

ADRENALINE



fordította:
Beorn (2016)

Nézd meg a
„hogyan
játsszunk”
videót is!



<http://cge.as/adrv>

A vad káoszban eme világában öt harcost zártak össze egy futurisztikus arénában. Felfegyverezve különböző kifinomult fegyverekkel a küldetésük pofonegyszerű: ölniük kell, vagy őket ölik meg. A helyzetük reménytelennek tűnhet, hiszen e rettenthetetlen harcosoknak kísérleti patkányokként kell keresztülrohaniuk egy olyan labirintuson, ami néha felrobban, néha pedig új alakzatot vesz fel. Gyilkos golyó hatol keresztül az általuk viselt páncélon és a húsukon. Fájdalmas sikolyaik azonban belefúlnak a fülsüketítő robbanások és a kézfegyverekből leadott folyamatos lövések zajába.

Vajon miért vállalnak ennyi gyötrelmet ezek a bátor hősök? Bűnözők talán? Vagy pszichopáták? Vagy egyszerűen csak olyan tisztességes férfiak és nők (és idegenek és robotok), akik túl agresszíven próbáltak ellenállni egy katonai - iparmágnás - posztapokaliptikus - tudatvezérlő - elmeirányítást gyakorló - multinacionális érdekeket kiszolgáló - éghajlat változtatásra összeesküdött szervezetnek, amely azután ennek a shownak a keretében vág vissza a szerencsétlen ellenállóknak?

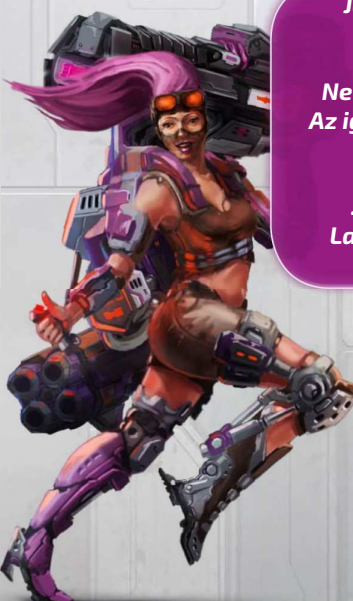
Sajnos azt kell mondanunk, oly hosszú ideje harcolnak már, hogy mostanra teljesen elfelejtették a választ. Igazából már magára a kérdésre sem emlékeznek. Mégis tovább harcolnak, küzdenek és meghalnak elszántan egy olyan ügyért, melynek már a neve is régóta feledésbe merült. Küzdenek mindaddig, amíg a fáradtság, egy új hangulat-változás (melybe túlságosan sokáig elmerülnek) teljesen le nem gyűri őket, és végül megadják magukat az elkerülhetetlenül közelítő halál hideg, sötét, csontos ujjai szorításának...

Azután az újjászületés, mivel... hé, ilyen módon működik ez az új világ! Nem tudni miért. Továbbá mi a francért lebegnek ezek a fegyverek a levegőben? Ez biztos nem a valóság. A fegyvereket nem kellene valami jó nagy lakattal ellátott zárt tároló szekrényben tartani? És mindenféle lövedékek röpködnek a levegőben! Nem az a kimondottan biztonságos munkakörnyezet...

Mindegy, a lényeg az, hogy a jövő nagyon komor és nagyon sötét, így teljesen rendben van az, ha az emberek mindenféle ok nélkül lövöldözni kezdenek. Úgy is mondhatnánk, amolyan „határozott atmoszférája van”.

Úgy tűnik, mindez nagyon népszerű dolog manapság, ezért arra gondoltunk, hogy kellene belőle csinálni egy jó kis sötét és megadurva társasjátékot.

Oké, a csokis-cukros szelet is egy elég sötét dolog, de nem hiszem, hogy túl sok „határozott” embernek tetszene.



*Jaj, nekem! Ennyi sötétség és végzet!
Szinte remegek ebben a csinosan
páncélozott trendi csizmámban!
Ne aggódj egy percet sem a háttér miatt!
Az igazság az, hogy az Adrenaline csak egy
játék. Szórakoztató.
És senki nem fog meghalni...
...legalábbis sokáig nem lesz halott.
Lapozz egyet, és majd én megmutatom,
hogyan miként is kell ezt játszani!*

Fordítói megjegyzés:

Mivel kíváncsi játékrájonóg
vagyok, ezért kicsit áttördeltem
a címlapot, hogy az eredeti
változatban a Violet alatt
takarásban lévő szöveget is le
tudjam fordítani. Elnézést ezért
a „gerillaakcióért”!

Beorn

BOTOK HOZZÁADÁSA

3 JÁTÉKOS ESETÉN

Ha a játékban kevesebb célpont van, néhány fegyver gyengébbé válhat. Ekkor vagy az előző oldalon ismertetett uralom mód szerint játszottok, vagy behozol egy botot (nemjátékos figurát).

Megjegyzés: botot 4 játékos esetén is behozhatsz.

ELŐKÉSZÜLETEK

Válassz egy figurát, aki a botot fogja képviselni! Szükség lesz a játékosablájára és a sérülésjelzőire. Viszont nem fog lőszerkockákat, vagy akciólapkát használni. Add a Bot kártyát a második játékosnak!

ÚJJÁSZÜLETÉS

Miután a kezdőjátékos megnézte a saját fejlesztés-kártyáit, de még mielőtt kiválasztotta volna a saját kezdőhelyét, válasszon egyet a 3 újjászületési pont közül és tegye oda a bot figuráját.

