

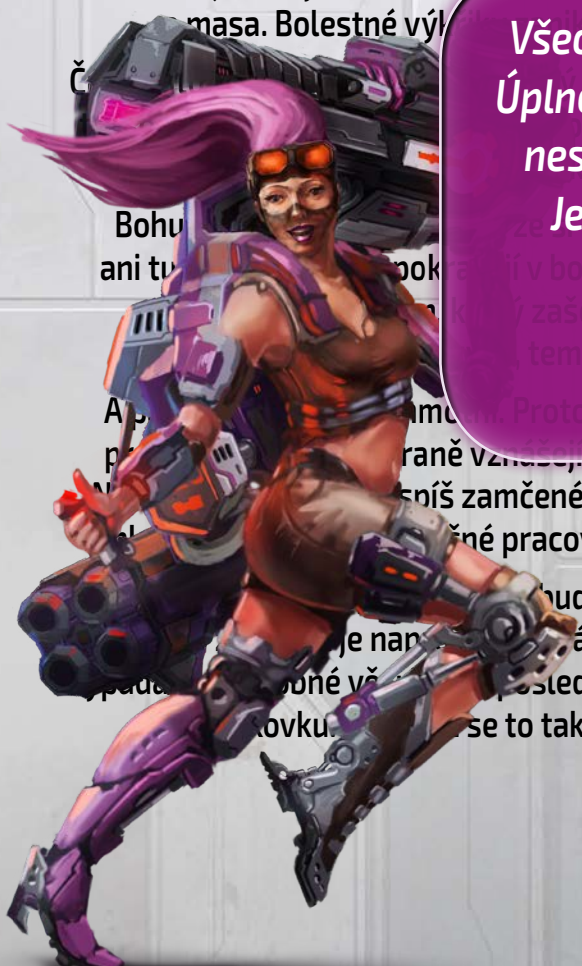
# ADRENALIN



Postapokalyptická aréna ve světě neutěšeného chaosu. Pět bojovníků. Arzenál důmyslných smrtících zbraní. Cíl: Zabít, nebo být zabit.

Jakkoliv se zdá situace bezvýchodná, neohrožení válečníci se nevzdávají a dál se potulují arénou jako myši bludištěm.

masa. Bolestné výl



Bohu

ani tu

Ap

p

N

el

*Všechno je ztraceno, zachraň se, kdo můžeš!  
Úplně se třesu hrůzou! O ten text na pozadí se  
nestarej. Stačí ti vědět, že Adrenalin je hra.  
Je to zábava, nikdo doopravdy nezemře  
– tedy aspoň ne na dlouho.  
Otoč stránku a já ti vysvětlím,  
jak se hraje.*

sníš zamčené v nějaké skříni nebo tak? A všude se tu válí munice!  
né pracovní prostředí, vždyť by po ní mohl někdo uklouznout!

udoucnost ch  
je nap  
ádku. Říká s  
poslední době dos  
rovku. se to tak vezme, tr

**VIDEONÁVOD**  
**(V ANGLIČTINĚ):**

**GAMING**  
**RULES!**



<http://cge.as/adrv>

# PŘÍPRAVA HRY

- 1 Ze dvou oboustranných částí herního plánu sestavte arénu.
- 2 Na počítadlo killshotů umístěte 5 až 8 lebek. **Pro první hru doporučujeme 5 lebek.** Plná hra využívá všech 8 lebek.
- 3 Zamíchejte akční karty a balíček položte lícem dolů na vyznačené místo na herním plánu.
- 4 Zamíchejte karty zbraní a balíček položte lícem dolů na vyznačené místo na herním plánu.
- 5 Ke každému spawnpointu rozdejte odkrytě tři karty zbraní.
- 6 Žetony bodů umístěte na volné místo na herním plánu nebo vedle něj.
- 7 Zamíchejte dílky munice a umístěte je lícem dolů do sloupečků na volné místo na herním plánu nebo vedle něj.
- 8 Na každé pole herního plánu, na kterém se nenachází spawnpoint, rozdejte odkrytě jeden dílek munice.
- 9 Vyberte začínajícího hráče a dejte mu žeton začínajícího hráče.

První výuková hra využívá jen 5 lebek a končí náhlou smrtí. Berte ji jako rychlý způsob, jak se naučit hru a zastřílet si ze spousty super zbraní. Moc se nezapomívejte body, prostě se bavte. Hra je vyvážená pro partie s 8 lebkami a Final Frenzy, takže jakmile se se hrou seznámíte, vyzkoušejte její plnou verzi.

1

Herní plán se skládá ze dvou oboustranných částí, takže si můžete vybrat ze 4 různých sestavení arény.



vhodné pro 3 nebo 4 hráče



vhodné pro jakýkoliv počet hráčů



vhodné pro 4 až 5 hráčů



9 žeton začínajícího hráče

žetony zranění

dílek akcí

plán hráče

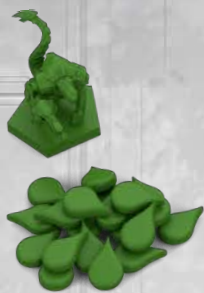
Touto stranou nahoru!

figurka

Touto stranou nahoru!

