

ADRENALIN



In einer chaotischen, barbarischen Welt werden fünf Gladiatoren in einer futuristischen Arena eingeschlossen. Ausgestattet mit hochentwickelter Bewaffnung ist ihre Aufgabe simpel: töte oder werde getötet.

Auch wenn ihre Lage aussichtslos scheint, hasten die unerschrockenen Kämpfer wie Ratten durch ihr Labyrinth und metzeln alles nieder, was ihnen in den Weg kommt.

Schreie werden

Ohhh. So viel Depri-Gelaber um nichts. Da haut es mich ja fast aus meinen heißen gepanzerten Stiefeln. Vergiss einfach diesen Einleitungskram. Nur so viel: Adrenalin ist ein Spiel. Es macht Spaß. Und niemand stirbt in echt – jedenfalls nicht für lange. Blättere um und ich erkläre dir das Spiel!



steuerte

Leid

Und

ckenden Einleitungstext, der schon viel zu

ff der knochigen Finger des unausweich

en sie neu, denn so läuft es hie

Und wa... schweben diese Knarren alle

in ein... Waffenschrank nach VDM

res Arbeitsumfeld sieht anders aus

Er... che ist die... die Zukunft trostlos und düster ist und es

fallen. Das w... deutsch als „gritty“ gefeiert, ist also ein sch

angesagt zu se... also haben wir ein schmutzig-dunkles Brettspiel

Sch... kriegel sind ja auch dunkel ... wenn sie auch noc

würden die Leute sie eher nicht kaufen. S

**HIER IST EIN
ENGLISCHSPRACHIGES
VIDEO ZUM SPIELABLAUF:**



<http://cge.as/adrv>

SPIELAUFBAU

- 1 Legt zwei Spielplanteile so aneinander, dass die Kartenfelder außen liegen.
- 2 Legt 5 bis 8 Schädel auf die Todesschussleiste.
Im ersten Spiel empfehlen sich 5 Schädel. Ein normales Spiel benutzt 8 Schädel.
- 3 Mischt die Power-Up-Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan.
- 4 Mischt die Waffenkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan.
- 5 Legt 3 Waffenkarten offen neben jedem der 3 Spawn-Punkte aus.
- 6 Legt die Punktemarker auf oder neben den Spielplan.
- 7 Mischt die Munitionsplättchen und stapelt sie verdeckt neben dem Spielplan.
- 8 Legt je 1 Munitionsplättchen auf jedes Feld des Spielplans, das kein Spawn-Punkt ist, und deckt sie dann auf.
- 9 Wählt einen Startspieler. Gebt ihm (oder ihr) den Startspielermarker.

Euer erstes Spiel hat 5 Schädel und ein Sudden-Death-Ende (= plötzliches Ende). Dadurch lernt ihr das Spiel rasch kennen und könnt eine Menge cooler Waffen abfeuern. Macht euch über Punkte erst mal keine Gedanken. Habt einfach Spaß. Das Spiel ist jedoch für 8 Schädel und das Ende „Finaler Wahnsinn“ ausbalanciert – probiert das aus, sobald ihr mit den Abläufen vertraut seid.

1

Der Spielplan besteht aus zwei doppelseitigen Teilen, mit denen man 4 unterschiedliche Arenen bauen kann.



Prima für 3 oder 4 Spieler



Prima für jede Spielerzahl



Prima für 4 oder 5 Spieler



Dieser Spielplanaufbau funktioniert bei jeder Spielerzahl gut.

9

Startspielermarker

Schadenstropfen Action!-Plättchen

Spielertableau

Diese Seite nach oben!

Diese Seite nach oben!

Munitionsbox

Munitionswürfel

6

Punktemarker

SPIELERAUFBAU

1. Nimm dein Zeug. Deine Figur, dein Spieltableau, dein Action!-Plättchen und deine Schadenstropfen haben alle dieselbe Farbe.
2. Nimm dir 3 Munitionswürfel von jeder Munitionsfarbe.
3. Lege 1 Munitionswürfel jeder Farbe in deine Munitionsbox.
4. Mache eine lässige Actionheld-Bemerkung, wenn du bereit bist. „Geladen und entsichert!“ ist die traditionelle Form, aber auch Improvisation ist erlaubt.

SPIELZIEL

Das Spielziel ist, die meisten Punkte zu bekommen.

Jaja, die meisten Punkte. Der coole Teil ist doch, dass man echt dicke Wummen abfeuern darf!!!



:D-STRUCT-OR

Liebings-Gesöff: SW-40

Hobbies: Tennis, Bowling, Stahlblech-Origami

Liebings-Brettspiel: Robo Rally

Liebingshaustier: Ein Akkuschrauber



BANSHEE

Heimatplanet: Unbekannt

Heimliches Laster: Karaoke

Romantische Zweisamkeit: Lange Spaziergänge am oder im Meer

Geschwister: 900 Schwestern im selben Alter

DAS SPIEL BEGINNEN

Die Spieler sind nacheinander am Zug, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn.
Die Figuren kommen eine nach der anderen auf den Spielplan und bleiben dort bis zum Spielende.