JÁTÉKMENET

A bot nem kap saját játékkört. Viszont a második játékos körével kezdődően, minden játékos a saját körében végrehajthat egy-egy bot akciót is. A bot ugyanúgy lő és sérül, mint a többi játékos. Amikor rajtad van a sor, a saját 2 akciód mellett egy harmadik, bot akciót is végrehajthatsz. A három akció sorrendjét te határozod meg.

BOT AKCIÓK

1. Mozgasd a botot egy mezőre, ha akarsz!
2. Ezután ha van legalább egy legális célpontja, a botnak lőnie kell egyet.

Legális célpont minden látható figura, aki nem a bot és nem a te figurád. (Az uralom módban a bot is célba vehet egy újjászületési pontot.)

A bot lövése 1 sérülést okoz. Adj a célpontnak egy sérülésjelzőt a bot színében. Ha a bot már megnyitott egy bármilyen Adrenaline akciót is, a bot lövése 1 jelet is elhelyez.

BOT KÁRTYA



A Bot kártya emlékeztet arra, hogy van még egy bot akciód is, amit még nem hajtottál végre. Amint használtad a bot akcióját, add át a Bot kártyát a következő játékosnak! Ez a kártya nem számít sem fegyvernek, sem fejlesztésnek.

FEJLESZTÉSEK

Általában a bot nem használhat fejlesztéseket, de a bot akció során az ellenfeleid használhatnak esetleg fejlesztéseket.

JÁTÉKTARTOZÉKOK



1 játékosablak amely 2 darab kétoldalas részből áll
➤ Összesen 4 lehetséges módon használható.



1 kétoldalas kiegészítő tábla a két módhoz
➤ Nem kell használni a sima előkészületeknél.



21 fegyverkártya
➤ A fegyverkártya pakli kifogyhat a játék során. (Ne felejtse el, ha felveszel egy negyedik fegyvert, egy régit el kell dobnod!)



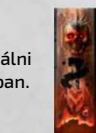
36 lőszerlapka
➤ A lőszerlapkák soha nem fogyhatnak el. Amikor az utolsó lapka is a játékba kerül, az összes eldobott lapkát meg kell keverni és egy új tartályt létrehozni belőlük.



1 Bot kártya
➤ Nem kell használni a normál játékban.



Pontjelzők nagy számokkal.
➤ Ha elfogytak, nézd meg az asztal alatt! Elég jelzőnek kellett volna lennie.



1 kezdőjátékos-jelző



24 fejlesztéskártya
➤ A fejlesztéskártyák nem fogyhatnak el a játék során. Amikor az utolsó kártyát is felhúzza valaki, akkor az eldobott lapokat meg kell keverni, és egy új paklit képezni belőlük.

A Targeting Scope nem ad +1 sérülést a bot támadásához.

A bot nem használhatja a Teleportert.

A Newtont használva mozgathatod a botot, még a bot akciója előtt.

A Tagback Grenade egy jelet rak a botra, ha reakcióként játssza ki valaki egy bot akciójára.

PONTOZÁS

A bot által okozott ugyanúgy számít, mintha egy játékos okozta volna. A bot is kaphat pontokat, bár elég gáz, ha egy bot megver téged a pontozásban. A bot játékosabláját ugyanúgy kell pontozni, mint bármelyik más játékosét.

Ha a körödben több gyiloklövést is okoztál, +1 pontot kapsz, függetlenül attól, hogy esetleg a bot is közöttük van-e.

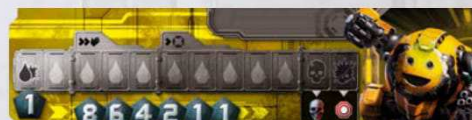
EGYÉB MÓDOK

Egy bot használható mind a két módban. Ha behozol egy botot is az uralom módban, azzal célpont-gazdag környezetet teremthetsz.

A lövegtorony mód bittal együtt játszva talán a legbonyolultabb dolog ebben a játékban. Jóval simábban megy, ha már minden játékos profi a lövegtorony módban.

JÁTÉKOS TARTOZÉKOK

5 játékos részére vannak játékos tartozékok. Minden játékos kap:



1 játékosablak



1 figurát

➤ A figura nem fogy el a játék során. Ha valahogy kiszökne, kapd el, és gyorsan tedd vissza az arénába!



20 sérülésjelzőt
➤ Ha ezek elfogytak, akkor félelmetes mennyiségű sérülést okoztál! Használj érméket, vagy bármi mást, amivel a sérülésjelzőidet helyettesíteni tudod, amíg vissza nem kapod őket!



3-3 lőszerkockát minden színben
➤ Nem lehet nálad több 3-nál mind a három színből. Ha a melletted ülő játékosnak hiányzik pár lőszerkockája, akkor légy szíves add vissza neki azokat, amiket suttymóban elvettél tőle!

▲ JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Válaszd ki, hogy a játéktábla-felek melyik játékdoldalait akarjátok használni!
- 2 Tegyéél 5-8 koponyát a gyiloklövés sávra! **5 koponyát javasolunk az első játék során.** A normál játékban már 8 koponyát tegyéél ide!
- 3 Keverd össze a fejlesztéskártyákat, és tedd őket képpel lefelé a játéktábla megfelelő mezőjére!
- 4 Keverd össze a fegyverkártyákat, és tedd őket képpel lefelé a játéktábla megfelelő mezőjére!
- 5 Csapj fel 3-3 fegyverkártyát az újjászületési pontokhoz!
- 6 Tedd a pontjelzőket a tábla mellé!
- 7 Keverd meg a lőszerlapkákat, és képpel lefelé tedd le őket!
- 8 Csapj fel 1-1 lőszerlapkát minden olyan játékmezőre, amelyik nem újjászületési pont!
- 9 Válasszatok kezdőjátékos-t, és kapja meg a kezdőjátékos-jelzőt!