# PŘÍPRAVA HRÁČE

1. Vezmi si všechny komponenty ve své barvě – figurku, plán hráče, dílek akcí a žetony zranění.
2. Vezmi si 3 kostičky munice od každé barvy.
3. 1 kostičku munice od každé barvy umístí do svého zásobníku munice.
4. Hrdinským pokřikem oznam ostatním, že jsi připraven hrát. Tradiční je „Lock and load!“, ale klidně dej průchod fantazii.



3

balíček akčních karet



4

balíček karet zbraní



5

náhodně rozdané zbraně



## BANSHEE

domovská planeta: neznámá

neřest: karaoke

dokonalá schůzka: dlouhá procházka podél oceánu – nebo v něm

sourozenci: 900 stejně starých sester

Toto sestavení arény je vhodné pro jakýkoliv počet hráčů.



zásobník munice

kostičky munice



6

žetony/bodů

## CÍL HRY

Cílem hry je získat co nejvíce bodů.

Pff! Samozřejmě, že jde o to, získat co nejvíc bodů. Vtip je v tom, že body získáváš za střelení ze senzačních zbraní!



## ZAČÁTEK HRY

Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček. Svou figurku každý umístí do arény až na začátku svého prvního tahu (tedy ne všichni dohromady hned na začátku hry).

## STARTOVNÍ LOKACE

Na začátku svého prvního tahu si musíš zvolit svou startovní lokaci (tzv. spawnpoint):

1. Lízni si 2 akční karty.
2. Jednu z nich odhod'a umístí svou figurku na spawnpoint téže barvy.
3. Druhou kartu si ponechej v ruce.

Tip: Akční karty jsou vysvětleny v Manuálu zbraní. Je naprosto nezbytné, abyste se důkladně seznámili s jejich efekty ještě před první hrou. Buďte i částečně nepřesní, pokud se vám podaří vyhrát s vysokou pravděpodobností vítězství.

**Prostě  
si jednu vyber!**




Každá akční karta má 3 možná využití:



**JAK MILE SE OCITNEŠ V ARÉNĚ,  
ODEHRAJ SVŮJ TAH PODLE NÁVODU NÍŽE.**

## PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu máš k dispozici 2 akce. 


Můžeš si vybrat z těchto 3:

**SPRINT** 

**DOZBROJENÍ** 

**STŘELBA** 

Akce lze provádět v libovolném pořadí.  
Můžeš také provést tutéž akci dvakrát.

Na konci svého tahu si můžeš dobít zbraň. (To nestojí žádnou akci.) 



### BULDOZER

**původ:** člen paramilitární jednotky  
**specializace:** likvidace živých cílů  
**další záliby:** rozbíjení věcí  
**hladina testosteronu:** vysoká



V této hře se jako „střelba“ počítá i to, když někoho vezmeš kladivem po hlavě. Moc to neřeš.

## SPRINT

V rámci této akce se můžeš pohnout o 1, 2 nebo 3 pole.

### POHYB

Pohyb probíhá podle těchto jednoduchých pravidel:

- » Pohnout se lze vždy jen na kolmo sousedící pole (ne diagonálně).
- » Můžeš procházet skrz dveře, ale ne skrz zdi.

Prohlédni si příklad napravo.

Pravidla pohybu neplatí jen pro akci Sprint. Platí vždy, když se má pohnout libovolná figurka.



Tato pole jsou od Banshee vzdálena 1, 2 nebo 3 pohyby.

## DOZBROJENÍ



Zobrazenou munici přesuň do zásobníku.



Z tohoto dílku si můžeš vzít jen 1 červenou kostičku. Do zásobníku se vejdou jen 3 kostičky munice od každé barvy.



Tuto zbraň si můžeš vzít zadarmo. Už je nabitá.



Pokud chceš sebrat tuto zbraň, musíš ji nabít 1 žlutou a 1 modrou kostičkou. Horní žlutá kostička je už přednabitá.



Na každém poli se povalují nějaké užitečné věci. Pomocí akce Dozbrojení se jich můžeš zmocnit. Součástí akce je i pohyb, takže akce může vypadat následovně:

- A. Pohni se o jedno pole a seber, co se na něm nachází.
- B. Nebo zůstaň na místě a seber věci z pole, na němž se aktuálně nacházíš.

Není možné něco sebrat a pohnout se až pak v rámci téže akce.

Jakmile něco někde sebereš, je to pryč, ale na konci tvého tahu se příslušná věc doplní.

### SEBRÁNÍ MUNICE

Na každém poli kromě spawnpointů si můžeš nabrat munici. Postup je následující:

1. Seber dílek munice z herního plánu.
2. Přesuň zobrazený druh a počet kostiček munice do svého zásobníku.
3. Pokud je na dílku zobrazena i akční karta, jednu si lízni.
4. Dílek munice odhod'

### POČET MUNICE A AKČNÍCH KARET

Do zásobníku se nikdy nevejde víc než 3 kostičky munice od každé barvy. Pokud si máš vzít víc kostiček, než se ti vejde do zásobníku, zbylé kostičky propadají.

Obdobně můžeš mít na ruce nejvýše 3 akční karty. Jakmile dosáhneš tohoto limitu a máš si podle dílku munice líznout další kartu, nebereš si žádnou.

