

ADRENALINA



În o lume a haosului sălbatic, cinci combatanți sunt închiși într-o arenă futuristă. Înarmați cu armament sofisticat, misiunea lor e să ucidă sau să fie uciși.

Oricât de lipsită de speranță ar părea situația, neînfricații războinici gonesc ca șobolanii prin labirint, spulberând oricui îi vine în cale.

Sunt înecate de boc.



menta

Din păc

își

une

a se

te a r

Oh vai! Ce perspectivă sumbră! Tremur în cizmele mele blindate și stilate! Uită de elementele de fundal. Ce-i drept, Adrenalină este un joc. E distractiv. Și nimeni nu moare pe bune – cel puțin, nu pentru mult timp. Întoarce pagina și o să-ți arăt cum se joacă!

oarece, pe bune, așa funcționează lumea. Nu suntem siguri de ce.

ceste arme? Asta nu poate fi normal. Nu ar trebui ca armele să

? Și muniția se

diu de munc

re că vi

foarte macabru

e ok

un motiv. E num

re, așa că ne-am gândit

ecac și „cup

zele”. Însă și ciocolata este

iubi-o dacă ar fi c

**VEZI
TUTORIALUL
VIDEO:**

**GAMING
RULES!**



<http://cge.as/adrv>

PREGĂTIREA JOCULUI

- 1 Alege două fețe pentru a construi tabla de joc.
- 2 Pune de la 5 la 8 cranii pe pista „lovituri fatale”. **Recomandăm 5 cranii pentru primul joc.** Un joc normal folosește 8 cranii.
- 3 Amestecă teancul de cărți putere și pune-l pe tabla de joc cu fața în jos.
- 4 Amestecă teancul de cărți arme și pune-l pe tabla de joc cu fața în jos.
- 5 Plasează câte trei arme cu fața în sus pe fiecare punct de start.
- 6 Pune jetoanele cu puncte pe tabla de joc sau lângă aceasta.
- 7 Amestecă jetoanele muniție într-un teanc și pune-l cu fața în jos lângă tabla de joc.
- 8 Pune un jeton muniție pe fiecare pătrat de pe tabla de joc care nu are un punct de start.
- 9 Alege primul jucător. Înmânează-i marcatorul de primul jucător.

Primul joc are 5 cranii și un final cu moarte subită. Este o modalitate rapidă de a învăța jocul și vei trage cu multe arme cool. Nu îți face prea multe griji în privința punctajului. Distrează-te. Jocul este balansat pentru 8 cranii și un sfârșit în frenezie finală, așadar după ce știi cum se joacă, ar trebui să încerci varianta balansată.

1

Tabla de joc conține două piese cu două fețe, care pot construi 4 arene diferite.



bună pentru 3 sau 4 jucători



bună pentru orice număr de jucători

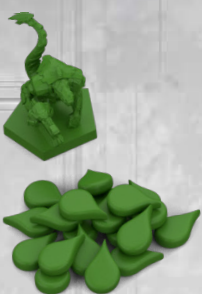


bună pentru 4 sau 5 jucători



PREGĂTIREA JUCĂTORULUI

1. Ia-ți lucrurile. Figurina, tabla, plăcuța de acțiune și jetoanele tale daună au aceeași culoare.
2. Ia câte 3 cuburi de muniție de fiecare culoare.
3. Pune câte 1 cub de muniție de fiecare culoare în cutia ta de muniție.
4. Fă un comentariu de erou de acțiune indicând că ești gata de joc. „Să-i dăm bătaie!” e tradițional, dar poți improviza.



cutie de muniție

cuburi muniție



6

jetoane cu puncte

SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului e să obții cele mai multe puncte.

Duh! Bineînțeles că scopul e să obții cât mai multe puncte. Partea cool este că obții puncte trăgând cu arme foarte mari!!!



:D-STRUCT-OR

băutura preferată: 5W-30

hobbyuri: tenis, bowling, origami de tablă

board game-ul preferat: Robo Rally

animal de companie: un burghiu fără fir



BANSHEE

planeta de origine: necunoscută

plăcere vinovată: karaoke

întâlnirea perfectă: o plimbare lungă de-a lungul oceanului – sau în ocean

rude: 900 de surori de aceeași vârstă

ÎNCEPUTUL JOCULUI

Jucătorii își efectuează tura pe rând, începând cu primul jucător și continuând în sensul acelor de ceasornic. Figurinele intră pe rând pe tabla de joc unde și rămân până la finalul jocului.

LOCAȚIA DE START

În prima ta tură de joc începi prin a-ți stabili punctul de start:

1. Trage 2 cărți putere.
2. Alege 1 și păstrează-o.
3. Arat-o pe cealaltă și pune-ți figurina pe punctul de start cu acea culoare.
4. Decartează cartea dezvăluită.

Sugestie: Puterile sunt explicate în Manualul Armelor Adrenalină. Înaintea primului joc este o prezentare a puterilor cu atenție descrierea fiecărei puteri și ramificațiile strategice ale acestora. Puterile pot reduce semnificativ

**Hai!
Alege una!**



Fiecare carte putere are 3 utilizări potențiale:



**DUPĂ CE TE AFLI PE TABLA DE JOC,
FĂ-ȚI TURA NORMAL, CUM E DESCRIS MAI JOS**

TURA TA

În tura ta, faci 2 acțiuni.

