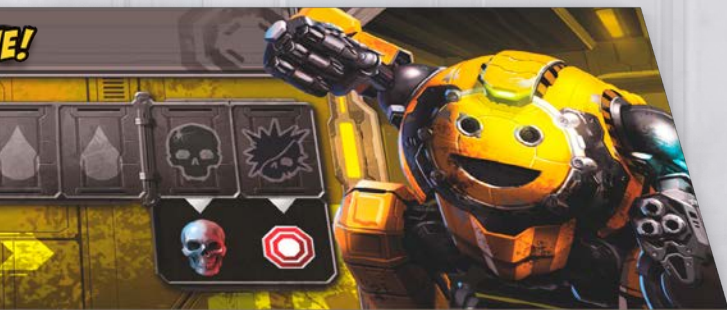
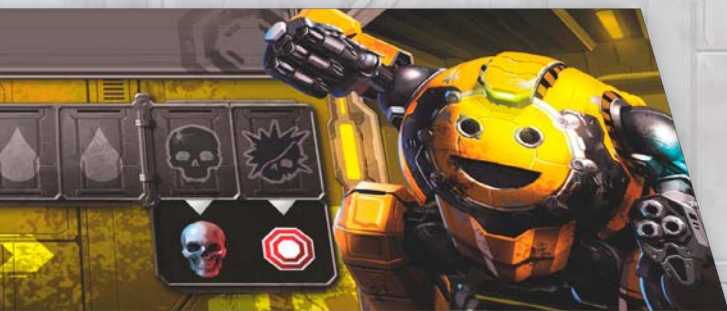
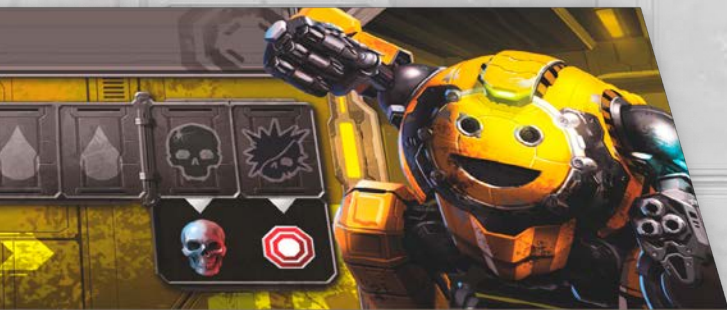
Wioletka trafia :D-strukt-ORa jako pierwsza i otrzymuje 1 punkt za „pierwszą krew”.

Banshee i **Dożer** zadali po 4 obrażenia. Znacznik **Banshee** jest pierwszy, więc otrzymuje ona 8 punktów. **Dożer** zdobywa 6 punktów. **Wioletka** jest trzecia i otrzymuje 4 punkty.

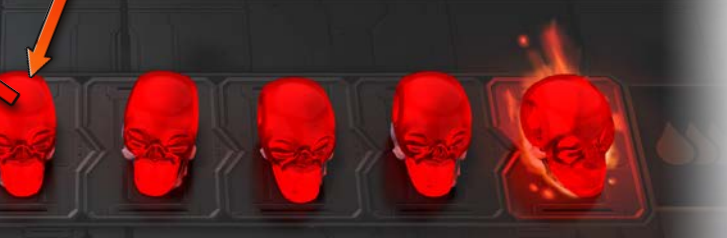
Na planszy :D-strukt-ORa pojawia się czaszka.

Następnym razem, gdy jego postać zginie, będzie warta mniej punktów.





Znacznik **Dożera**, który dokończył dzieła, zostaje przeniesiony na tor ofiar.

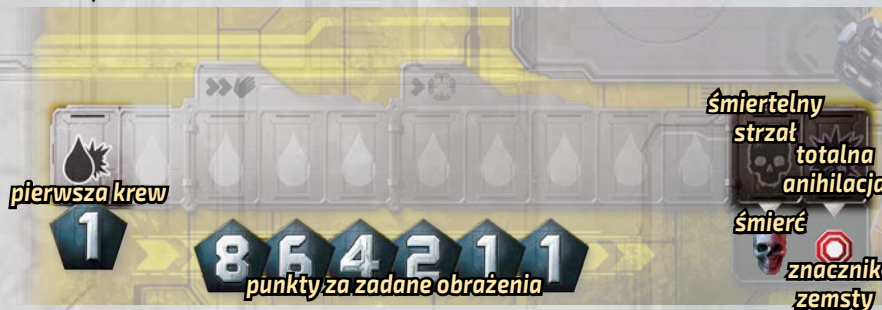


ŚMIERTELNY STRZAŁ

11. punkt obrażeń jest śmiertelny (jest to tzw. *śmiertelny strzał*). Plansza gracza, który otrzymał 11 znaczników obrażeń, w dalszym ciągu jest punktowana. Oznacza to, że jego postać wciąż może otrzymać 12. obrażenie!