### SEBRÁNÍ ZBRANĚ

Pokud se nacházíš na poli se spawnpointem, můžeš sebrat zbraň:

1. Vyber si 1 kartu z nabídky 3 zbraní u daného spawnpointu.
2. Vezmi si zbraň do ruky a nabij ji kostičkami munice.
3. Odted' ze zbraně můžeš střílet, je nabitá.

Munice potřebná k nabití zbraně je zobrazena v levém horním rohu karty. Když zbraň sbíráš, první kostička shora je již přednabitá a musíš nabít jen zbyvajících kostiček. Pokud nemůžeš zbraň nabít, nemůžeš si ji vzít.

### NABITÍ ZBRANĚ

Zbraň nabiješ tak, že odstraníš požadované kostičky munice ze svého zásobníku a položíš je poblíž svého plánu hráče.

Místo použití kostiček munice můžeš zbraň nabít také pomocí jedné či více akčních karet. Každá odhozená akční karta má hodnotu jedné kostičky munice v zobrazené barvě.

### POČET ZBRANÍ

Jestliže už vlastníš 3 zbraně (ať už nabité, nebo vybité) a chceš si vzít novou, musíš zahodit jednu ze svých starších zbraní. Polož ji na herní plán na právě uvolněné místo po nové zbraně. Zahozená zbraň může být nabitá i vybitá.

Zahozením se zbraň automaticky resetuje, to znamená, že má opět přednabitou jednu kostičku.

# STŘELBA

Střelba probíhá následovně:

1. Zahraj kartu zbraně z ruky.
2. Urči, na koho budeš střílet.
3. Dobij případnou municí navíc.
4. Rozdej zranění a vyhodnoť případné další efekty karty.

Zahranou **zbraň** polož před sebe na stůl lícem vzhůru. Odteď je **vybitá**. Zůstane tam ležet, dokud ji znovu nenabiješ, což může být nejdříve na konci tahu.

Volba možných **cílů** závisí na druhu zbraně a pozici figurek v aréně. Podrobněji je to vysvětleno v Manuálu zbraní. Abys mohl vystřelit, potřebuješ alespoň jeden cíl.

Každá zbraň má základní efekt, za který jsi zaplatil, když sis bral zbraň na ruku. Některé zbraně mají i další volitelné efekty nebo alternativní módy, které mohou vyžadovat munici navíc. **Munici navíc** platíš stejně, jako když nabiješ zbraň – odstraň zobrazené kostičky munice ze zásobníku (popř. odhod' příslušné akční karty).



Způsobené **zranění** znázorniš pomocí žetonů zranění ve své barvě. Dej zasaženému hráči (hráčům) příslušný počet svých žetonů. Ten si je umístí na své počítadlo zásahů, jak je znázorněno v příkladu napravo. Je možné jednou akcí zranit více hráčů najednou.

## ZRANĚNÍ

### Δ ADRENALINOVÉ AKCE

Počítadlo zranění je rozděleno do 4 částí. Pokud máš 0, 1 nebo 2 zranění, máš k dispozici pouze základní akce.

▶▶▶ Jakmile schytáš 3. zranění, zlepší se ti akce Dozbrojení. Odteď se můžeš před sbíráním pohnout až o 2 pole.

▶▶▶ Až dostaneš 6. zranění, zlepší se ti i akce Střelba. Nyní se můžeš před samotnou střelbou navíc pohnout o 1 pole.

Využití přidaného pohybu není povinné. Stále ale platí, že v rámci těžké akce není možné nejdřív sbírat / střílet a až pak se pohybovat.

Během tahu je možné využít tutéž adrenalinovou akci dvakrát.

Když tě někdo trefí, budeš rychlejší!



Tak tohle je ta nejlepší část! Tohle se stane, když dám :D-str0j-3Rovi 2 zranění...



Já ti přidám další dvě, tumáš!



A teď schytáš ještě tři, :D-str0j-3Re!



O PÁR TAHŮ POZDĚJI...



Jó! Killshot!



**Violeta** trefila :D-str0j-3Ra jako první. Získává 1 bod za first blood.

**Banshee** a **Buldozer** dali každý čtyři zranění. **Banshee** umístila žeton dříve, takže získá 8 bodů. **Buldozer** získá 6 bodů. **Violeta** je třetí, takže dostane 4 body.

Na :D-str0j-3Rův plán se položí lebka.

Až se bude vyhodnocovat příště, získají ostatní méně bodů.





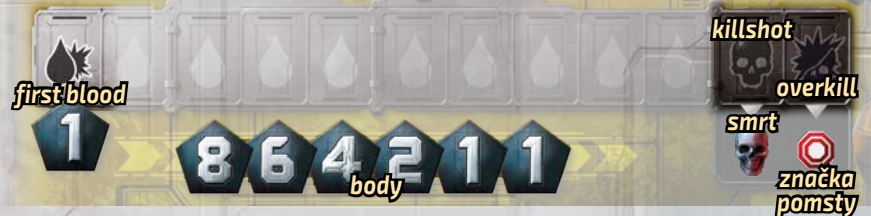
## KILLSHOT

11. zranění je smrtelné (tzv. killshot). Plán hráče s 11 žetony zranění se vyhodnotí až na konci tahu aktuálního hráče. (Což mimo jiné znamená, že třeba ještě budeš mít šanci dát mu i 12. zranění!)