Ai 3 din care să alegi:

DĂ O RAITĂ

STRÂNGE CHESTII

ÎMPUȘCĂ LUMEA

Acțiunile pot fi făcute în orice ordine.
Poți face aceeași acțiune de două ori.

Poți reîncărca la sfârșitul turei tale.



DOZER

trecut: operațiuni paramilitare sub acoperire
specialitate: rănește oameni
alte interese: strică chestii
nivelul testosteronului: ridicat



În acest joc, o scatoalcă dată cuiva cu un baros se consideră ca „împușcarea oamenilor”.
Treci peste, okay?

»» DĂ O RAITĂ

Folosește acțiunea Dă o raită pentru a te muta 1, 2 sau 3 pătrățele.

► MUTARE

O mutare va respecta aceste reguli intuitive:

- » Te muți întotdeauna de pe un pătrat pe altul adiacent (nu diagonal)
- » Poți trece prin uși, dar nu și prin zid.

Vezi exemplul din dreapta.

Regulile de mutare nu sunt doar pentru acțiunea Dă o raită. Ele se aplică oricând muți figurina altcuiva.



Aceste pătrate sunt la 1, 2 sau 3 mutări depărtare de Banshee...

» STRÂNGE CHESTII



Muniția de pe acest jeton ajunge în cutia de muniție.



De pe acest jeton poate intra doar 1 cub roșu. Cutia de muniție ține maximum 3 din fiecare culoare.



Când iei această armă de la un punct, de start nu plătești cuburi. Vine complet încărcată.



Când iei această armă, plătești 1 cub galben și 1 cub albastru. Cubul galben de sus este deja încărcat.



Fiecare pătrat are chestii pe el. Folosește această acțiune ca să le strângi. Acțiunea include și o mutare gratis. Poți să:

- Te muți un pătrat și iei chestiile din noul pătrat.
- Sau stai pe pătratul pe care te afli și strângi chestiile de acolo.

Nu poți lua chestii și apoi să te muți în aceeași acțiune.

Odată ce ai înșfăcat ceva, dispare, dar va fi înlocuit de alte chestii la sfârșitul turei tale.

» STRÂNGE MUNIȚIE

Fiecare pătrat care nu e punct de start are muniție. Pentru a lua muniția din pătratul tău:

- Înlătură jetonul muniție.
- Pune cuburile inscripționate în cutia ta de muniție.
- Dacă jetonul ilustrează o carte putere, trage una.
- Decartează jetonul.

LIMITĂRI LA MUNIȚIE ȘI PUTERI

Cutia ta de muniție nu poate avea mai mult de 3 cuburi de fiecare culoare. Muniția în exces ilustrată pe jeton se pierde.

Similar, poți avea maximum 3 puteri. Dacă o carte ilustrată pe jetonul muniție ar încălca această limită, nu o trage.

» IA O ARMĂ

Dacă ești pe un punct de start, poți lua o armă:

- Alege 1 din cele 3 arme ale punctului de start.
- Plătește prețul.
- la arma în mână. E încărcată.

Prețul este ilustrat în colțul din stânga sus al cărții. Când iei arma, **cubul de sus este deja plătit** și tu trebuie să plătești restul din preț. Dacă nu poți plăti pentru armă, nu o poți lua în posesie.

PLATA PREȚULUI CU MUNIȚIE

Pentru a plăti un preț cu muniție înlătură cuburile ilustrate de pe tabla ta de jucător și pune-le prin preajmă. În loc să muți un cub, poți plăti integral sau parțial prețul în muniție decartând o carte de putere care ilustrează cubul necesar.

LIMITĂRILE ARMELOR

Dacă ai deja 3 arme, trebuie să arunci una când vrei să iei alta. Pentru a arunca o armă, plasează-o în spațiul gol din partea stângă a armei pe care o iei. Poți arunca o armă, fie încărcată, fie descărcată.

Arma devine parțial încărcată automat - oricine (inclusiv tu) poți să o iei mai târziu la prețul obișnuit.

ÎMPUȘCĂ LUMEA

Pentru a-i împușca pe ceilalți:

1. Joacă o carte armă din mâna ta.
2. Specifică una sau mai multe ținte.
3. Plătește orice cost suplimentar.
4. Distribuie daune și rezolvă orice alte efecte relevante.

Când joci o **carte armă**, plasează-o cu fața în sus pe masă în fața ta. Acum este **descărcată**. Arma va rămâne acolo până când o încarci; acțiunea pe poate fi făcută la sfârșitul turei tale.

Alegerea **țintelor** e determinată de arma ta și de pozițiile figurinelor de pe tabla de joc. Aceasta e explicată în detaliu în Manualul Armelor Adrenalină. Pentru a împușca lumea, ai nevoie de cel puțin o țintă.


Fiecare armă are un efect de bază pentru care ai plătit când ai luat arma în mână. Unele au efecte opționale sau moduri alternative de tragere, care ar putea avea cost adițional. **Plătești un cost suplimentar** în același mod în care ai plătit costul pentru a lua cartea în mână - înlăturând cubul ilustrat din cutia ta de muniție sau decartând o putere care ilustrează acel cub.