Az első játék 5 koponyás, és gyors halállal ér véget. Ez egy gyors módja annak, hogy kitanuld a játékot, miközben klassz fegyvereket szerezhetsz. Ne aggódj túl sokat a pontok miatt! Ez csak szórakozás. A játék 8 koponyával és a végső örülettel válik kiegyensúlyozottá, így ha már érted, hogyan is mennek a dolgok, így próbáld ki.

1

Mindkét játéktábla kétoldalas, emiatt összesen 4 különböző arénában tudtok harcolni egymással.



2-3 játékos számára



tetszőleges számú játékosnak számára



4-5 játékos számára



Ez a játéktábla összeállítás is jól működik tetszőleges számú játékos esetén.

▲ JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Vedd el az összes cuccodat! A figurádat, a játékos tábládat, az akciólapkáidat, és az összes színednek megfelelő szérlésjelződet!
- 2 Vegyéél el 3-3 lőszerkockát mindhárom színből!
- 3 Tegyéél mindhárom színből 1-1 lőszerkockát a lőszerlárolódba!
- 4 Nyomj be valami frankó akcióhős-beszólást, jelezve, hogy készen állsz a játékra. A „Gyerünk gyakni!” kifejezés is tökéletes lehet, de nyugodtan improvizálhatsz is.

▲ JÁTÉK CÉLJA

A játék célja egyszerű: te szerezd meg a legtöbb pontot.

Bah! Még jó, hogy az a célod, hogy a legtöbb pontot szerezd. Klassz alkatrészeket szerezhetsz a pontjaidból egy igazán nagy ágyúhoz.



!D-STRUCT-OR

kedvenc ital: 5W-30
kedvenc hobbi: tenis, bowling, fémlemez origami
kedvenc társjáték: Robo Rally
legkedvesebb társa: akkus fűrógép



BANSHEE

szülőbolygója: ismeretlen
bűnös élvezet: kareoke
tökéletes randevű: egy hosszú séta az óceán partján... vagy az óceánban
testvérek: 900 vele egykorú nővér

A JÁTÉK KEZDETE

A játékosok egymás után felváltva következnek, a kezdőjátékostól kezdve, az asztal körül ülési sorrendben, az óramutató járása irányába haladva. A figuráitok is egymás után következnek a játéktáblán, és meglepő módon a táblán is maradnak, akár csak a többi társasjátékban.

ÚJJÁSZÜLETÉSI PONTOK

A játék legelső körében meg kell határoznod a saját újjászületési pontodat (a kezdőmeződöt).

1. Húzz 2 fejlesztéskártyát!
2. Válassz közülük egyet, amit tarts meg!
3. Fedd fel a másikat, és tedd a figurádat arra az újjászületési pontra, ami megegyezik a színével!
4. Dobd el a felfedett kártyát!

Tipp: A különböző fejlesztések leírását megtalálod az Adrenaline fegyverek kézikönyvében!

Az első játék előtt feltétlenül olvasd el az egyes fejlesztések leírását alaposan! Ha nem vagy teljesen képen a stratégiai célokkal és a kulcsfontosságú választási lehetőségekkel, akkor nagyban csökkennek a győzelmi esélyeid!

Csak válassz egyet!



Minden fejlesztéskártyát 3 módon használhatsz fel:



AMINT RAJTAD A SOR, HAJTS VÉGRE EGY NORMÁL JÁTÉKKÖRT AZ ALÁBBIK SZERINT!

EGY NORMÁL JÁTÉKKÖRÖD

a körödben 2 akciót hajthatsz végre

Háromféle lehetőség közül választhatsz:

FUTKÁROZÁS →

CUCC FELVÉTELE →

LÖVÉS MÁSOKRA →

Az akciót tetszőleges sorrendben hajthatod végre. Egy akciót többször is választhatsz.

a köröd végén pedig újratöltesz

DOZER

hátér: félkatonai titkos kommandó szakértelem: emberek bántalmazása egyéb érdekesség: cuctörés tesztszteron szint: magas



Ebben a játékban, ha valakit fejbe vágsz egy hatalmas kötő kalapáccsal az is „lövés másokra” akciónak számít. Érthető voltam? Mehetünk tovább?

FUTKÁROZÁS

A futkározás akcióval 1, 2, vagy 3 mezőt tudsz mozogni.

MOZGÁS

A mozgásod során a következő intuitív szabályokat kell követned:

- Egy mozgás lépéssel csak egy szomszédos mezőre mozdogatsz (nem mozdogatsz átlósan).
- Átmozogatsz egy ajtón, de falon keresztül nem.

Lásd a jobb oldali példát!

A fenti szabályok nem csak a futkározás akcióra vonatkoznak, hanem minden más alkalomra is, amikor a figurád mozog valami miatt.



El tudsz mozogni Bansheével az 1, 2, vagy 3 jelű mezőkre.

CUCC FELVÉTELE

Minden mezőn lesz valami cucc. Ezzel az akcióval fel tudod azt venni. Ez az akció magába foglal egy szabad mozgást is. Válassz az alábbiak egyikét:

- A. Mozogatsz egy mezőt, és felvehetsz egy cuccot az új meződön.
- B. Helyeden maradhatsz, és felvehetsz egy cuccot a jelenlegi meződön.