## VYHODNOCENÍ

Na konci tahu aktuálního hráče se vyhodnotí všechny plány hráčů s killshotem:



**First blood!** Hráč, který ti dal zranění jako první, získá 1 bod.

**Zranění!** Hráč, který ti dal nejvyšší počet zranění, získá 8 bodů. Hráč s druhým nejvyšším počtem získá 6 bodů atd.

**Remíza:** Pokud ti dalo více hráčů stejný počet zranění, remízu vyhrává hráč, který tě trefil dříve (tedy jehož první žeton zranění je více vlevo).

**Killshot!** Killshoty hrají roli při závěrečném vyhodnocení. Přesuň žeton zranění z políčka killshotu na svém plánu na počítadlo killshotů na herním plánu. Nahradí tam první lebku zleva.

**Smrt!** Lebku z počítadla killshotů polož na pětiúhelník s 8 body na svém plánu. Až se bude tvůj plán vyhodnocovat příště, ostatní dostanou méně bodů. Podrobnosti na následující straně.

**Overkill?** 12. žeton zranění znamená overkill. Pokud jsi dostal 12 zranění, polož na počítadlo killshotů nejen jedenáctý, ale i dvanáctý žeton zranění ze svého plánu (tj. killshot i overkill). Toto hraje roli při závěrečném vyhodnocení. Všechna zranění nad 12 propadají.

**Značka pomsty?** Zabití je v pořádku, ale overkill je jen zbytečné machrování. Pokud způsobíš některému hráči overkill, dotyčný ti dá svou značku, která představuje jeho touhu po pomstě. Značky a overkilly jsou vysvětleny na následující straně.

**Double kill?** Pokud se ti během tahu povede zabít více hráčů, získáš 1 bod navíc. A můžeš se tvářit samolibě.

## ŽETONY BODŮ

Když máš získat nějaké body, vezmi si ze společné zásoby žetony v patřičné hodnotě. Pokud je to nutné, můžeš si rozměnit. Body nejsou veřejné, polož je tedy lícem dolů.

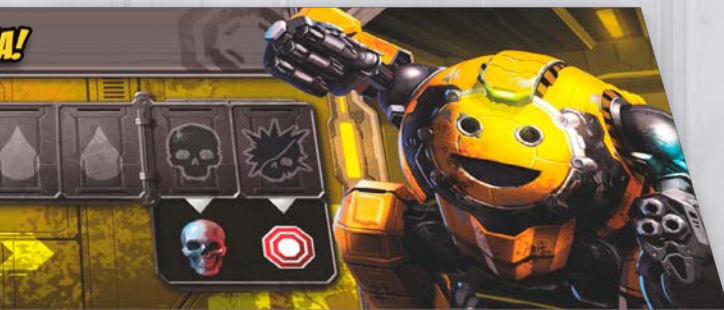
## SMRT A RESPAWN

Když tě někdo zabije, polož svou figurku na bok. Na konci tahu aktuálního hráče:

1. Rozdej body všem, kdo tě trefili (podle návodu výše).
2. Odstraň ze svého plánu všechny žetony zranění a vrať je původním majitelům.
3. Vezmi si svou figurku zpět. Ted' jsi mrtvý.
4. Lízni si jednu akční kartu (i pokud už máš 3).
5. Odhod' jednu ze svých akčních karet a umísti svou figurku spawn-point příslušné barvy. Jsi zase živý.

Případné značky (viz dále) na tvém plánu zůstávají. Ponechej si všechny zbraně i munici. Nabitě zbraně zůstávají nabitě, vybité zůstávají vybité.

Nyní nemáš žádná zranění, takže ztrácíš přístup k adrenalinovým akcím. Ale neboj. Určitě tě zase brzo někdo trefí.



Buldozerův žeton z políčka killshotu se přesune na počítadlo killshotů.



## ZNAČKY



Některé zbraně, akční karty a herní mechanismy ti umožňují **označit** ostatní hráče. Označení znamená, že ses o nich něco dozvěděl, stopoval je nebo jim prostě opravdu chceš ublížit.



Když chceš hráče označit, podej mu příslušný počet žetonů zranění a řekni: „Mám tě na mušce!“

Značky nejsou zranění, ačkoliv se pro ně též používají žetony zranění. Označený hráč si značky umístí na šedé pole nad počítadlem zranění na svém plánu.

Až příště zraníš sebou označeného hráče, všechny značky se přičtou k aktuálnímu zranění a přesunou se k nim na počítadlo.

Pokud máš dát hráči zároveň zranění i značku, nejdříve vyřeš zranění. Zároveň s tím přesuň všechny své případné starší značky na počítadlo zranění. Až pak dej hráči nové značky. Ty pak můžeš použít teprve v rámci další akce.

Během vyhodnocování plánu hráče nehrají značky žádnou roli. Zůstávají na plánu i poté, co se hráč respawnuje.