Dauna e reprezentată de jetoane daună de culoarea ta. Dă numărul indicat de jetoane daună țintei tale. Aceasta din urmă pune jetoanele pe placa sa cum e indicat în exemplele din dreapta. Este posibil să cauzezi daune mai multor ținte cu o singură acțiune.

DAUNE ȘI ACȚIUNI ADRENALINĂ

Tabla ta este împărțită în 4 zone. Dacă are 0, 1 sau 2 puncte de daună, folosești acțiunile normale în tura ta.

 Dacă tabla ta are 3 sau mai multe puncte de daună, acțiunea ta Strânge chestii se îmbunătățește. Când o folosești, poți merge până la 2 spații înaintea ridicării.

 Dacă tabla ta are cel puțin 6 puncte de daună, acțiunea ta Împușcă lumea se îmbunătățește. În aceeași acțiune te poți muta 1 pătrat înainte să tragi cu arma.

Nu ești obligat să efectuezi mutarea extra a acțiunii Adrenalină. De reținut că în continuare nu e posibil să iei-apoi-să muți sau să împuști-apoi-să muți cu o acțiune.

Ca la acțiunile normale, este legal să faci aceeași acțiune adrenalină de două ori pe tură.

Când ești împușcat, prinzi viteză!



Daa! Partea asta-i marfă! Iată ce se întâmplă când îi fac 2 puncte de daună lui :D-struct-OR ...



Mai ia 2 puncte de daună. Îmbrățișează durerea!

...ACȚIUNE ADRENALINĂ DEBLOCATĂ!



Înghite trei, :D-struct-OR!

...ACȚIUNE ADRENALINĂ DEBLOCATĂ!



CÂTEVA TURE MAI TÂRZIU ...

Ha! Lovitură fatală!



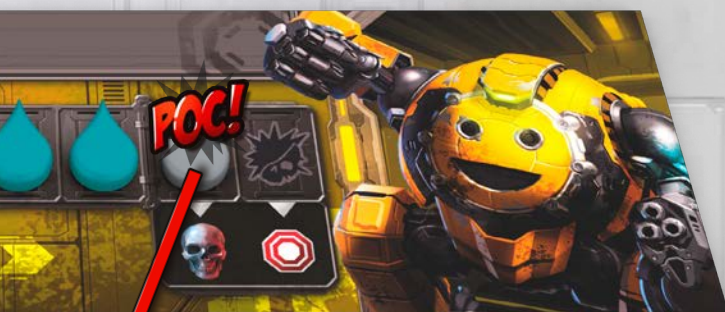
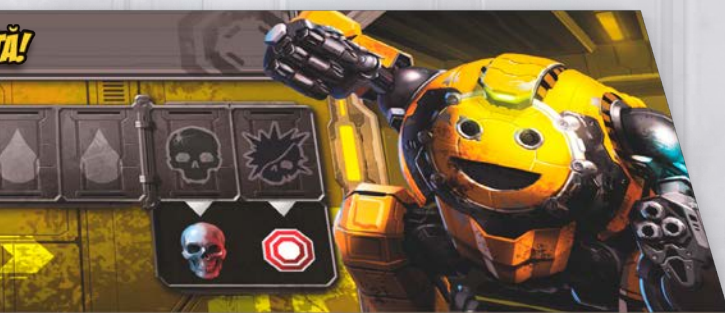
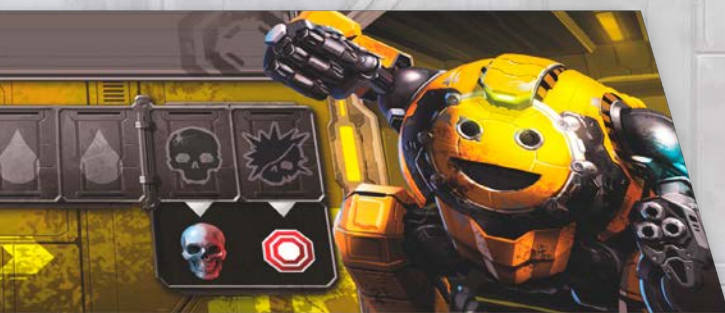
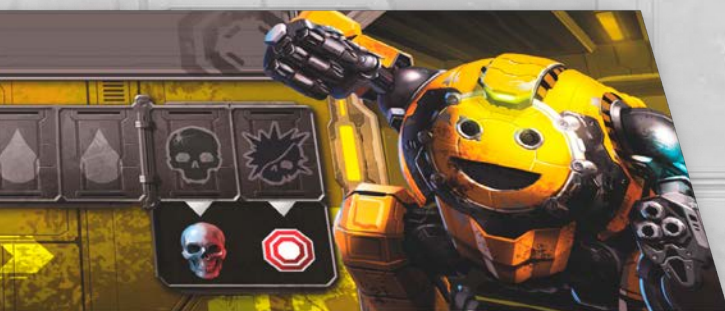
Violet îl împușcă prima pe :D-struct-OR. Ia 1 punct pentru prima lovitură.