Miután felvettél egy cuccot utána már nem mozdogatsz ezzel az akcióval. A felvett cucc lekerül a mezőről, de egy új cucc kerül majd oda a kör végén.

LŐSZER FELVÉTELE

Minden mezőn, ami nem egy újjászületési pont, lőszer szerezhetsz egy ott lévő lőszerlapka segítségével. Ha felveszel egy lőszerlapkát egy ilyen mezőről:

1. Vedd fel a lőszerlapkát!
2. Mozgassd a lapkán feltüntetett lőszerkockákat a lőszerlárolódba!
3. Ha a lapkán van fejlesztéskártya szimbólum, húzz egy fejlesztéskártyát!
4. Dobd el a lőszerlapkát!

LŐSZEREK ÉS FEJLESZTÉSEK KORLÁTOZÁSA

A lőszerlárolódban soha nem lehet több lőszer minden színből 3-3 kockánál. A lapkán feltüntetett felesleges lőszer elpazaroltad. Hasonlóképpen maximum 3 fejlesztéskártyát lehet. Ha ezen felül kellene húznod egy újat, akkor egyszerűen ne húzz új fejlesztéskártyát.

FEGYVER FELVÉTELE

Ha egy újjászületési ponton vagy, fel tudsz venni egy fegyverkártyát:

1. Válassz egy fegyverkártyát az adott újjászületési ponthoz felcsapott 3 fegyverkártya közül!
2. Fizesd meg annak összes vonal alatti lőszerköltségét (ha van ilyen)!
3. Vedd a kezvedbe a fegyverkártyát! Ez a fegyver meg van már töltve.

A fegyverkártya bal felső sarkában szerepel annak költsége. A felső kocka már kifizetettnek számít abban a pillanatban, ahogy felvetted, neked a többi kocka költséget kell már csak megfizetned (ha van ilyen). Ha nem tudod megfizetni az összes költséget, nem veheted fel a fegyverkártyát!

LŐSZER KÖLTSÉG MEGFIZETÉSE

Amikor megfizetsz egy lőszerköltséget, távolítsd el az adott színű lőszerkockákat a lőszerlárolódból, és tedd azokat a játéktáblád közelébe! Úgy is megfizethetsz egy lőszerköltséget, ha eldobsz egy fejlesztéskártyát, amin szerepel egy ilyen színű kocka.

FEGYVERSZÁM KORLÁTOZÁSA

Ha már 3 fegyvered van, akkor el kell dobni közülük egyet, amikor egy újat felveszel! Az eldobott fegyverkártyát tedd a játéktábla azon üresen maradt mezőjére, ahonnan a fegyverkártyát elvetted! Eldobhatsz egy megtöltött és egy kiürült fegyvert is. Az eldobott fegyver automatikusan feltöltődik, így bárki más (akár te is) egy későbbi cucc felvétele akció keretében felveheti ezt az eldobott fegyvert is.

LÖVÉS MÁSONKRA

Rálőni valakire:

1. Játssz ki egy fegyverkártyát a kezedből!
2. Határozz meg egy vagy több célpontot!
3. Fizesd ki a többletköltséget (ha van)!
4. Dolgozd ki a sérüléseket és az esetleges további hatásokat!

Amikor kijátszol egy fegyverkártyát a kezedből, fektesd azt képpel felfelé magad elé az asztalra! Ezt a fegyvert most kiüríted (kitárazod, lemeríted...). Addig marad ott a kártyája, amíg újra meg nem töltöd a fegyvert, amit csak a köröd végén tehetsz meg.

Neked kell döntened a lehetséges célpontok közül a fegyveredtől és a figurák aktuális pozíciójától függően! Lásd a részleteket az Adrenaline fegyverek kézikönyvében! Csak akkor tudsz lőni, ha van legalább egy lehetséges célpontod.

Minden fegyvernek van egy elsődleges hatása, amit már kifizettél, amikor a fegyverkártyát felvetted. Vannak azonban olyan fegyverek is, amelyeknek valamilyen választható hatása, vagy alternatív tüzelési módja van, amiért viszont már külön fizetned kell. Ezen többletköltség megfizetése ugyanúgy történik, mint amikor felvetted a fegyverkártyát: el kell távolítanod a megfelelő számú és színű lőszerkockát a lőszerterelőből és/vagy eldobhatsz fejlesztéslapkákat is.

Az okozott sérüléseket a saját színű sérülésjelzőiddel tudod jelölni. Tedd a célpont játékosablájára a megadott számú sérülésjelződet! A jobb oldali példákban láthatod, hogyan kell egy játékosablán elhelyezni a sérülésjelzőket. Több célpontodnak is okozhatsz sérülést egyszerre, egyetlen akcióddal.

SÉRÜLÉSEK ÉS AZ ADRENALINE AKCIÓK

A játékosablád 4 zónára van felosztva. Ha 0, 1, vagy 2 sérülésed van csupán, akkor minden akciód normal módon hajthatod végre.

Ha 3 vagy több sérülésed van, akkor a cucc felvétele akciód fejlődik. Ha ezt az akciót használod, akkor a cucc felvétele előtt nem csak 1, hanem már 2 mezőt is mozgathatsz.

Ha 6 vagy több sérülésed van, akkor a lövés másokra akciód is fejlődik. Ekkor már mozgathatsz egy mezőt, mielőtt tüzelnél.

Senki nem kényszerít rá, hogy a fejlesztett akcióid extra mozgásait lemozogd. Tartsd észben, hogy még így sem tudsz felvenni valamit majd mozogni, illetve tüzelni majd mozogni!