PUNKTOWANIE

Na koniec tury gracza odbywa się punktowanie plansz wszystkich postaci zabitych w tej turze:



Pierwsza krew! Gracz, który zadał pierwsze obrażenie tej postaci, otrzymuje 1 punkt.

Obrażenia! Gracz, który zadał najwięcej obrażeń, otrzymuje 8 punktów. Gracz, który zadał drugą największą liczbę obrażeń, otrzymuje 6 punktów itd. (jak pokazano na planszy).

Remisy. Jeśli kilku graczy zadało taką samą liczbę obrażeń, remis rozstrzyga się na korzyść gracza, którego znacznik pojawił się na planszy wcześniej.

Śmiertelny strzał! Zadawanie śmiertelnych obrażeń będzie miało znaczenie podczas *punktowania końcowego*. Gracz przenosi swój znacznik *śmiertelnego strzału* z planszy zabitej postaci i kładzie na torze ofiar, zastępując czaszkę leżącą najbardziej z lewej strony.

Śmierć! Czaszka z toru ofiar zostaje przeniesiona na pole „8 punktów” poniżej toru obrażeń na planszy postaci. Następnym razem, gdy plansza będzie punktowana, gracz otrzymają mniej punktów za zadane obrażenia (szczegóły na następnej stronie).

Totalna anihilacja? Ewentualny znacznik obrażeń z 12. pola toru (*totalna anihilacja*) należy przenieść na tor ofiar razem ze znacznikiem *śmiertelnego strzału*. Będzie miał znaczenie podczas *punktowania końcowego*. Obrażenia powyżej 12. pola przepadają.

Znacznik zemsty? Zadawanie śmiertelnych obrażeń jest okej. Ale zadawanie pośmiertnych obrażeń jest po prostu niegrzeczne. Jeśli gracz dokona *totalnej anihilacji*, to w zamian otrzyma od swojej ofiary 1 znacznik namierzania (szczegóły na następnych stronach).



Podwójna śmierć? Jeśli w swojej turze zadasz *śmiertelny strzał* kilku postaciom, zdobywasz dodatkowo 1 punkt. Bo jesteś, gościu, zabójczo dobry!

ŻETONY PUNKTÓW

Zdobywając punkty, bierzesz ich żetony z zasobów ogólnych. W razie konieczności możesz je oczywiście rozmieniać. Trzymaj żetony **zakryte** obok planszy swojej postaci.

ŚMIERĆ I ODRODZENIE

Jeśli Twoja postać otrzyma *śmiertelny strzał*, przewróć jej figurkę na bok. Na koniec tury aktywnego gracza:

1. Wszyscy gracze, którzy zadali obrażenia Twojej postaci, otrzymują punkty – tak jak wyjaśniono powyżej.
2. Oddaj graczom wszystkie znaczniki obrażeń.
3. Zabierz swoją figurkę z planszy. Twoja postać nie żyje.
4. Dobierz 1 kartę zdolności, nawet jeśli posiadasz już 3.
5. Odrzuć jedną z kart zdolności i umieść figurkę na *punkcie odrodzenia* wskazanym przez odrzuconą kartę. Twoja postać ożyła!

Jeśli na planszy postaci pozostały jakieś znaczniki namierzania (zob. następna strona), pozostaw je na planszy. Zachowaj także wszystkie swoje karty broni oraz amunicję. Naładowana broń pozostaje naładowana, a rozładowana pozostaje rozładowana. Poziom obrażeń zostaje wyzerowany i Twoja postać nie ma już dostępu do akcji ulepszonych przytłumieniem adrenaliny. Ale nic straconego, wystarczy tylko poczekać...

NAMIERZANIE CELU



Niektóre bronie, zdolności oraz zasady gry umożliwiają **namierzanie** innych graczy. A to z kolei umożliwia zadanie im dodatkowych obrażeń. Zebrałeś bowiem pewne informacje na temat swojego celu, śledziłeś go lub po prostu bardzo, ale to bardzo, masz ochotę zrobić mu krzywdę.