Banshee și **Dozer** au cauzat fiecare câte 4 daune. Jetonul lui **Banshee** e primul, așa că ia 8 puncte. **Dozer** ia 6 puncte. **Violet** e a treia. Ea obține 4 puncte.

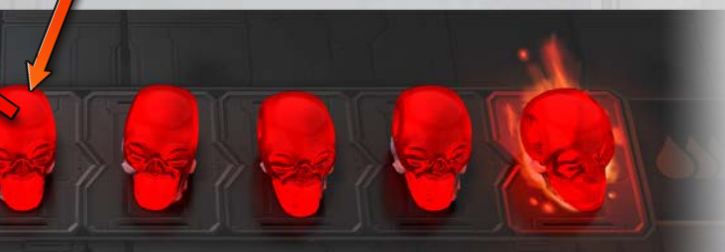
Placa lui :D-struct-OR va primi un craniu.

Data viitoare când e punctat, valorează mai puține puncte.





Jetonul lovitură fatală a lui Dozer ajunge pe pista de lovituri fatale.



LOVITURĂ FATALĂ

Al 11-lea punct de daună este lovitură fatală. O tablă cu 11 daune va fi punctată la sfârșitul turei. (Înseamnă că ai putea avea timp să o dai și pe a 12-a!)

PUNCTAJ

La sfârșitul turei tale, punctează toate plăcile care au primit lovituri fatale:



Prima lovitură! Jucătorul care a împușcat primul primește 1 punct.

Daune! Jucătorul care are cele mai multe daune pe acea tablă primește 8 puncte. Jucătorul de pe locul al doilea la daune ia 6. Și tot așa, cum e ilustrat pe tablă.

Departajare: Dacă mai mulți jucători au distribuit aceeași cantitate de daune, câștigă egalitatea jucătorul care a nimerit primul ținta.

Lovitură fatală! Aceasta joacă un rol în punctajul final. Ia jetonul daună de pe al 11-lea spațiu și pune-l pe pista de lovituri fatale de pe tabla de joc. Va înlocui craniul din partea stângă.

Moarte! Ia acel craniu de pe pista de lovituri fatale și pune-l pe pentagonul 8 de sub pista daunelor a tablei moarte. Data viitoare când se punctează tabla acelui jucător, va genera mai puține puncte. Detalii pe pagina următoare.

Mutilare? Un al 12-lea punct de daună este considerat mutilare. Dacă placa are al 12-lea jeton, pune-l pe pista de lovituri fatale pe același spațiu cu jetonul lovitură fatală. Acesta joacă un rol important la punctajul final. Detalii pe pagina următoare.

Marcator răzbunare? E ok să omori, dar să mutilezi un cadavru e chiar insultător. Dacă mutilezi un jucător, acel jucător îți va da un marcator indicând dorința sa de răzbunare. Marcatoarele și mutilările sunt explicate în paginile următoare.



Ucidere dublă? Dacă livrezi lovituri fatale multiple în tura ta, primești 1 punct extra. Și ești super cool.

JETOANE PUNCTAJ

Punctele tale sunt reprezentate de jetoane pe care le iei de la bancă. Poți să le schimbi dacă e necesar. Jetonele punctaj sunt ținute lângă tabla ta cu fața în jos.

MOARTE ȘI REGENERARE

Dacă primești o lovitură fatală, răstoarnă-ți figurina. La sfârșitul turei jucătorului activ:

1. Dă puncte tuturor celor care te-au împușcat, cum e descris mai sus.
2. Înlătură toate daunele (și dă înapoi jetoanele).
3. Ridică-ți figurina. Ai murit.
4. Trage o carte putere, chiar dacă ai deja trei.
5. Decartează o carte putere fără efect și pune figurina ta pe spațiul de start indicat de aceasta. Ești viu din nou.

Dacă ai marcatoare (vezi pag. următoare), ele vor rămâne pe tabla ta de jucător. Păstrezi toate armele și muniția. Armele încărcate rămân încărcate, și cele descărcate rămân descărcate.

Daunele tale sunt resetate la zero, așadar nu mai ai acces la acțiuni Adrenalină. Dar nu te îngrijora. O să fii împușcat din nou în curând.

MARCAREA UNEI ȚINTE



Unele arme, puteri și mecanici ale jocului permit să **marchezi** alți jucători. Asta se traduce în potențial pentru daune extra – pentru că obții informații despre țintele tale sau le urmărești cumva sau poate doar pentru că îți doarești foarte mult să le rănești.

Când marchezi o țintă, dă-i jucătorului un jeton daună și zi-i „Te-am marcat!”

Un marcator nu este daună. Jucătorul care îl primește îl pune pe tabla lui de jucător deasupra pistei sale de daune.

Data viitoare când faci o acțiune care lovește jucătorul marcat, toate marcatoarele tale sunt adăugate pistei de daune pe lângă dauna obișnuită.

Dacă distribui marcatoare și daune ca parte a unei acțiuni, rezolvă întâi dauna. Asta mută toate marcatoarele tale vechi pe pista de daune. Acum adaugă noile marcatoare. Ele pot fi declanșate doar într-o acțiune ulterioară.

Marcatoarele nu se contorizează la punctaj. Ele rămân pe tablă și după ce jucătorii se regenerează.