## POČET ZNAČEK

Na plánu jiného hráče můžeš mít nejvýše **3 své značky**. Značky nad tento limit propadají.

To znamená, že na svém plánu můžeš mít až 3 značky od každého jiného hráče.

## OVERKILL



Jedenácté zranění je killshot, dvanácté overkill. V této hře jde hlavně o střelení a rozdávání zranění, takže za overkill dostaneš bonus. Dvanácté zranění se počítá při rozhodování, kdo dal nejvíc zranění, a navíc se přesunuje na počítadlo killshotů (na stejné políčko zároveň s killshotem), což může hrát roli při závěrečném vyhodnocení.

## NADBYTEČNÁ ZRANĚNÍ

Na plán hráče se vejde jen 12 zranění, každé další propadá. Stejně tak propadají všechny značky, jež by se měly přeměnit v nadbytečná zranění. Propadlé žetony se vrátí k původnímu majiteli.

## ZNAČKA POMSTY

Když jinému hráči způsobíš overkill, dostaneš od něj jednu značku. Ta funguje stejně jako značka způsobená zbraní nebo akční kartou.

## NIŽŠÍ BODY

Když se tvůj plán vyhodnocuje poprvé, odměny za zranění jsou 8, 6, 4 a 2 body. Poté se pětiúhelník s osmi body na tvém plánu překryje lebkou. To znamená, že za další zabití už ostatní dostanou jen méně bodů.

Když se tvůj plán vyhodnocuje podruhé, odměny jsou 6, 4, 2 a 1 bod. Na pětiúhelník se šesti body si umístí lebku. Při třetím vyhodnocení se rozdává už jen 4, 2, 1 a 1 bod atd.

- » Body získávají jen hráči, kteří tě zranili.
- » Každý hráč, který ti způsobil zranění, získá nejméně 1 bod.
- » Každá lebka na tvém plánu snižuje hodnotu rozdáváných bodů.



:D-str0j-ER se respawnul. Super! Ted' ho můžu střelit znovu! Tentokrát vyzkouším svou ZX-2, která dává 1 zranění a 2 značky.



Dostal jsem tě! 2 zranění a 1 značka k tomu!



Kulometem dávám 1 zranění. A z těch dvou značek z minula se stanou další 2 zranění!



O PÁR TAHŮ POZDĚJI VYPADÁ PLÁN TAKTO:



A PAK V TAHU VIOLETY...







## VIOLETA

**povolání:** instruktor střelby

**manikúra:** vždy perfektní

**oblíbená svačinka:** chipsy a salsa

**oblíbená zbraň:** cokoliv, co dělá BAAANG!!



## SPROG

**původ:** prý je z Texasu

**povaha:** mrzout

**má rád:** brouky, ploché kameny a výhřevné lampy

**nesnáší:** reklamy na krémy, ve kterých se mluví o „suché a šupinaté kůži“, jako kdyby to bylo něco špatného

Skvěle, teď můžu znovu použít svou ZX-2. Se značkami se stane tohle:

0. S Buldozerovými značkami se nic nestane.
1. Z jedné mé staré značky se stane overkill.
2. Druhá značka propadá.
3. Až pak se přidají nové značky. Spolu s Buldozerovou značkou zůstanou na :D-str0j-3Rově plánu i poté, co se respawnuje.

## KONEC TAHU

### 1. Dobij si všechny zbraně, které chceš.

Na **dobití** už musíš použít všechnu munici zobrazenou v levém horním rohu karty. Potřebnou munici zaplatíš tak, že odstraníš kostičky ze zásobníku, nebo odhodíš akční karty.

### 2. Vyhodnoť plány všech hráčů zabitých ve tvém tahu.

**Vyhodnocení** je vysvětleno na straně 7.

### 3. Dopln všechny chybějící karty a dílky na herním plánu.

Na prázdná pole **dopln** nové dílky munice. Pokud už není z čeho doplňovat, zamíchej použité dílky (včetně těch spotřebovaných v tomto tahu) a vytvoř nové dobírací sloupečky.

Na prázdná místa po zbraních **dopln** nové karty z balíčku. Pokud už není z čeho doplňovat, nové zbraně se ve hře už neobjeví.



Na dobítí této zbraně potřebuješ 2 červené a 1 žlutou kostičku munice.

## NÁHLÁ SMRT

První hra končí, když si někdo vezme poslední lebku.

Přeskočte pravidla Final Frenzy a pokračujte Závěrečným vyhodnocením.

## FINAL FRENZY

Náhlá smrt je velmi... náhlá. Běžná hra má proto odlišný konec, aby měli všichni hráči rovnocennou možnost získat body. Jmenuje se Final Frenzy. Final Frenzy se spouští, když si někdo vezme z počítačového killshotu poslední lebku. **Všichni hráči odehrají ještě jeden tah**, včetně toho, kdo způsobil poslední killshot.

**Poznámka:** Pokud spustíš Final Frenzy tím, že zabiješ více hráčů v jednom kole, polož na počítačové killshotu své žetony zranění ze všech políček killshotů a overkillů. Není důležité, kdo si vezme poslední lebku.