Gdy namierzasz cel, przydziel danemu graczowi jeden ze swoich znaczników obrażeń (dalej zwany **znacznikiem namierzania**) ze słowami „Namierzam cię!”.

Nie jest to jeszcze równoznaczne z zadaniem obrażenia. Gracz będący celem kładzie otrzymany znacznik namierzania powyżej swojego toru obrażeń.

Gdy następnym razem zadasz mu obrażenia, oprócz znaczników obrażeń wynikających ze strzału na jego torze obrażeń wylądują wszystkie znaczniki namierzania, jakie wcześniej mu przydzieliłeś podczas namierzania.

Jeśli zadajesz obrażenia oraz przydzielasz znaczniki namierzania w ramach tej samej akcji, to wpierv rozpatrujesz zadawanie obrażeń, dodając do nich ewentualne **wcześniej** przydzielone znaczniki namierzania. Dopiero potem przydzielasz nowe znaczniki namierzania, które będziesz mógł wykorzystać w jednej z przyszłych akcji. Znaczniki namierzania nie są brane pod uwagę podczas punktowania. Ponadto pozostają na planszy postaci nawet po jej odrodzeniu.

LIMIT ZNACZNIKÓW NAMIERZANIA

Każdej postaci możesz przydzielić maksymalnie 3 **swoje** znaczniki namierzania – nadmiarowe przepadają.

Innymi słowy, na planszy gracza mogą się znajdować maksymalnie po 3 znaczniki namierzania każdego z przeciwników.

TOTALNA ANIHILACJA



11. znacznik obrażeń stanowi obrażenie śmiertelne – śmiertelny strzał. 12. znacznik jest już obrażeniem pośmiertnym – **totalną anihilacją**. Ale że jest to gra o strzelaniu, to nawet pośmiertne obrażenia są nagradzane. 12. znacznik jest wliczany do zadanych obrażeń podczas określania gracza, który zadał ich najwięcej. Ponadto 12. znacznik łąduje na torze ofiar razem z 11. znacznikiem (na tym samym polu), co może okazać się istotne na końcu gry.

NIEZALICZONE OBRAŻENIA

Jakiegolwiek obrażenia powyżej 12. znacznika przepadają. Jeśli gracz zadaje więcej obrażeń, to na torze swojej ofiary umieszcza znaczniki tylko do 12. pola. Ewentualne nadmiarowe znaczniki namierzania – które zamieniają się w obrażenia – także przepadają i zostają zwrócone graczowi.

ZNACZNIK ZEMSTY

Jeśli gracz dokonuje **totalnej anihilacji**, to jego ofiara przydziela mu 1 znacznik namierzania, który działa tak samo jak znacznik namierzania przydzielony podczas namierzania wskutek efektu broni lub zdolności.

OBNIŻENIE WARTOŚCI PLANSZY

Gdy punkty za zabicie danej postaci są przydzielane po raz pierwszy, wartość punktów za zadanie jej największej liczby obrażeń wynosi kolejno: 8, 6, 4 i 2. Następnie na oznaczeniu „8 punktów” umieszcza się czaszkę, co oznacza, że zabicie tej postaci po raz kolejny będzie warte mniej punktów.

Gdy postać zostanie zabita po raz drugi, wartość punktów za zadanie największej liczby obrażeń wynosi: 6, 4, 2 i 1. Należy także umieścić na planszy kolejną czaszkę – na oznaczeniu „6 punktów”. Za trzecim razem punkty wynoszą więc: 4, 2, 1 i 1. I tak dalej.

- » Tylko gracze, którzy zadali obrażenia, otrzymują punkty.
- » Każdy gracz, który zadał jakiegolwiek obrażenia, otrzyma co najmniej 1 punkt.
- » Każda czaszka obniża wartość punktów za zadawane obrażenia.



:D-strukt-OR właśnie się odrodził. Super, znowu mogę go ustrzelić! Tym razem użyję mojego ZX-2, który zadaje 1 obrażenie i przydziela 2 znaczniki namierzania.



A masz! 2 obrażenia! 1 znacznik namierzania!