LIMITĂRILE MARCATOARELOR

Poți avea maximum **3 marcatoare** pe tabla altui jucător. Orice marcator peste această limită dispare.

Notă: Înseamnă că tabla ta poate avea maximum 3 marcatoare de la fiecare jucător.

MUTILARE



Al 11-lea punct de daună este lovitura fatală. Al 12-lea este mutilare. Țăsta e un joc cu împușcături, deci mutilarea cadavrelor se recompensează. Al 12-lea punct de daună e contorizat când determini cine a provocat cea mai mare daună și va ajunge pe pista lovituri fatale (pe același spațiu ca lovitura fatală) ceea ce ar putea fi important la finalul jocului.

DAUNĂ ÎN ZADAR

Orice daună peste al 12-lea punct este în zadar. Dacă distribui daune care ar trece peste mutilare dă-i doar de-ajuns cât să ajungă la mutilare. Dacă marcatoarele tale se transformă în daune care trec peste acest prag, oponentul îți dă înapoi marcatoarele tale în exces.

MARCATOR RĂZBUNARE

Dacă reușești o mutilare, victima îți va oferi un marcator. În același mod ca un marcator de la o armă sau o putere.

DIMINUAREA VALORILOR

Când se punctează prima oară o tablă de jucător punctajul maxim pentru cele mai multe daune este 8, 6, 4 și 2 puncte. Tabla va avea un craniu pe 8. Craniul indică faptul că tabla valorează acum mai puține puncte.

A doua oară când e punctată o tablă, recompensa pentru cea mai mare daună e 6, 4, 2 și 1. Tabla primește un craniu pe 6. A treia oară valorează 4, 2, 1 și 1. Și tot așa.

- » Doar jucătorii care au provocat daune primesc puncte.
- » Fiecare jucător care a provocat daune primește cel puțin 1 punct.
- » Fiecare craniu scade recompensa unei table pentru cea mai mare daună.



:D-struct-OR s-a regenerat. Ura! Îl pot împușca iar! De data asta o să-mi folosesc ZX-2-ul care face 1 punct daună și 2 marcatoare.



la de-aici! 2 daune! 1 marcator!



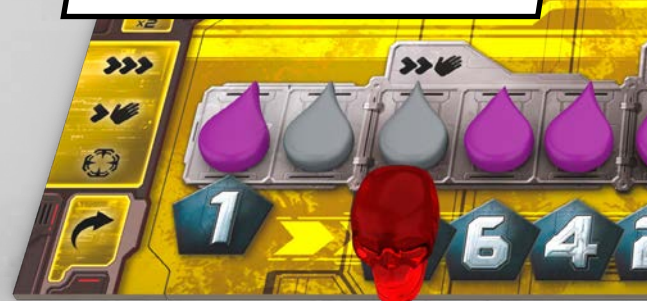
O lovitură neprevăzută a armei mele face 1 daună. Și cele 2 marcatoare devin 2 daune!



DUPĂ MAI MULTE DAUNE
ȘI MARCATOARE, TABLA ARATĂ AȘA



APOI ÎN TURA LUI VIOLET ...





VIOLET

profesie: instructor de tir

manichiură: perfectă întotdeauna

mâncarea preferată: chipsuri și salsa

arma favorită: orice face Boom!



SPROG

origini: susține că e din Texas

dispoziție: morocănos

îi plac: greieri, pietre plate și lămpi de căldură

îi displac: reclamele la loțiuni de tip „piele uscată, solzoasă”, parc-ar fi urâtă

Daaa! Iarăși folosesc ZX-2-ul. Iată ce se întâmplă cu marcatoarele:

0. Nu se întâmplă nimic cu marcatorul lui Dozer.
1. Unul din marcatoarele mele vechi devine mutilare.
2. Celălalt marcator vechi este pierdut.
3. Se adaugă două marcatoare noi. Încă o să fie pe tablă, cu marcatorul lui Dozer, după ce se regenerează :D-struct-OR.

SFÂRȘITUL TUREI TALE

1. Reîncarcă câte arme vrei.

Pentru **reîncărcare** trebuie să plătești prețul – toate cuburile ilustrate în colțul stânga-sus al cărții. Trebuie să plătești prețul în cuburi și/sau cărți putere.

2. Punctează toate plăcile jucătorilor care au primit o lovitură fatală.

Punctarea a fost explicată deja.

3. Înlocuiește lucrurile pe care le-ai colectat.

Înlocuiește jetoanele muniție cu jetoane noi din teancul de muniție. Dacă s-au epuizat, amestecă teancul decartat (inclusiv orice jeton luat în această rundă) și fă teancuri noi de muniție.

Înlocuiește armele trăgând din teancul de arme. Dacă e gol, nu va apărea nicio armă nouă pentru restul jocului.



Prețul reîncărcării acestei cărți este 2 cuburi roșii și 1 galben.

MOARTE SUBITĂ

Primul joc se termină când este luat ultimul craniu. Sari peste regulile Frenezii Finală și treci la Punctarea Finală.

FRENEZIE FINALĂ

Moartea subită e foarte ... subită. Un joc standard folosește un pic mai multe reguli la sfârșit pentru a balansa oportunitățile de punctaj. Se numește frenezia finală.