Mint a normál akciókat, ezeket a fejlesztett akciókat is használhatod kétszer a körödben.

Ha meglőnek, gyorsabbá válsz!



Igen! Ez a kedvenc részem! Ez történik, ha 2 sérülést okozok :D-STRUCT-ORnak.



Nesze még 2! Átölel a fájdalom!



Kapsz 3-at :D-STRUCT-OR!



Hah! Gyiloklövés!



PÁR KÖRREL KÉSŐBB...



Violet sebezte meg D-STRUCT-OR-t elsőként. 1 pontot kap az első vért. Banshee és Dozer egyaránt 4-4 sérülést okoztak. Banshee sérülésjelzője van előbb, így ő 8 pontot kap, míg Dozer csak 6-ot. Violet a harmadik (3 sérüléssel), így ő 4 pontot kap. D-STRUCT-OR táblájának első (8-as) számított mezőjére felkerül egy koponya. A következő pontozásnál kevesebb pont jár már érte.

Dozer a gyiloklövés mezőn lévő sérülésjelzőjét a játékosablá gyiloklövés sávjának azon mezőjére teszi, ahonnan a koponya épp most kerül le.



GYILOKLÖVÉS

A 11. okozott sérülés a gyiloklövés. Minden olyan játékosablát, amelyen 11 vagy több sérülés van, le kell pontozni az adott kör végén. (Ugyanez történik 12 vagy több sérülés esetén is.)

PONTOZÁS

Az aktuális kör végén pontozni kell minden olyan játékosablát, amely gyiloklövést kapott bármilyen okból kifolyólag az adott körben.



Első vér! Az a játékos, aki az első sérülést okozta, 1 pontot kap.

Sérülés! Az a játékos, aki a legtöbb sérülést okozta az adott játékosablán, 8 pontot kap. A második 6-ot, a harmadik 4-et, stb. (a táblán szereplő számok szerint). A pontok később csökkennek!

Holtverseny! Ha két vagy több játékos is ugyanannyi sérülést okozott, az győz közülük, akinek a sérülésjelzője előrébb van.

Halál! Tedd a koponyát a játékosablá legelső még szabad (8-ossal kezdődő) számított mezőjére! A következő alkalommal kevesebb pont jár majd ezen ellenfél gyiloklövése után. A részleteket lásd a következő oldalon!

Gyiloklövés! A gyiloklövéseknek a végső pontozásban lesz szerepük. Vedd le az adott játékosablá 11. mezőjéről az oda tett sérülésjelződet, és tedd azt a játékosablá gyiloklövés sávjára, az elvesztett koponya helyére!

Végső halál! Ha 12+ sérülést okozol, az végső halálnak számít. Ez esetben tedd a 12-es mezőre is a sérülésjelződet a játékosablá ugyanazon gyiloklövés mezőjére, ahova a 11-es is tetted. Majd a végső pontozásnál lesz szerepe.

Bosszújel! A gyiloklövés az okés dolog, de a végső halál okozása sértésnek számít. Ez esetben a megsértett játékos bosszújelet tesz a te játékosabládra! A jelet a magyarázatát lásd a következő oldalon!

Dupla ölés! Ha több gyiloklövést is szereztél egyetlen támadással különböző játékosablákon, +1 pontot kapsz.

PONTJELZŐK

Vegyél el a közös készletből annyi pontjelzőt, amennyi pontot szereztél! Be is válthatsz jelzőket, ha szükséges. A begyűjtött pontjelzőidet tárold a játékosablád közelében képpel lefelé!

HALÁL ÉS ÚJJÁSZÜLETÉS

Ha egy gyiloklövést kapsz, fektesd el a figurádat! Az éppen aktív játékos köre végén:

1. Oszd ki a pontokat mindazoknak, akik részt vettek a lelövésedben (akik sebeztek rajtad) a fentiek szerint!
2. Vedd le a játékosabládról az összes sérülésjelzőt, és add azokat vissza a tulajdonosaiknak!
3. Vedd le a játékosabláról a figurádat! Jelenleg még halott.
4. Húzz egy fejlesztéskártyát (még akkor is, ha már 3 van nálad)!
5. Dobd el az egyik fejlesztéskártyádat mindenféle hatás nélkül, és tedd a figurádat a színének megfelelő újjászületési pontra! A figurád újjászületet és újra él!

Ha bármilyen jel volt a játékosabládon (lásd a következő oldalon), az továbbra is a tábládon marad. Szintén tartsd meg az összes fegyverkártyádat és a lőszerkockáidat! A megtöltött fegyvereid megtöltve maradnak, a kiürített fegyvereid pedig kiürített állapotban.

Mivel a sérüléseid nullázódtak, így egy ideig nem férsz hozzá a fejlesztett Adrenaline akciókhoz. De ne aggódj! Nagyon hamar be fogsz kapni pár újabb lövést!

CÉLPONT MEGJELŐLÉSE

Néhány fegyver, fejlesztés és játékmechanika lehetővé teszi, hogy **megjelöld** a többi játékost. Ez némi extra sérülést fog jelenteni, mivel ismereteket szerzel a célpontodról, illetve valamilyen módon nyomon tudod őt követni (talán éppen azért, mert már nagyon-nagyon szeretnéd őt bántani).

Amikor megjelölés egy másik játékost, add neki az egyik sérülésjelződet azzal a felkiáltással, hogy „megjelöltelek”!

Ez a jelölő nem sérülés. A megjelölt játékosnak a jelölőt a játékosablaja felső sávjába kell tennie, és nem a sérüléssávjába.