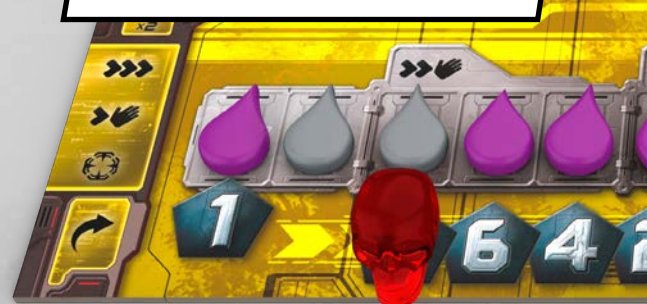
Seria z mojego karabinu maszynowego zada 1 obrażenie. Ale 2 znaczniki namierzania zamienią się w 2 dodatkowe obrażenia!



KILKA OBRAŻEŃ I ZNACZNIKÓW NAMIERZANIA PÓŹNIEJ PLANSZA GRACZA WYGLĄDA TAK...



A POTEŃ JEST TURA WIOLETKI...



KONIEC TURY GRACZA

1. Załaduj tyle broni, ile chcesz i możesz.

Aby **załadować** broń, musisz zapłacić pełen koszt amunicji – czyli wszystkie kostki widniejące w lewym górnym rogu karty. Możesz również użyć zamiennie kart zdolności.

2. Przeprowadźcie punktowanie plansz wszystkich zabitych postaci.

Punktowanie zostało objaśnione wcześniej.

3. Uzupełnij puste miejsca po zabranych przedmiotach.

Uzupełnij zabrane żetony amunicji nowymi żetonami ze stosów. Jeśli stosy opustoszeją, potasuj żetony odrzucone (łącznie z żetonami zabranymi w tej turze) i utwórz nowe stosy.

Uzupełnij zabrane karty broni nowymi kartami ze stosu. Jeśli stos opustoszeje, do końca gry nie pojawiają się już nowe karty!



Koszt załadowania tej broni wynosi 2 czerwone i 1 żółtą kostkę amunicji.

NAGŁA ŚMIERĆ

Wasza pierwsza rozgrywka dobiega końca, gdy z planszy zostanie zabrana ostatnia czaszka. Pomińcie zasady ostatecznego szaleństwa i przejdźcie od razu do punktowania końcowego.

OSTATECZNY SZALEŃSTWO

Nagła śmierć jest naprawdę... nagła. Tymczasem rozgrywka standardowa podlega kilku dodatkowym zasadom, które balansują możliwości zdobywania punktów. Nazwalimy to zasadami ostatecznego szaleństwa.

Ostateczny szaleństwo rozpoczyna się wtedy, gdy z planszy głównej zostanie zabrana ostatnia czaszka. **Wszyscy gracze rozgrywają jeszcze 1 turę**, włączając gracza, który zadał ostatni śmiertelny strzał.

Uwaga! Jeśli zainicjowałeś ostateczny szaleństwo równocześnie śmiercią kilku postaci, umieść na torze ofiar wszystkie swoje znaczniki śmiertelnych strzałów i totalnej anihilacji. Nie ma przy tym znaczenia, która postać otrzyma ostatnią czaszkę.

PRZYGOTOWANIE DO OSTATECZNEGO SZALEŃSTWA

Wszyscy gracze, których postacie nie posiadają żadnych obrażeń (włączając te, których plansze zostały właśnie zapunktowane) odwracają plansze na drugą stronę. Zachowują znaczniki namierzania oraz amunicję, ale zdejmują czaszki. Ich plansze **nie zapewniają punktów za „pierwszą krew”**, a wartość punktów za zadane obrażenia wynosi: 2, 1, 1, 1.

Wszyscy gracze odwracają swoje żetony akcji na drugą stronę.

W swojej ostatniej turze...

WPADASZ W SZALEŃSTWO!

Jeśli przeprowadzasz swoją ostatnią turę przed graczem, który rozpoczyna rozgrywkę, masz 2 akcje. Dostępne akcje:

Przesuń postać maks. o 1 pole, załaduj broń (jeśli chcesz), następnie strzel.

Przesuń postać maks. o 4 pola.

Przesuń postać maks. o 2 pola i zabierz przedmiot.

Jeśli jesteś pierwszym graczem albo jeśli Twoja ostatnia tura następuje po ostatniej turze pierwszego gracza, masz tylko 1 akcję:

Przesuń postać maks. o 2 pola, załaduj broń (jeśli chcesz), następnie strzel.

ALBO Przesuń postać maks. o 3 pola i zabierz przedmiot.