Frenezia finală e declanșată când este luat ultimul craniu de pe pista de lovituri fatale. **Fiecare primește încă o tură**, inclusiv cel care a reușit lovitura fatală.

Notă: Dacă declanșezi frenezia finală cu lovituri fatale multiple, pune-ți toate jetoanele lovitură fatală pe pista de lovituri fatale. Nu te îngrijora despre cine primește ultimul jeton craniu.

PREGĂTIREA FRENEZIEI FINALE

Toți jucătorii fără daune (inclusiv cei care tocmai au fost punctați) își întorc pe dos tablele. Păstrează marcatoarele și muniția, dar craniile sunt puse deoparte. Tablele lor **nu dau puncte pentru prima lovitură**. Recompensa pentru daune este 2, 1, 1, 1.

Toți jucătorii își întorc pe jos plăcuțele acțiune.

În ultima ta tură o să ai ...

AȚIUNI FRENETICE!

Dacă efectuezi ultima tură înaintea jucătorului care a început jocul, ai 2 acțiuni. Acțiunile disponibile sunt:

Mută-te maximum 1 pătrat, reîncarcă dacă vrei, apoi trage.

Mută-te maximum 4 pătrate.

Mută-te maximum 2 pătrate și ridică ce găsești acolo.

Dacă ești jucătorul de start sau dacă tura ta finală vine după ultima tură a acestui jucător, ai doar 1 acțiune:

Ori te muți maximum 2 pătrate, reîncarci dacă vrei și apoi tragi.

Sau te muți maximum 3 pătrate și colectezi ceva.

Notă: Te-ai putea întreba ce beneficiu îți dă această a doua opțiune, dar poate fi utilă în Modul Turelă.

ȚINTE UȘOARE

Tablele omorâte în frenezia finală sunt întoarse pe fața 2-1-1-1.

Jetoanele lovitură fatală și mutilare se pun pe pista de lovituri fatale, ca de obicei.



PUNCTAJ FINAL

După tura finală, **punctează toate tablele** care încă au jetoane daună. Punctează-le cum ai face-o de obicei, cu excepția că nu au lovituri fatale. Dacă joci cu regulile freneziei finale, nu uita că tablele întoarse nu oferă puncte pentru prima lovitură.

Apoi punctează pista de lovituri fatale. Jucătorul cu cele mai multe jetoane primește 8 puncte. Dintre cei rămași, jucătorul cu cele mai multe jetoane primește 6 și tot așa. Egalitatea e câștigată de jucătorul care a distribuit primul lovitura fatală.

Toți jucătorii își etaleză punctele. Cine are cele mai multe câștigă.

DEPARTAJĂRI

Dacă jucătorii sunt la egalitate, va câștiga jucătorul care a primit cel mai mare scor pe pista de lovituri fatale. Dacă se află la egalitate jucători care nu au provocat nici o lovitură fatală, ar trebui să se facă glume pe seama lor. Și vor rămâne la egalitate.

MODUL DOMINAȚIE



Ok, ce ai învățat până acum este versiunea „Bătălie” a jocului Adrenalină. Dar sunt și alte moduri de a juca. Desigur, toate implică împușcarea celorlalți.

PREZENTARE GENERALĂ

În Modul Dominație, jucătorii încearcă să controleze cele trei puncte de start. Desigur, încă vor primi puncte pentru daunele provocate celorlalți jucători.

PREGĂTIREA JOCULUI

După ce ai ales tabla de joc, acoperă pista de lovituri fatale cu această tablă de dominație și pune 8 cranii în cutia cu cranii.



DESFĂȘURAREA JOCULUI

Prima tură a fiecărui jucător folosește regulile de bază. Începând cu a doua tură și pentru restul jocului, ai 2 căi să **marchezi un punct de start**:

- » Lovește punctul de start.
- » Termină-ți tura ca singurul jucător de pe punctul de start.

Fiecare punct de start are propria pistă pe tabla de dominație. Când marchezi un punct de start, pune un jeton daună propriu pe primul spațiu liber de pe pista sa începând din stânga.

LOVEȘTE UN PUNCT DE START

Poți să țintești puncte de start ca și cum ar fi jucători. Dacă efectul armei provoacă daune, marchează punctul de start. Punctul de start primește **doar 1 jeton**, chiar dacă arma provoacă mai multe daune. Poți face asta doar **o dată pe tură**.

Unda Tractoare și Tun Vortex pot marca un punct de start, dar doar dacă îl poți vedea. Armele care rănesc pe toți cei aflați pe un pătrat sau dintr-o cameră pot marca și puncte de start. T.H.O.R. poate ținti un punct de start ca prima, a doua sau a treia țintă, dar nu poate lega un punct de start spre altă țintă. (Punctul de start „împământează” fulgerul T.H.O.R.)

SFÂRȘIREA PE UN PUNCT DE START

Dacă îți termini tura ca singurul jucător pe un punct de start, îl marchezi, chiar dacă deja l-ai marcat o dată în timpul turei prin provocarea de daune.