A következő alkalommal, amikor kárt okozol egy már megjelölt célpontnak, az összes jeledet add hozzá az okozott sérüléshez!

Ha egy akciód sérülést is okoz és jelet is helyez el, először a sérüléseket kell megoldanod. Az összes sérülésjelződet ellenfeled sérüléssávjára kerül. Ez után add át a jelölésre szolgáló sérülésjelzőidet, amik a játékosablaja felső sávjába kerülnek. Ezek csak egy későbbi találatoddal aktiválódnak majd.

A jelek nem számítanak a pontozáskor. Továbbra is az ellenfeled játékosablaján maradnak, annak újjászületése után is.

JELÖLŐSZÁM KORLÁTOZÁS

Soha nem lehet 3-nál több jeled egyik ellenfeled játékosablaján sem. Minden olyan jelölés, ami ezt a határt meghaladná, elvesz. Egy játékosablán minden ellenféltől lehet 3-3 jelölő egyszerre.

VÉGSŐ HALÁL

Egy ellenfeled játékosablaján a 11. sérülésjelző a gyiloklövés. A 12. a végső halál. Mivel ez egy olyan játék, ahol a résztvevők egymást lövöldöznek, az ellenfeled végső halálba „segítését” megjutalmazzuk. A 12. sérülésjelző ugyanúgy beleszámít a sérülések pontozásába, mint a többi, és végül ez is a játékosablaja gyiloklövés sávjára kerül a gyiloklövés (azaz a 11.) sérülésjelzővel együtt, ugyanarra a mezőre (ahonnan a koponyát elvetted), amely fontos pontokat fog érni a játék végén.

ELPAZAROLT SÉRÜLÉSEK

Minden olyan sérülés, amelyet egy ellenfelednek a 12. felett okozol, elpazarolt sérülés. Ha több sérülést okoznál neki, ami a végső halál fölé vinné a sérüléseit, akkor csak annyi sérülésjelzőt kell a játékosablajára tenni, amennyi a végső halálához kell, a felesleges sérülésjelzőidet pedig visszkapod.

BOSSZÚJEL

Ha ellenfeledet a végső halálba „segíted”, ő a kedvességéért cserébe átnyújtja neked az egyik sérülésjelzőjét. Ez egy ugyanolyan jelnek számít, mint a többi, így a játékosabladra felső sávjára kerül.

CSÖKKENŐ PONTOK

Az első alkalommal, amikor egy játékosablára tett sérülésjelzők elérik a gyiloklövés mezőjét, a legtöbb sérülést okozó játékosok 8, 6, 4 és 2 pontot kapnak. A 8-as mezőre ezután kerülő koponya jelzi, hogy inentől kezdve már a gyiloklövés után kevesebb pontot kapnak a sérülést okozó játékosok.

Második alkalommal a sérülést okozó játékosok már csak 6, 4, 2 és 1 pontot kaphatnak. Harmadik alkalommal már csak 4, 2, 1 és 1 pontot, stb.

- Csak azok a játékosok kaphatnak ilyenkor pontot, akik legalább 1 sérülést okoztak az áldozatnak.
- Minden játékos aki legalább 1 sérülést okozott, legalább 1 pontot biztosan fog kapni.
- Minden koponya csökkenti a kapható pontokat.



:D-STRUCT-OR most született újjá. Hurrá! Újból tudom őt löni! Ezúttal a kedvenc ZX-2-esemet fogom használni ellene, amely 1 sérülést okoz és 2 jelet helyez el emellett.



Ezt kapd ki! 2 sérülés és 1 jelölő!



A géppuskám eltvedt lövedéke 1 sérülést okoz. A korábban letett 2 jelölőmmel együtt ez összesen 3 sérülés!



NÉHÁNY SÉRÜLÉSSSEL KÉ-SŐBB A TÁBLA ÍGY NÉZ KI



AZUTÁN VIOLET KÖRÉBEN...



Igen! Újból használhatom a ZX-2-esemet! Nézzük mi lesz a jeleimmel!

0. semmi nem történik Dozer jelével
1. az egyik régi jelem végső halált okoz
2. a másik régi jelem elvesz
3. 2 új jelem kerül fel :D-STUCT-OR játékosablajára, amik az újjászületése után is ott fognak maradni.



VIOLET

szakma: lőtéri oktató
 körömlakk: mindig tökéletes
 kedvenc snack: chips és salsa
 kedvenc fegyver: minden ami nagy bummal jár!



SPROG

származása: azt állítja, hogy texasi
 hajlam: mogorva
 bekapcsolás: tücskök, lapos kő és infra-lámpa
 kikapcsolás: az olyan arckrémreklámok, amik szerint a „száraz hámló bőr” valamilyen rossz dolog

A KÖRÖD VÉGE

1. Tölts újra annyi fegyveredet, amennyit csak akarsz!

Az újratöltéshez annak teljes költségét meg kell fizetned: annyi és olyan színű lőszerkockát, amennyi a fegyverkártya bal felső sarkában látható összesen. Fizethetsz a lőszer tárolódban lévő lőszerkockákkal és/vagy fejlesztéskártyáiddal is.

2. Pontozzatok le minden játékost, aki gyiloklövést kapott a körökben!

A pontozás részleteit korábban már kifejtettük.

3. Pótolj minden cuccot, amit felvettél!

A felvett lőszerlapka helyett tegyél arra a mezőre egy új lőszerlapkát! Ha már nincs a közös készletben, keverd össze az eldobott lapkákat (beleértve a körökben eldobottat is) és képezz egy új lőszerlapka készletet!