### PŘÍPRAVA FINAL FRENZY

**Všichni nezranění hráči** (včetně těch, kteří byli právě vyhodnoceni) otočí své plány na druhou stranu. Ponechají si všechnu munici, ale lebky odstraní. Už u nich není možné získat body za **first blood**. Odměna za zranění je 2, 1, 1 a 1 bod.

Všichni hráči otočí své dílky akcí.

Ve svém posledním tahu máš totiž k dispozici...

### FRENETICKÉ AKCE!

Pokud máš odehrát svůj poslední tah dříve než hráč, který hru začal, můžeš provést 2 akce. K dispozici máš:

Pohyb až o 1 pole, volitelné dobítí zbraní a střelba.

Pohyb až o 4 pole.

Pohyb až o 2 pole a dozbrojení.

Jestliže jsi začínající hráč nebo máš svůj poslední tah odehrát až po začínajícím hráči, můžeš provést jen 1 akci:

Buď pohyb až o 2 pole, volitelné dobítí zbraní a střelba,

nebo pohyb až o 3 pole a dozbrojení.

**Poznámka:** Druhá možnost teď vypadá nesmyslně, ale může být užitečná v Turret módu.

### SMRT BĚHEM FINAL FRENZY

Plány hráčů zabitých během Final Frenzy se také otočí na stranu s 2-1-1-1 body.

Žetony z políček killshotů a overkillů se i ve Final Frenzy přesouvají na počítačové killshoty.



## ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Na konci hry **vyhodnoťte všechny plány hráčů** s alespoň jedním zraněním. Rozdejte body jako obvykle. Pokud hrajete s pravidly Final Frenzy, nezapomeňte, že na otočených plánech není bod za first blood.

Pak vyhodnoťte i počítačové killshoty. Hráč s nejvíce žetony získá 8 bodů. Hráč s druhým nejvyšším počtem získá 6 atd. Remízy se řeší jako obvykle – vyhrává hráč, jehož první žeton se nachází více vlevo.

Nakonec si všichni spočítají body. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

### REMÍZA

Případnou remízu vyhrává ten, kdo získal více bodů z počítačového killshotu. Jestliže ani jeden z dotýčných hráčů na počítačové killshoty žádné žetony neměl, měli by se stydět. A remíza zůstává.

# DOMINATION MÓD



Fajn, takže ta hra, co jsem vás právě naučila, je „Deathmatch“ verze Adrenalinu. Ale to není jediný způsob, jak můžete hru hrát. Ale nebojte se, ve všech variantách se střelí!

## PŘEHLED

V Domination módu se hráči snaží aktivovat tři pole se spawnpointy. Samozřejmě i tady se získávají body za střelení na ostatní hráče.

## PŘÍPRAVA

Poté, co si vyberete sestavení arény, překryjte počítadlo killshotů tímto přídatným plánem (otočeným na stranu Domination módu) a umístěte na něj 8 lebek.



## PRŮBĚH HRY

První kolo se odehraje podle běžných pravidel. Počínaje druhým kolem můžeš začít aktivovat spawnpointy. **Aktivovat spawnpoint** lze dvěma způsoby:

- » Zasáhnout spawnpoint.
- » Na konci svého tahu zůstat jako jediný na poli s určitým spawnpointem.

Každý spawnpoint má své vlastní počítadlo na plánu Domination módu. Když spawnpoint zasáhneš, polož jeden svůj žeton zranění za první volné pole zleva na jeho počítadle.

## ZASAŽENÍ SPAWNPPOINTU

Na spawnpointy se útočí stejně jako na ostatní hráče. Jestliže zbraň způsobuje zranění, můžeš pomocí ní zasáhnout i spawnpoint. Spawnpoint vždy ale dostane jen **1 žeton zranění**, i když je zbraň silnější. Zasáhnout spawnpoint lze **jen jednou za tah**.

Magnetron a Vortex mohou spawnpoint zasáhnout, ale pouze, pokud jej vidíš. Zbraně, které dávají zranění všem na poli nebo v místnosti, zasahují i spawnpoint. T.H.O.R. může spawnpoint zasáhnout, ale výboj od něj dál nepokračuje (skrze spawnpoint se uzemní).

## UKONČENÍ TAHU NA SPAWNPPOINTU

Pokud na konci svého tahu zůstaneš sám na některém ze spawnpointů, můžeš jej aktivovat. A to i přesto, že jsi jej už v tomto kole zasáhl.

## SPAWNPPOINT VRACÍ ÚDER

Pokud svůj tah skončíš na poli se spawnpointem, dostaneš od něj 1 zranění. Nezáleží na tom, jestli jsou na poli i další hráči. Přidej si na svůj plán žeton zranění ve své barvě (případně v nepoužívané barvě, pokud vás hraje méně). Při vyhodnocování plánu se tato zranění berou jako způsobená dalším hráčem. Body za ně ovšem nikdo nezíská. Pokud tě zranění ze spawnpointu dokonce zabije, na konci svého tahu se tvůj plán vyhodnotí, ale nemůžeš si to případně započítat jako double kill.

## KILLSHOTY A OVERKILLY

Plány hráčů se vyhodnocují normálně, jen s tím rozdílem, že žetony zranění z políček killshotů a overkillů se nepřesouvají na uvolněné místo po lebkách. Killshoty se tedy nepočítají. Pokud ale způsobíš overkill, přešun daný žeton zranění na libovolné počítadlo aktivace.