PUNCTUL DE START RIPOSTEAZĂ

Dacă îți termini tura pe un punct de start, îți provoacă 1 daună chiar dacă nu ești singurul jucător de acolo. Dă-ți singur această daună în culoarea ta. Când se punctează tabla ta, această daună se va calcula ca provocată de un alt jucător. Acele puncte nu vor ajunge la alt jucător – vor sta în bancă. Dacă primești o lovitură fatală de la un punct de start la sfârșitul turei tale, tabla ta se punctează, dar nu poți număra pentru o ucidere dublă.

LOVITURI FATALE ȘI MUTILARE

Punctează tablele jucătorilor ca de obicei, cu excepția că loviturile fatale și mutilările nu ajung în cutia cu cranii. Loviturile fatale nu sunt contorizate. Însă dacă distribuie mutilări, pune acel jeton pe pista unui punct de start la alegere. Se va considera la punctajul final.

FRENEZIA FINALĂ



Frenezia finală se declanșează când se ia ultimul craniu din cutia cu cranii sau când există două piste punct de start cu cel puțin 8 jetoane daună. (Al 8-lea spațiu este marcat cu un pumn, dar o pistă cu 8 poate acumula mai mult.)

PUNCTAJUL FINAL

Pistele punct de start sunt punctate doar la sfârșitul jocului. Punctează pe fiecare separat. Jucătorul cu cele mai multe jetoane primește 8 puncte, al doilea primește 6 puncte, apoi 4, 2 și 1. Dacă există o egalitate, toți cei la egalitate primesc premiul. De exemplu, dacă doi jucători sunt la egalitate pe primul loc vor primi câte 8, dar următorul jucător va primi 4.

MODUL TURELĂ



În acest mod arena ripostează!
E doar pentru experți. Ca mine.

PREZENTARE GENERALĂ

Jucătorii încearcă să controleze turele, care pot împușca alți jucători.

PREGĂTIREA JOCULUI

Acoperă pista de lovituri fatale cu tabla turelă și pune 8 cranii în cutia cu cranii.



MUNIȚIE

Nu distribuie jetoane muniție pe tabla de joc. În schimb, se vor oferi 5 jetoane muniție la alegere pe tabla turelă. Pune 1 jeton muniție cu fața în sus pe fiecare spațiu muniție. La sfârșitul turei unui jucător, înlocuiește jetoanele luate cu altele noi din teanc.

PĂTRATE TURELĂ

Pătratele care oferă muniție au acum și turele.

CULEGE MUNIȚIA

Culegerea muniției funcționează ca de obicei, cu excepția că poți alege un jeton de pe tabla turelă. Tot nu poți strânge muniție de două ori pe tură de pe același pătrat.

STĂPÂNIREA TURELEI

Când strângi muniție de pe un pătrat turelă, poți alege să nu culegi cuburile muniție sau cărțile putere și să **preiei controlul turelei** în schimb. (Se aplică și unui cub sau unei cărți pe care nu ai putea să o iei de jos pentru că deja ai 3.)

Când preiei controlul unei turele, pune jetonul daună pe turelă. Dacă deja se află acolo jetonul altcuiva, pune-l pe tabla ta ca un marcator (exceptând atunci când deja ai 3 de acea culoare.)

PĂȘIREA PE UN PĂTRAT TURELĂ

Când intri pe un pătrat care conține turela altcuiva, acel jucător îți provoacă 1 daună. Asta se aplică chiar și când te mută altcineva. Dacă o acțiune conține mișcări multiple, fiecare poate declanșa o turelă.

Daunele turelei nu transformă marcatoarele în daună. Nu poate fi mărit de o putere Lunetă. Nu poți folosi Grenada împotriva turelei.

Părăsirea unui pătrat turelă sau începerea unei ture pe acesta nu are efect. Când folosești o **Teleportare** declanșezi doar turela pe care ajungi (dacă acel pătrat are o turelă).

Ciudățenie

Da, poți fi omorât în tura ta. Dacă prima acțiune te omoară, încă mai poți face a doua acțiune și să reîncarci înainte de a-ți puncta tabla. Hai, frate, e Adrenalină!

Dacă două sau mai multe table ale **rivalilor** primesc lovituri fatale în tura ta, primești bonus 1 punct pentru ucidere dublă, indiferent de cine primește credit pentru lovitura fatală. Dar dacă mori tu, nu poți număra pentru o ucidere dublă. (Totuși, bună încercare.)

CRANII

Punctează tablele jucătorilor ca de obicei, cu excepția că loviturile fatale și mutilările nu se contorizează. Frenezia finală se declanșează când se ia ultimul craniu.

PUNCTAJUL FINAL

Jucătorii primesc puncte pentru controlul turelelor la sfârșitul jocului. Jucătorul cu cele mai multe turele primește 8 puncte, al doilea jucător primește 6, apoi 4, 2 și 1. Egalitatea se departajează în ordinea de joc în favoarea jucătorului care a efectuat primul ultima tură.

ADĂUGAREA UNUI ROBOT

JOCURI DE 3 JUCĂTORI

Într-un joc cu mai puține ținte, unele arme devin mai slabe. Poți adăuga ținte unui joc de 3 jucători în Modul Dominație, cum e descris pe pagina anterioară. Sau poți adăuga un robot.

Notă: Poți adăuga un robot și la un joc de 4 jucători.