Uwaga! Jeżeli zastanawiasz się, jaka korzyść wynika z tej drugiej akcji, to zapamiętaj, że może być przydatna, gdy zagrasz w trybie Wieżyczek.

ŁATWY CEL

Plansze postaci, które zostały zabite podczas ostatecznego szaleństwa, zostają odwrócone na stronę 2-1-1-1. Znaczniki śmiertelnych strzałów i totalnej anihilacji trafiają, jak zawsze, na tor ofiar.



PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Po ostatniej turze należy przeprowadzić punktowanie plansz wszystkich postaci, na których znajdują się znaczniki obrażeń. Punktowanie odbywa się w standardowy sposób, z wyjątkiem faktu, że postacie nie otrzymały znaczników śmiertelnych strzałów. Jeśli gracze z regułami ostatecznego szaleństwa, pamiętajcie, że odwrócone plansze nie zapewniają punktów za „pierwszą krew”. Następnie przeprowadźcie punktowanie toru ofiar na planszy głównej. Gracz, który posiada na torze najwięcej swoich znaczników, otrzymuje 8 punktów. Drugi gracz otrzymuje 6 punktów i tak dalej. Remisy rozstrzyga się według standardowych zasad – gracz, którego znacznik został położony wcześniej, wygrywa remis.

Wszyscy ujawniają swoje punkty. Gracz, który zdobył ich najwięcej, wygrywa.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Jeśli wystąpił remis, wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów na torze ofiar. Jeśli remis jest rozstrzygany pomiędzy graczami, którzy nie zdobyli na torze ofiar żadnych punktów, to powinni zostać obrzuceni pomidorami za swój żenująco słaby występ. No i remis między nimi zostaje utrzymany.

TRYB DOMINACJI



Zasady, których właśnie się nauczyłeś, to wersja gry zwana „Pojedynkiem na śmierć i życie”. Gra oferuje jednak jeszcze kilka innych wariantów rozgrywki. Ale nie bój się, we wszystkich sobie postrzelasz.

WPROWADZENIE

W trybie Dominacji gracze starają się kontrolować wszystkie punkty odrodzenia. Oczywiście nadal zdobywają także punkty za zadawanie obrażeń swoim przeciwnikom.

PRZYGOTOWANIE

Po stworzeniu planszy zakryjcie tor ofiar planszą Dominacji i potóćcie 8 czaszek w obszarze czaszek.



PRZEBIEG GRY

Pierwsza tura każdego gracza przebiega według standardowych zasad. Począwszy od tury drugiej i dalej, przez cały czas trwania rozgrywki, gracze mogą **oznaczać punkty odrodzenia**. Mogą to robić na 2 sposoby:

- » Ostrzeliwując punkty odrodzenia.
- » Kończąc swoją turę jako jedyny gracz na danym punkcie odrodzenia.

Każdy punkt odrodzenia ma swój własny tor na planszy Dominacji. Gdy oznaczasz punkt odrodzenia, kładziesz swój znacznik obrażeń na pierwszym pustym polu od lewej strony na danym torze.

OSTRZAŁ PUNKTU ODRODZENIA

Możesz obrać za cel punkt odrodzenia, tak jakbyś obrał za cel innego gracza. Jeśli efektem użytej broni jest zadanie obrażenia, to oznaczasz trafiony punkt odrodzenia. Oznaczanie polega na zadaniu **tylko 1 obrażenia**, nawet jeśli broń pozwala na zadanie większej ich liczby. Możesz ostrzeliwać 1 punkt odrodzenia **tylko raz na turę**.

Retraktor oraz Działko „Vortex” umożliwiają oznaczenie punktu odrodzenia, ale tylko jeśli znajduje się ono w zasięgu wzroku. Broń, która zadaje obrażenia wszystkim celom na danym

polu lub w danym pomieszczeniu, także umożliwia oznaczanie. T.H.O.R. może ostrzelać punkt odrodzenia w ramach swojego pierwszego, drugiego, albo trzeciego celu, ale nie może wybrać kolejnego celu po ostrzeleniu punktu odrodzenia (punkt odrodzenia nie ma pola widzenia).

ZAKOŃCZENIE TURY NA PUNKCIE ODRODZENIA

Jeśli, kończąc swoją turę, jesteś jedynym graczem znajdującym się na danym punkcie odrodzenia, oznaczasz go. Robisz to nawet wtedy, gdy w tej turze już raz go zaznaczyłeś.