ORT ZUM SPAWNEN

Im allerersten Spielzug legst du deinen Spawn-Punkt fest:

1. Ziehe 2 Power-Up-Karten.
2. Suche 1 aus und behalte sie.
3. Decke die andere auf und stelle deine Figur auf den Spawn-Punkt dieser Farbe.
4. Lege die aufgedeckte Karte ab.

Tipp: Power-Ups sind in der Waffenübersicht erklärt. Vor deinem ersten Spiel ist es von Vorteil, die Beschreibung jedes Power-Ups zu lesen. Die strategischen Implikationen der Wahl sind nicht in ihrer Gesamtheit, aber die Aussicht auf den Sieg signifikant.

Nimm einfach irgendwas!



Jede Power-Up-Karte hat 3 potenzielle Nutzen:



SOBALD DU AUF DEM SPIELPLAN STEHST, FÜHRST DU EINEN NORMALEN ZUG AUS, WIE UNTEN BESCHRIEBEN.

DEIN ZUG

In deinem Zug hast du 2 Aktionen.
Du kannst aus 3 wählen:

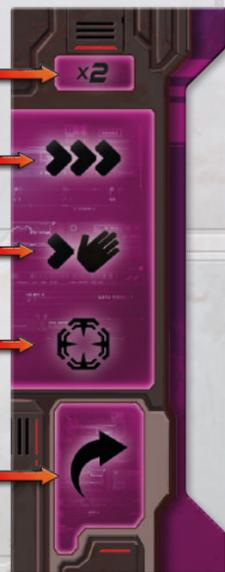
LAUFEN → >>>

ZEUG NEHMEN → >✋

RUMBALLERN → 🔄

Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Du kannst auch dieselbe zweimal ausführen.

Am Ende deines Zugs kannst du nachladen.



In diesem Spiel gilt auch das Verprügeln von Leuten mit einem Vorschlaghammer als „rumballern“. Einfach nicht drüber nachdenken, okay?



DOZER

Tätigkeit: Paramilitärische Geheim-Ops
Spezialität: Leuten wehtun
Sonstige Hobbies: Sachen kaputt machen
Testosteronspiegel: Hoch

LAUFEN

Die Laufen-Aktion besteht darin, sich 1, 2 oder 3 Felder weit zu bewegen.

BEWEGUNG

Eine Bewegung geschieht nach diesen eingängigen Regeln:

- » Bei einer Bewegung gehst du immer von einem Feld zu einem angrenzenden Feld (nicht diagonal).
 - » Du darfst durch Türen gehen, aber nicht durch Wände.
- Siehe Beispiel rechts.

Die Bewegungsregeln gelten nicht nur für die Laufen-Aktion. Sie gelten auch bei anderen Bewegungen von Figuren.



Diese Felder sind 1, 2 oder 3 Bewegungen von Banshee entfernt.

ZEUG NEHMEN

Auf jedem Feld liegt Zeug. Mit dieser Aktion kannst du Zeug nehmen. In der Aktion ist eine kostenlose Bewegung enthalten. Du darfst entweder:

- A. Ein Feld weit gehen und das Zeug auf dem neuen Feld nehmen.
- B. Oder stehen bleiben und das Zeug auf deinem aktuellen Feld nehmen.

Es ist nicht erlaubt, dir innerhalb ein und derselben Aktion Zeug zu nehmen und dann ein Feld zu gehen. Nimmst du etwas, ist es weg, allerdings kommt am Ende deines Zuges neues Zeug auf das Feld.

MUNITION NEHMEN

Auf jedem Feld, das kein Spawn-Punkt ist, liegt Munition. Um Munition auf deinem Feld zu nehmen:

1. Nimm das Munitionsplättchen dort weg.
2. Lege dir die abgebildeten Munitionswürfel in deine Munitionsbox.
3. Wenn das Plättchen eine Power-Up-Karte zeigt, ziehe eine.
4. Wirf das Plättchen ab.



Die Munition dieses Plättchens kommt in die Munitionsbox.



Von diesem Plättchen kann nur 1 weiterer roter Würfel in die Munitionsbox gelegt werden (max. 3 pro Farbe).



Wenn du diese Waffe von einem Spawn-Punkt nimmst, bezahlst du keine Würfel. Sie ist voll geladen.



Wenn du diese Waffe nimmst, bezahlst du 1 gelben und 1 blauen Würfel. Der oberste gelbe Würfel ist bereits geladen.