PREGĂTIREA JOCULUI

Alege o figurină care să reprezinte robotul. Vei avea nevoie de tabla sa de jucător și jetoanele daună. Nu va folosi cuburi muniție sau placa acțiune. Dă cartea robotului celui de-al doilea jucător.

PUNCT DE START

După ce te-ai uitat la puteri, dar înainte de start, primul jucător alege unul din cele trei puncte de start și pune figurina robotului acolo.

DESFAȘURAREA JOCULUI

Robotul nu primește o tură. Acționează doar în turele jucătorilor, începând cu tura celui de-al doilea jucător. Este împușcat și punctat ca și cum ar fi un jucător.

În plus față de cele 2 acțiuni proprii, trebuie să efectuezi și o acțiune robot. Cele 3 acțiuni pot fi efectuate în orice ordine.

ACȚIUNEA ROBOT

1. Mută robotul cu un pătrat, dacă vrei.
2. Apoi, dacă robotul are ținte posibile, poți alege 1 care să fie împușcată.

Sunt ținte posibile orice figurine pe care le poate vedea robotul, tu și robotul nu sunteți ținte. (În Modul Dominație, robotul poate ținti punctele de start pe care le vede.)

Lovitura provoacă 1 daune. Distribuie dauna de culoarea robotului. Dacă robotul are ambele acțiuni Adrenalină deblocate, lovitura distribuie și un marcator.

CARTEA ROBOT



Cartea robot îți amintește că ai de efectuat o acțiune Bot. Ține-o în mână până când îți folosești acțiunea Robot, apoi pasează-o jucătorului următor. Nu este contorizată ca armă sau putere.

PUTERI

În general, puterile care ți se aplică ție nu pot fi folosite de robot, dar puterile care se aplică altor jucători pot fi folosite pe robot.

Luneta nu poate adăuga 1 daună acțiunii robotului.

Nu se poate folosi Teleportare pentru a muta robotul.

Newton poate fi folosit pentru a muta robotul – chiar înainte de acțiunea ta robot.

Grenada dă un marcator robotului dacă este jucată ca răspuns pentru daune primite prin acțiunea Robot.

PUNCTAJ

Daunele robotului se contorizează la fel ca daunele oricărui jucător. Poți chiar să ții evidența punctelor robotului dacă vrei, deși ar putea fi umilitor dacă te bate. Tabla de jucător a robotului este punctată la fel ca aceea a altor jucători.

Dacă există lovituri fatale pe mai multe table la sfârșitul turei tale, primești 1 punct bonus pentru ucidere dublă, indiferent cui se atribuie meritul pentru loviturile fatale.

ALTE MODURI

Robotul poate fi folosit cu ambele moduri. Dacă poți adăuga un robot în Modul Dominație, vei avea un mediu mai bogat în ținte.

Adăugarea unui robot în Modul Turelă este probabil cel mai complicat mod de a juca Adrenalină. Ar merge mult mai bine dacă toți jucătorii ar ști deja foarte bine Modul Turelă.

COMPONENTE



1 tablă de joc ce conține 2 piese cu 2 fețe

» Oferă 4 posibilități de pregătire a jocului.



1 tablă de joc cu 2 fețe pentru 2 moduri diferite

» Nu se folosește în pregătirea standard pentru Bătălie.



21 de cărți armă

» Teancul de arme poate fi epuizat în timpul jocului. (Dar nu uita că dacă iei a patra armă, trebuie să renunți la una dintre ele).



36 de jetoane muniție

» Jetoanele muniție nu sunt limitate. Când este întors ultimul jeton, amestecă toate jetoanele decartate pentru a crea un nou teanc.



1 carte robot

» Nu e folosită în pregătirea standard.



Un număr mare de jetoane cu puncte

» Dacă sunt epuizate, verifică pe sub masă. Ar trebui să ai mai multe decât e nevoie.



1 marcator pentru primul jucător



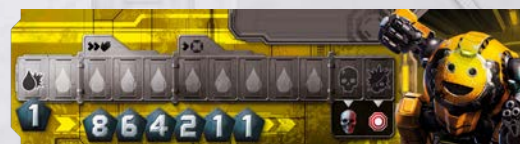
24 de cărți putere

» Puterile nu se epuizează în timpul jocului. Când se trage ultima carte, amestecă toate cărțile putere decartate pentru a crea un nou teanc.

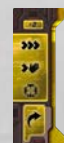
COMPONENTELE JUCĂTORULUI

Jocul are componente pentru 5 jucători.

Fiecare jucător primește:



1 tablă de jucător



1 placă acțiune



1 figurină

» Figurina ta nu trebuie să părăsească arena în timpul jocului. Dacă scapă cumva, capturează-o și pune-o înapoi în arenă.



20 jetoane daună

» Dacă ai rămas fără jetoane daună, provoci super daune! Folosește monede sau alt înlocuitor adecvat până când unele din jetoanele tale îți sunt returnate.



3 cuburi muniție pentru culoarea fiecărei muniții

» Nu ai voie să deții mai mult de 3 de fiecare culoare. Dacă jucătorul următor nu are suficiente cuburi, numără-le pe ale tale și returnează-le pe cele peste limita de 3.