KONTRA PUNKTU ODRODZENIA

Jeśli kończysz swoją turę na punkcie odrodzenia, otrzymujesz 1 obrażenie. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy nie jesteś jedynym graczem na tym polu. Otrzymujesz znacznik obrażenia w swoim kolorze. Podczas punktowania Twojej planszy znaczniki w Twoim kolorze liczą się jak znaczniki „wirtualnego” gracza, który pozostawia zdobyte punkty w banku. Jeśli na końcu tury otrzymasz w ramach kontry śmiertelny strzał, Twoja plansza podlega punktowaniu, ale znacznik ten nie zalicza się na poczet „podwójnej śmierci”.

OBRAŻENIA ZA ŚMIERTELNY STRZAŁ I TOTALNĄ ANIHILACJĘ

Przeprowadźcie punktowanie plansz postaci według standardowych zasad, ale nie przenoście znaczników śmiertelnych strzałów i totalnej anihilacji do obszaru czaszek. Obrażenia za śmiertelne strzały nie są odnotowywane. Jeśli jednak dokonasz totalnej anihilacji, umieszczasz znacznik na torze dowolnego punktu odrodzenia. Będzie miał znaczenie podczas punktowania końcowego.

OSTATECZNY SZAŁ



Ostateczny szal zostaje zainicjowany, gdy z obszaru czaszek zostanie zabrana ostatnia czaszka albo gdy na 2 torach punktów odrodzenia znajdzie się po co najmniej 8 znaczników obrażeń. (Na 8. polu widnieje symbol pięści, ale możliwe jest umieszczanie znaczników za tym polem).

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Tory punktów odrodzenia są punktowane tylko na koniec gry. Punktowanie każdego toru przeprowadza się z osobna. Gracz, który umieścił na danym torze najwięcej swoich znaczników, otrzymuje 8 punktów, drugi gracz 6 punktów, następni odpowiednio 4, 2 i 1. Jeśli występuje remis, wszyscy remisujący gracze otrzymują wskazaną liczbę punktów. Na przykład, jeśli 2 graczy remisuje na pierwszym miejscu, to obaj zdobywają 8 punktów, ale kolejny gracz – jako trzeci – otrzymuje 4 punkty.

TRYB WIEŻYCZEK



W tym trybie gracze są ostrzeliwani z wieżyczek rozmieszczonych na arenie. Tryb przeznaczony tylko dla ekspertów!

WPROWADZENIE

Gracze starają się kontrolować wieżyczki, za pomocą których mogą ostrzeliwać innych graczy.

PRZYGOTOWANIE

Potóćcie planszę Wieżyczek na torze ofiar i umieśćcie 8 czaszek w obszarze czaszek.



AMUNICJA

W tym trybie nie kładźcie na planszy żadnych żetonów amunicji. Zamiast tego gracze mają do wyboru 5 żetonów na planszy Wieżyczek. W tym celu potóćcie po 1 odkrytym żetonie na każdym z pól amunicji. Na końcu tury każdego gracza uzupełnijcie puste pola nowymi żetonami ze stosu.

POLA Z WIEŻYCZKAMI

Na polach zapewniających amunicję znajdują się teraz także Wieżyczki.

ZABIERANIE AMUNICJI

Zabranie amunicji odbywa się na zasadach standardowych, z wyjątkiem faktu, że wybierasz żeton spośród odkrytych żetonów na planszy Wieżyczek. Tak jak w grze standardowej, nie możesz w jednej turze zabrać dwukrotnie amunicji z tego samego pola.

KONTROLOWANIE WIEŻYCZEK

Gdy zabierasz amunicję z pola z Wieżyczką, możesz zrezygnować z 1 kostki albo z karty zdolności i w zamian **przejąć kontrolę nad Wieżyczką**. (Możesz zrezygnować nawet z takiej kostki albo karty, której nie mógłbyś zabrać ze względu na obowiązujące limity).

Gdy przejmuje kontrolę nad Wieżyczką, umieszczasz na niej swój znacznik obrażeń. Jeśli na Wieżyczce znajduje się już znacznik innego gracza, przenosisz go na swoją planszę jako znaczniki namierzania (chyba że posiadasz już 3 znaczniki namierzania w tym kolorze – wtedy go odrzucasz).