BEGRENZUNGEN BEI MUNITION UND POWER-UPS

Deine Munitionsbox kann nie mehr als 3 Würfel jeder Farbe aufnehmen. Überschüssige Munition, die auf einem Plättchen abgebildet ist, verfällt.

Mit Power-Ups ist es ähnlich. Du kannst höchstens 3 Power-Ups haben. Wenn eine auf einem Munitionsplättchen abgebildete Karte dich über diese Grenze bringen würde, ziehst du sie erst gar nicht.

WAFFE NEHMEN

Wenn du dich an einem Spawn-Punkt befindest, kannst du eine Waffe nehmen:

1. Suche dir 1 der 3 Waffen des Spawn-Punkts aus.
2. Zahle die Kosten.
3. Nimm sie auf die Hand. Sie ist jetzt geladen.

Die Kosten sind in der oberen linken Ecke der Karte angegeben. Wenn du die Waffe nimmst, gilt der oberste Würfel bereits als bezahlt und du musst nur noch die restlichen Kosten bezahlen. Wenn du nicht bezahlen kannst, darfst du die Waffe nicht nehmen.

MUNITIONSKOSTEN BEZAHLEN

Um Munitionskosten zu bezahlen, nimm die gezeigten Würfel von deinem Tableau und lege sie daneben. Anstatt einen Würfel zu verschieben, kannst du auch die gesamten oder einen Teil der Munitionskosten durch das Abwerfen von Power-Up-Karten begleichen, auf denen die passenden Würfel abgebildet sind.

WAFFENBEGRENZUNGEN

Wenn du bereits 3 Waffen hast, musst du eine fallen lassen, wenn du die nächste nimmst. Um eine Waffe fallen zu lassen, legst du sie auf den Platz der Waffe, die du gerade genommen hast. Du kannst eine geladene oder ungeladene Waffe fallen lassen. Sie wird dabei automatisch nur teilgeladen – jeder (auch du) kann sie später im Spiel für die üblichen Kosten wieder aufnehmen.

RUMBALLERN

Um auf Leute zu schießen:

1. Spiele 1 Waffenkarte aus deiner Hand.
2. Benenne ein oder mehrere Ziele.
3. Zahle ggf. zusätzliche Kosten.
4. Teile Schaden aus und führe alle sonstigen zutreffenden Effekte aus.

Wenn du **eine Waffenkarte ausspielst**, legst du sie offen vor dir ab. Die Waffe ist danach **entladen**. Sie bleibt dort liegen, bis du sie nachträglich, was du erst am Ende deines Zugs tun kannst.

Deine wählbaren **Ziele** hängen von deiner Waffe und den Standorten der Figuren auf dem Spielplan ab. Die Detailerklärungen dazu findest du in der Adrenalin-Waffenübersicht. Um rumballern, benötigst du mindestens 1 Ziel.

Jede Waffe hat einen Basis-Effekt, für den du bezahlt hast, als du die Karte in die Hand genommen hast. Einige haben optionale Effekte oder alternative Schuss-Modi, die zusätzliche Kosten verursachen können. **Zusatzkosten bezahlst du** genau so, wie du bezahlt hast, als du die Karte auf die Hand genommen hast: indem du den angegebenen Würfel aus deiner Munitionsbox ablegst oder indem du ein Power-Up, auf dem dieser Würfel abgebildet ist, ablegst.

Schaden wird durch Schadenstropfen in deiner Farbe dargestellt. Gib deinem Ziel die angegebene Anzahl Schadenstropfen. Dein Ziel legt diese auf sein Spielertableau, wie es rechts in den Beispielen gezeigt wird. Es ist möglich, dass du mit einer Aktion mehreren Zielen Schaden zufügst.

SCHADEN UND ADRENALIN-AKTIONEN

Dein Tableau ist in 4 Zonen aufgeteilt. Wenn darauf 0, 1 oder 2 Punkte Schaden liegen, benutzt du in deinem Zug die normalen Aktionen.

Hand Hat dein Tableau jedoch 3 oder mehr Punkte Schaden, verbessert sich deine Aktion **Zeug nehmen**. Nutzt du sie, darfst du bis zu 2 Felder gehen, bevor du etwas nimmst.

Ballern Hat dein Tableau mindestens 6 Schaden, verbessert sich zusätzlich deine Aktion **Rumballern**. Als Teil dieser Aktion darfst du vor dem Schießen 1 Feld weit gehen.

Du kannst auch auf die Extrabewegung der Adrenalin-Aktion verzichten. Beachte aber, dass es weiterhin nicht erlaubt ist, in einer einzelnen Aktion erst zu Nehmen und dann zu Gehen oder zu Ballern und dann zu Gehen. Wie bei normalen Aktionen ist es erlaubt, dieselbe Adrenalin-Aktion zweimal in einem Zug zu nutzen.

Wenn du angeschossen wirst, wirst du schneller!