## FINAL FRENZY



Final Frenzy se spouští, když si někdo vezme poslední lebku nebo když mají dvě z počítadel aktivace alespoň po 8 žetonech zranění. (Osmé políčko je pro názornost označeno pěstí, ale i po jeho dosažení můžete na počítadlo přidávat další žetony.)

## ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Počítadla aktivací se vyhodnocují až na konci hry. Každé vyhodnoťte zvlášť. Hráč s nejvíce umístěnými žetony získá 8 bodů, hráč s druhým nejvyšším počtem žetonů 6 bodů, další pak 4, 2 a 1 bod. V případě remízy získávají vyšší odměnu všichni daní hráči. Pokud je tedy například remíza na 1–2. místě, oba hráči získají 8 bodů, třetí hráč ale jen 4 body.

# TURRET MÓD



V tomhle módu se aréna sama brání! Takže je určený jen pro experty. Třeba pro mě.

## PŘEHLED

Hráči se snaží kontrolovat turrety rozmístěné po aréně a s jejich pomocí útočit na ostatní.

## PŘÍPRAVA

Počítadlo killshotů překryjte přídatným plánem (otočeným na stranu Turret módu) a umístěte na něj 8 lebek.



## MUNICE

**Tentokrát nerozdávejte dílky munice přímo na jednotlivá pole arény.** Místo toho vyložte 5 dílků munice lícem vzhůru na označená políčka na plánu Turret módu. Na konci tahu každého hráče se chybějící dílky doplní.

## POLE S TURRETY

Na polích, kde se dá sbírat munice, nyní stojí i obranné věže (tzv. turrety).

## SEBRÁNÍ MUNICE

Sebrání munice probíhá jako obvykle, s tou výjimkou, že si dílek vybíráš z nabídky na plánu Turret módu. Stál platí, že z jednoho pole si smíš vzít v průběhu tahu munici pouze jednou.

## OVLÁDNUTÍ TURRETU

Když si bereš munici, můžeš se rozhodnout vzít si o jednu kostičku munice nebo akční kartu méně a místo toho **ovládnout turret** na daném políčku. (Lze to uplatnit i vůči kostičce nebo akční kartě, kterou by sis stejně kvůli limitu už nemohl vzít.)

Jakmile turret ovládneš, polož na něj (na dané políčko) svůj žeton zranění. Pokud se tam již nachází žeton jiného hráče, přešun tento na svůj plán jako značku. (Pokud tedy už nemáš 3 značky v této barvě.)

## VSTUP NA POLE S TURRETEM

Když vstoupíš na pole s cizím turretem, dostaneš od příslušného hráče 1 zranění. Totéž platí, i když tě někdo na pole s cizím turretem přesune. Pokud nějaká akce zahrnuje více pohybů, každý z nich může turret spustit.

**Zranění způsobená turrety nespouštějí přeměnu značek na zranění.** Pokud svým turretem někoho zraníš, nemůžeš zároveň s tím použít *Zaměřovač*, abys způsobil větší zranění. Na zranění turretem také nelze reagovat použitím *Značkovacího granátu*.

Pokud na poli s turretem začínáš svůj tah nebo z něj odcházíš, nic se neděje. Když se přesouváš pomocí *Teleportu*, spouští se pouze turret na poli, kam se přemístíš (pokud na daném poli je cizí turret).

## Sebezničení

Je to tak, v tomto módu můžeš zemřít během vlastního tahu. I pokud se ti to povede během první akce, pořád máš ještě k dispozici druhou akci a dobití zbraní. Tvůj plán se vyhodnotí až na konci tahu. No co, vždyť je to Adrenalin!

Pokud během tvého tahu zemřou alespoň dva **protihráči**, získáš 1 bod za double kill, nehleď na to, kdo (čí turret) jejich smrt skutečně způsobil. Vlastní smrt se do double killu nepočítá. (Každopádně dobrý pokus.)

## LEBKY

Plány hráčů se vyhodnocují normálně, jen s tím rozdílem, že žetony zranění z políček killshotů a overkillů se nepřesouvají na uvolněné místo po lebkách. Final Frenzy se spouští jako obvykle, tzn. když si někdo vezme poslední lebku.

## ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Na konci hry získávají hráči body za aktuálně kontrolované turrety. Hráč s nejvíce vlastními turrety získá 8 bodů, další hráči pak 6, 4, 2 a 1 bod. Remízy se řeší podle pořadí na tahu – remízy vyhrává hráč, který odehrál svůj poslední tah dříve.

# HRA S BOTE M

## HRA 3 HRÁČŮ

Při hře s méně cíli nelze naplno využít potenciál některých zbraní. Jedním řešením je Domination mód popsaný na předchozí straně, který přidává tři další cíle. Nebo můžete zkusit přidat bota.

Poznámka: Samozřejmě je možné přidat bota i do hry 4 hráčů.

## PŘÍPRAVA

Postavu bota bude představovat některá z nepoužitých figurek. Také budete potřebovat plán hráče a žetony zranění v téže barvě. Naopak pro bota nepotřebujete kostičky munice ani dílek akcí. Botí kartu položte před druhého hráče v pořadí.