WEJŚCIE NA POLE Z WIEŻYCZKĄ

Gdy wchodzisz na pole z Wieżyczką innego gracza, gracz ten zadaje Ci 1 obrażenie. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy inny gracz przesuwają Twoją postać. Jeśli w trakcie akcji gracz wykonuje kilka ruchów, każdy z nich może aktywować Wieżyczkę.

Obrażenia zadawane przez Wieżyczkę nie powodują przemiany znaczników namierzania w obrażenia. Nie mogą być także wielokrotniane za pomocą zdolności Celownik laserowy. Nie można też użyć przeciwko nim zdolności Marker.

Opuśczenie pola z Wieżyczką albo rozpoczęcie swojej tury na jednym z takich pól nie wywołuje żadnego efektu. Gdy używasz zdolności Teleporter, aktywujesz tylko tę Wieżyczkę, na której lądujesz (jeśli na polu znajduje się Wieżyczka).

PEWNA OSOBLIWOŚĆ

Tak, możesz zostać zabity w swojej własnej turze! Jeśli jednak giniesz w swojej pierwszej akcji, nadal wykonujesz drugą akcję i załadowujesz broń przed punktowaniem swojej planszy. Tak w końcu działa adrenalina!

Jeśli w Twojej turze kilku przeciwników otrzymuje znaczniki śmiertelnych strzałów, otrzymujesz 1 punkt premii za „podwójną śmierć”, bez względu na to, czyje to znaczniki. Ale jeśli to Ty sam zostaniesz zabity, nie wliczasz swojej śmierci do „podwójnej śmierci”. (Ale nieźle kombinujesz).

CZASZKI

Przeprowadźcie punktowanie plansz graczy według zasad standardowych, z wyjątkiem faktu, że obrażenia za śmiertelne strzały i totalną anihilację nie są odnotowywane. Ostateczny szal jest inicjowany, jak zawsze, w momencie zabrania z planszy ostatniej czaszki.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Gracze otrzymują punkty za Wieżyczki kontrolowane w momencie zakończenia gry. Gracz, który kontroluje najwięcej Wieżyczek, otrzymuje 8 punktów, drugi gracz 6 punktów, a kolejny gracz 4, 2 i 1. Remisy rozstrzyga się według kolejności graczy na korzyść gracza, który rozegrał swoją ostatnią turę wcześniej.

ROZGRYWKA Z BOTE

ROZGRYWKA 3-OSOBOWA

W grze, w której występuje mniejsza liczba celów, niektóre rodzaje broni stają się mniej efektywne. W rozgrywce 3-osobowej możecie zwiększyć liczbę celów, stosując tryb Dominacji, tak jak zostało to opisane na poprzedniej stronie. Ale możecie też dodać bota.

Uwaga! Możecie dodać bota nawet w rozgrywce 4-osobowej!

PRZYGOTOWANIE

Wybierzcie postać, która będzie reprezentowała bota. Potrzebujecie jej planszy oraz znaczników obrażeń. Postać nie będzie korzystać z kostek amunicji ani z żetonu akcji. Kartę bota otrzymuje drugi gracz w kolejności rozgrywania.

PUNKTY ODRODZENIA

Po przejrzeniu kart zdolności, ale przed umieszczeniem postaci na wybranych punktach odrodzenia, pierwszy gracz wybiera 1 z 3 punktów odrodzenia i umieszcza na nim figurkę bota.

PRZEBIEG GRY

Bot nie rozgrywa swoich tur. Aktywuje się w turach graczy, poczynając od tury drugiego gracza. Tak jak w przypadku graczy, bot może być celem strzału, a jego plansza podlega punktowaniu. W swojej turze, oprócz swoich 2 akcji, musisz wykonać dodatkowo akcję bota. Te 3 akcje możesz wykonać w dowolnej kolejności.

AKCJA BOTA

1. Przesuń bota o 1 pole (opcjonalnie).
2. Następnie, jeśli w zasięgu bota znajdują się jakieś dostępne cele, musisz wybrać 1 z nich jako cel strzału bota.

Dostępny cel stanowi jakakolwiek postać w zasięgu wzroku bota (z wyjątkiem Ciebie i samego bota). W trybie Dominacji celem może być także punkt odrodzenia, które znajduje się w zasięgu wzroku bota.

Strzał bota powoduje 1 obrażenie. Cel otrzymuje znacznik obrażeń w kolorze bota. Jeśli bot ma dostęp do obu akcji ulepszonych przypięciem adrenaliny, dodatkowo przydziela celowi 1 znacznik namierzania.