A felvett fegyverkártya helyett csapj fel egy új fegyverkártját a pakliból (ha az a mező üres maradt, ahonnan felvetted)! Ha a pakli kifogyott, ne csapj fel semmit.



ezt a fegyveredet 2 piros és 1 sárga lőszerkockával tudod újratölteni

GYORS HALÁL

Az **első játék** akkor ér véget, amikor az utolsó (5.) koponyát is elhelyeztél valakinek a játékos tábláján. Ekkor ugorjátok át a végső örület részét és térjete rá a végső pontozásra!

VÉGSŐ ŐRÜLET

A gyors halál eléggé... gyors. Az általános játékban néhány szabályt használunk a játék végén, amivel ki lehet egyensúlyozni a pontszerzési lehetőségeket. Ez a végső örület.

A végső örület azonnal aktiválódik, amikor az utolsó koponyát is eltávolítottátok a játékos tábla gyiloklövés sávjáról. Ekkor **minden játékos kap még egy kört**, beleértve azt a játékost is, aki a végső örületet kiváltotta.

Megjegyzés: Ha a végső örületet több játékost érő találattal váltottad ki, akkor tedd minden gyiloklövés és végső halál mezőkre kerülő sérülésjelződet ugyanúgy a játékos tábla gyiloklövés sávjára! Az se aggódjon, akinek esetleg már nem jutott koponya!

VÉGSŐ ELŐKÉSZÜLET

Minden játékos akinek épp nincs egy sérülése sem (beleértve azt is, akit most pontoztak le), fordítsa meg a játékos tábláját! Minden jel és lőszerkocka megmarad, de a koponyákat félre kell tenni. Ez az oldal nem ad pontot az első vérért. A sérülésekért kapható jutalom jóval kevesebb: 2, 1, 1 és 1 pont.

Minden játékos fordítsa meg az akciólapkáját!

Ez lesz az utolsó kör... mindenkinek.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Az utolsó kör végeztével **le kell pontozni** minden játékos táblát, amire került sérülésjelző. A megszokott módon kell pontozni, kivéve, hogy nincs gyiloklövés. Ha a végső örület szabályai szerint zajlott az utolsó kör, ne feledd, hogy ekkor nem jár pont az első vérért.

Ezután le kell pontozni a játékos tábla gyiloklövés sávját. Az a játékos, akinek a legtöbb jelzője van itt, 8 pontot kap. A második játékos 6 pontot, és így tovább. A döntetleneket a megszokott módon kell megoldani.

Az a játékos, aki a legtöbb pontot szerezte, lesz a győztes.

URALOM MÓD

Oké, ez a játék nem tartalmaz „Deathmatch” játékmódot, de lehet egy pár más érdekes Adrenaline móddal játszani. Természetesen mindegyikben másokat kell lövöldözni.

ÁTTEKINTÉS

Az Uralom módban minden játékos megpróbálja az irányítása alá vonni mind a három újjászületési pontot. Természetesen ugyanúgy lehet pontokat szerezni egymás lelövöldözésével is.

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Miután kiválasztottátok a játékos táblát, fedd le annak gyiloklövés sávját az alábbi uralom táblával, majd tegyél 8 koponyát a koponya dobozába!



JÁTÉKMENET

Minden játékos a legelső körében a normál játékmenetet követi. A 2. körtől kezdve azonban már **meg tudsz jelölni egy újjászületési pontot**:

- > ha sérülést okozol az újjászületési pontnak, vagy
- > ha a köröd végén egyedüli játékosként az újjászületési pont mezőjén tartózkodsz.

Minden újjászületési pontnak egy-egy saját sávja van a speciális táblán. Amikor megjelölsz egy újjászületési pontot, tedd az egyik sérülésjelződet a megfelelő sáv baloldali első üres mezőjére!

SÉRÜLÉS OKOZÁSA EGY ÚJJÁSZÜLETÉSI PONTNAK

Ugyanúgy célozhatsz egy újjászületési pontot, mint egy játékost. Ha a fegyvered sérülést okoz, tegyél egy jelet az újjászületési pontra! Egy lövésből csak **egyetlen jelet** tehetsz rá, még akkor is, ha a fegyvered több sérülést is okozna. Egy körökben csak **egyszer támadhatsz** egy újjászületési pontot.

LÖVEGTORONY MÓD

Ebben a módban az aréna visszaló! Úgyhogy csak profiknak ajánlott. Mint én.

ÁTTEKINTÉS

Próbáld meg irányítani a lövegtoronyokat, amikkel leheted játékosaid!

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Fedd le a játékos tábla gyiloklövés sávját a lövegtorony táblával, és tegyél 8 koponyát a koponyadobozába!



LŐSZER

Nem kell lőszerlapkákat elhelyezni a játékos táblán. Ehelyett húzz 5 lőszerlapkát, és tedd őket a lőszer mezőkre! Minden egyes mezőre 1-1 lőszerlapka kerüljön. Ha az összes játékos végzett a körével, cseréld le az ide tett lőszerlapkákat újakra!

LÖVEGTORONY MEZŐK

Az olyan játékos mezők, amelyek lőszer adnának, most egy-egy lövegtoronnyal rendelkeznek.

LŐSZER FELVÉTELE

A lőszer felvétele akció a szokásos módon működik azzal a kivétellel, hogy nem a pályáról, hanem a lövegtorony tábla lőszer mezőinek egyikéről vehetsz el egy tetszőleges lőszerlapkát. Továbbra sem vehetsz fel lőszer egymás után kétszer ugyanazon a mezőn.