## STARTOVNÍ LOKACE

Poté, co si začínající hráč prohlédne své akční karty, ale předtím, než se sám objeví v aréně, vybere jedno ze třech spawnpointů a umístí na něj figurku bota.

## PRŮBĚH HRY

Bot nemá vlastní tah. Místo toho za něj hrají sami hráči, a sice vždy ten, který je na tahu (počínaje druhým hráčem). Bot může být zasažen a vyhodnocován jako běžný hráč.

Kromě 2 vlastních akcí tedy musíš během svého tahu provést i botí akci. Všechny 3 akce lze provést v libovolném pořadí.

## BOTÍ AKCE

1. Pohni s botem nejvýše o jedno pole.
2. Pokud pak bot vidí nějaké možné cíle, musíš vybrat jeden a na ten vystřelit.

Možné cíle jsou všechny figurky, které bot vidí, kromě sebe sama a tvé figurky. (V Domination módu může bot střílet i na spawnpointy, pokud některé vidí.)

Výstřel bota způsobuje 1 zranění. Zasažený hráč dostane žeton zranění v barvě bota. Pokud má bot odepčené obě adrenalinové akce, způsobí výstřelem navíc 1 značku.

## BOTÍ KARTA



Botí karta připomíná, že během svého tahu musíš provést i botí akci. Nech si ji na ruce, dokud botí akci nevyužiješ, pak kartu předej dalšímu hráči. Botí karta se nepočítá do limitu karet.

## AKČNÍ KARTY

Obecně platí, že akční karty, které používáš sám na sebe, nelze na bota použít. Naopak akční karty s účinkem na ostatní hráče na bota použít lze.

Zaměřovač nemůže k botově výstřelu přidat zranění navíc.

Teleportem nelze bota přesunout.

Newton lze na přesunutí bota použít, a to i před vlastní botí akcí.

Značkovacím granátem lze reagovat na botovu střelbu.

## VYHODNOCENÍ

Zranění od bota se počítají stejně jako zranění od jiných hráčů. Můžete dokonce počítat, kolik bodů sám bot získal, ačkoliv může být dost ponižující, pokud bot někoho porazí. Botův plán se vyhodnocuje stejně jako plán běžného hráče.

Pokud během tvého tahu zemřou alespoň dva protivníci (případně včetně bota), získáš 1 bod za double kill, nehlédě na to, kdo jejich smrt skutečně způsobil.

## DALŠÍ MÓDY

Bota lze použít i v jiných módech hry. Kombinací bota a Domination módu získáte spoustu lákavých cílů.

Naopak kombinace bota a Turret módu je pravděpodobně nejkomplicovanější a nejstrategičtější varianta Adrenalinu. Pokud si chcete tuto kombinaci vyzkoušet, je třeba, aby všichni hráči Turret mód již dobře znali.

# KOMPONENTY



oboustranný herní plán rozdělený na 2 části

» Umožňuje 4 různá sestavení arény.



oboustranný přidavný plán pro 2 další varianty hry

» Ve standardní hře (Deathmatch mód) se nepoužívá.



21 karet zbraní

» Zbraně mohou během hry dojít. (Ale nezapomínejte na to, že když si chce někdo vzít čtvrtou zbraň, musí ji vyměnit za některou z těch, co už má.)



36 dílků munice

» Dílky munice nemohou během hry dojít. Když není z čeho doplňovat, zamíchejte všechny odhobené dílky a vytvořte nové dobírací sloupečky.



botí karta

» Ve standardní hře se nepoužívá.



spousta žetonů bodů

» Pokud body během hry dojdou, koukněte se pod stůl. Jinak by jich mělo být víc než dost.



žeton začínajícího hráče



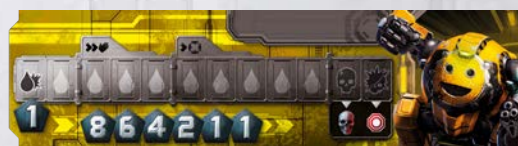
24 akčních karet

» Akční karty nemohou během hry dojít. Když si někdo lízne poslední, zamíchejte všechny odhobené akční karty a vytvořte nový dobírací balíček.

## KOMPONENTY HRÁČE

Hra obsahuje komponenty pro 5 hráčů.

Každý hráč dostane:



plán hráče

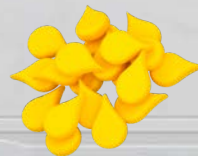


dílek akcí



figurku

» Figurka ti nemůže během hry dojít. Pokud náhodou z arény uprchne, odlov ji a vrať zpět do arény.



20 žetonů zranění

» Pokud ti žetony dojdou, znamená to, že rozdáváš vážně spoustu zranění. Dokud se ti některé použité žetony nevrátí, můžeš místo nich dočasně použít mince nebo jinou vhodnou náhradu.



3 kostičky munice v každé barvě

» Nemůžeš mít víc kostiček než 3 od každé barvy. Jestliže vedle sedící hráč nějaké kostičky postrádá, přepočítej ty své a vrať mu všechny, které jsi mu vzal.