KARTA BOTA



Karta bota ma przypominać graczom o konieczności wykonania akcji bota. Powinieneś trzymać ją w dłoni do momentu, aż wykonasz akcję bota, a następnie przekazać ją kolejnemu graczowi. Karta nie jest wliczana do limitu kart broni ani kart zdolności.

ZDOLNOŚCI

W akcji bota nie możesz użyć zdolności, które poprawiają Twoją efektywność, ale w swojej akcji możesz użyć

przeciwko botowi zdolności, które działają przeciwko innym graczom. Czyli:

Celownik laserowy nie może być użyty do zadania dodatkowego obrażenia w akcji bota.

Teleporter nie może przenosić bota.

Newton może przemieścić bota – i to nawet zanim wykonasz jego akcję.

Marker przydziela botowi 1 znacznik namierzania w odpowiedzi na obrażenia zadane przez akcję bota.

PUNKTOWANIE

Obrażenia zadawane przez bota są liczone tak samo jak obrażenia zadawane przez innych graczy. Możecie nawet podliczać punkty zdobyte przez bota, ale będzie wstyd, jeśli Was pokona. Plansza bota podlega punktowaniu, tak jak plansze innych graczy.

Jeśli na koniec Twojej tury kilka postaci otrzymało obrażenia za śmiertelne strzały, otrzymujesz 1 punkt za „podwójną śmierć”, niezależnie od tego, kto je zadał.

INNE TRYBY

Bot może zostać włączony do rozgrywki w dowolnym trybie. Jeśli dotychczas bota do trybu Dominacji, na arenie zaroi się od celów.

Dotłączenie bota do trybu Wieżyczek stanowi prawdopodobnie najbardziej skomplikowaną wersję gry. Zalecamy, aby wszyscy gracze solidnie zapoznali się wcześniej z samym trybem Wieżyczek.

KOMPONENTY



plansza złożona z dwóch dwustronnych części

» Co daje 4 możliwe kombinacje.



dwustronna plansza dla 2 różnych trybów rozgrywki
» Nieużywana w standardowym trybie Pojedynku na Śmierć i życie.



21 kart broni

» Stos kart broni może się wyczerpać w trakcie gry. (Pamiętajcie, że gdy bierzecie czwartą broń, musicie jedną odłożyć).



36 żetonów amunicji

» Gdy ostatni żeton amunicji zostanie odkryty, potasujecie odrzucone żetony i utwórzcie nowy stos.



karta bota

» Nieużywana w rozgrywce standardowej.



duża garść żetonów punktów

» Jeśli skończą się żetony punktów, sprawdźcie pod stołem. Dotaczyliśmy ich do gry wystarczająco dużo. (A nawet więcej!)



znacznik pierwszego gracza

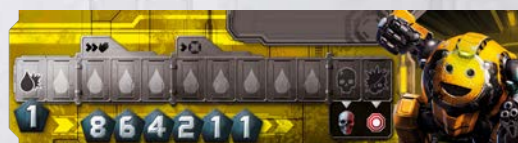


24 karty zdolności

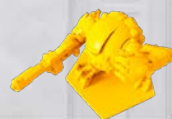
» Gdy ostatnia karta zdolności zostanie dobrana, potasujecie odrzucone karty i utwórzcie nowy stos.

KOMPONENTY GRACZA

W grze występują zestawy komponentów dla 5 graczy. Każdy gracz otrzymuje:



planszę postaci

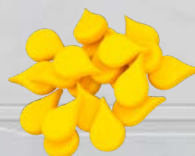


figurkę

» Figurek nie powinno zabraknąć. Jeśli jednak któraś ucieknie, złap ją i postaw z powrotem na arenie.

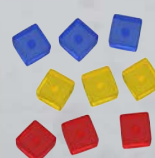


żeton akcji



20 znaczników obrażeń

» Jeśli zabraknie Ci znaczników, to oznacza, że odwalasz naprawdę dobrą robotę! Użyj dowolnych zamienników do czasu, aż odzyskasz swoje znaczniki.



3 kostki amunicji w każdym z kolorów

» Nie możesz posiadać więcej niż 3 kostki w każdym kolorze. Jeśli graczowi obok Ciebie brakuje jakichś kostek, policz swoje zasoby i zwróć mu kostki, które „niechcący” podebrałeś.