LÖVEGTORONYOK IRÁNYÍTÁSA

Amikor felvennél egy lőszerjelzőt egy mezőn, akkor dönthetsz úgy, hogy sem lőszerkockát, sem fejlesztéskártyát nem veszel el, ehelyett **irányítod az egyik lövegtoronyt**. (Ezt akkor is megteheted, ha egy olyan kockaszimbólum szerepel a lapkán, amit nem vehetnél fel, mert már 3 olyan van a lőszer tárolódban.)

A Tractor Beam és a Vortex Cannon megjelölhet egy újjászületési pontot, de csak akkor, ha rálátsz a célpontra. Az olyan fegyverek, amelyek minden célpontra megsebeznek egy adott szobában vagy teremben, szintén megjelölhetnek egy újjászületési pontot. A T.H.O.R. megcélozhat egy újjászületési pontot első-, második-, vagy harmadik célpontként, de innen már nem terjedhet tovább a sérülés egy következő célpontra. (Az újjászületési pont elnyeli a T.H.O.R. villámcsapását.)

KÖRÖD VÉGÉN EGY ÚJJÁSZÜLETÉSI PONTON

A köröd végén ha egyedüli játékosként állsz egy újjászületési ponton, azt automatikusan megjelölöd, még akkor is, ha korábban már megjelölted egyszer.

AZ ÚJJÁSZÜLETÉSI PONT VÁLASZCSAPÁSA

Ha egy újjászületési pont mezőjén tartózkodsz a köröd végén, 1 sérülést kapsz, még akkor is, ha van ott más játékos. Tegyél a játékos tábla sérüléssávjába egy saját színű sérülésjelzőt! Amikor a játékos táblát pontozzátok, ezek a sérülések úgy számítanak, mintha egy másik játékos okozta volna (egy olyan, aki nem kap érte pontot). Ha az újjászületési pont sérülése egy gyiloklövés, le kell pontozni a táblát, csak ilyenkor nem kerül semmi a játékos tábla gyiloklövés sávjára.

GYILOKLÖVÉS ÉS VÉGSŐ HALÁL

A pontozás a megszokott módon történik azzal a kivétellel, hogy sem a gyiloklövés sem a végső halál jelzője nem kerül a koponyadobozba. A gyiloklövéseket nem kell követni. Egy végső halál sérülésjelzőjét viszont az újjászületési tábla bármelyik sávjára ráteheted. Ezeket majd a játék végén kell pontozni.

VÉGSŐ ŐRJÜNGÉS

A végső őrjüngés azonnal kezdetét veszi, amint a 8. koponya is felkerül valamelyik játékos táblára, vagy ha 2 újjászületési pontra is 8-8 jelölés kerül. (A 8. mezőt egy ökölrel jelöltük meg, de a sávokra 8-nál több sérülésjelző is kerülhet.)

VÉGSŐ PONTOZÁS

Az újjászületési pontok sávjai csak a játék végén érnek pontot. Ekkor minden sávot külön-külön kell pontozni. A legtöbb jelet egy sávon elhelyező játékos 8 pontot kap, a második legtöbbet elhelyező 6-ot, majd 4-et, 2-t és 1-et. Ha döntetlen alakul ki, mindketten a nagyobbik pontszámot kapják meg. Például: ha két legtöbb jelet lerakó játékos van valamelyik sávon, 8-8 pontot kapnak, de a harmadik már csak 4-et (és nem 6-ot).

BELÉPÉS EGY LÖVEGTORONY MEZŐJÉRE

Ha belépsz egy másik játékos által irányított lövegtorony mezőjére, 1 sérülést kapsz. Ez akkor is igaz, ha egy másik játékos ló arra a mezőre. Ha több mezőt is mozogsz, minden mezőn sérülhetsz egy-egy lövegtoronytól.

A lövegtoronyok sérülései nem egészülnek ki a játékos táblán lévő jelekkel. Nem tudsz nagyobbat sebezni egy Targeting Scope fejlesztéssel. Nem használhatod a Tagback Grenadet sem ellene. Ha kilépsz egy torony mezőjéből, vagy itt kezded a körödet, akkor nincs rád hatással a torony. Ha teleportálsz, az aktiválhat egy toronyt, ha a mezőjére érkezel.

FURCSASÁGOK

Igen, meg tudsz halni a saját körökben. Ha az első akciód során meghalnál, akkor is hajtsd végre a második akciód, mielőtt lepontoznátk a játékos táblát! Hé, ez az Adrenaline! Ha két vagy több játékosnak gyiloklövést okozol a körökben, akkor 1 bónusz pontot kapsz, függetlenül attól, hogy ki kap végül pontot a játékos táblát után. Ha önmagadat öleted meg, akkor nem kapsz semmit a gyiloklövésért (szép próbálkozás volt, de nem jött össze).

KOPONYÁK

A játékos tábla pontozása a szokásos módon történik azzal a kivétellel, hogy a gyiloklövéseket és a végső halálokat nem kell nyomon követni. A végső örület ugyanúgy azonnal kezdetét veszi, ha az utolsó koponya valakinek a játékos táblájára kerül.

VÉGSŐ PONTOZÁS

A játékosok pontokat kapnak az általuk irányított lövegtoronyok után is. Az a játékos, aki a legtöbb toronyt irányítja, 8 pontot kap, a második legtöbbet irányító 6-ot, majd 4-et, 2-t és 1-et. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legutolsó körben korábban következett.