Yeah! Jetzt kommt der beste Teil! Das hier passiert, wenn ich :D-struct-OR 2 Schaden gebe ...



Du kriegst 2 Schaden extra. Freue dich auf den Schmerz!



Friss Blei, äh, drei, :D-struct-OR!



EIN PAAR ZÜGE SPÄTER ...



Ha! Todesschuss!



Violet hat zuerst auf :D-struct-OR geschossen. Sie erhält 1 Punkt für First Blood.

Banshee und Dozer haben je 4 Schaden erzeugt. Banshees Tropfen liegt weiter vorn, also erhält sie 8 Punkte. Dozer erhält 6 Punkte. Violet ist dritte, sie erhält 4 Punkte.

Auf :D-struct-ORs Tableau kommt ein Schädel. Wird er das nächste Mal gewertet, ist er weniger Punkte wert.

Dozers Todesschuss-Tropfen kommt auf die Todesschussleiste.



TODESSCHUSS

Der 11. Punkt Schaden ist der Todesschuss. Ein Tableau mit 11 Schaden wird am Ende des Zugs gewertet. (Was bedeutet, dass du eventuell noch Zeit für einen 12. hast!)

WERTUNG

Am Ende des Zugs wertet man alle Tableaus, die Todesschüsse bekommen haben:



First Blood (= Erster Treffer): Wer diesem Tableau den ersten Schaden zugefügt hat, erhält 1 Punkt.

Schaden! Wer den meisten Schaden auf diesem Tableau erzeugt hat, erhält 8 Punkte. Der mit dem zweitmeisten 6 Punkte, und so weiter, wie auf dem Tableau angegeben.

Gleichstände: Haben mehrere Spieler gleichviel Schaden erzeugt, bekommt derjenige von diesen die Punkte, der als erster Schaden erzeugt hat.

Todesschuss! Todesschüsse spielen in der Endwertung eine Rolle. Nehmt den Schadenstropfen vom 11. Feld und legt ihn auf die Todesschuss-Leiste des Spielplans - anstelle des Schädels, der am weitesten links steht.

Tod! Nehmt den Schädel von der Todesschuss-Leiste und stellt ihn auf das Fünfeck mit der 8 unten auf dem Tableau des Getöteten. Wenn dieses Spielertableau das nächste Mal gewertet wird, gibt es weniger Punkte. Mehr auf der nächsten Seite.

Overkill? Ein 12. Punkt Schaden zählt als Overkill. Wenn auf dem Tableau ein 12. Schadenstropfen liegt, legt ihn auf die Todesschussleiste aufs selbe Feld wie den Todesschuss-Tropfen. Das ist für die Endwertung wichtig. Schaden oberhalb von 12 ist nutzlos.

Rachemarkierung? Töten ist ja okay, aber ein Overkill ist beleidigend. Wenn du einem Spieler Overkill zufügst, gibt er dir eine Markierung, die für seinen Rachedurst steht. Markierungen und Overkill werden auf den folgenden Seiten erklärt.

Doppelkiller? Hast du mehrere Todesschüsse in deinem Zug ausgeführt, bekommst du 1 Extrapunkt. Außerdem bist du großartig.

PUNKTMARKER

Deine Punkte zeigst du mit Markern aus dem Vorrat an. Du darfst jederzeit wechseln. Den Punktmarker lässt du neben deinem Tableau **verdeckt** liegen.

TOD UND NEU SPAWEN

Wenn du einen Todesschuss erhältst, kippst du deine Figur auf die Seite. Am Ende des Zugs des aktiven Spielers:

1. Gib jedem Punkte, der auf dich geschossen hat, wie oben erklärt.
2. Entferne allen Schaden (und gib die Tropfen zurück).
3. Nimm deine Figur. Du bist tot.
4. Ziehe eine Power-Up-Karte, auch wenn du schon drei hast.
5. Wirf eine deiner Power-Up-Karten wirkungslos ab, aber setze deine Figur auf den auf der Karte angegebenen Spawn-Punkt. Du lebst wieder.

Solltest du irgendwelche Markierungen haben (siehe nächste Seite), bleiben diese auf deinem Tableau. Du behältst alle deine Waffen und Munition. Geladene Waffen bleiben geladen, entladene Waffen bleiben entladen.

Da dein Schaden wieder auf Null fällt, hast du keinen Zugriff auf Adrenalin-Aktionen. Aber keine Sorge. Die schießen bald wieder auf dich.

EIN ZIEL MARKIEREN



Einige Waffen, Power-Ups und Spielmechaniken erlauben es dir, andere Spieler zu **markieren**. Markierungen erhöhen deine Möglichkeiten, später größeren Schaden zuzufügen. Wie das? Vermutlich, weil du von dir markierte Ziele schon gut kennst, sie irgendwie besser verfolgen kannst oder ihnen mal so richtig wehtun willst.

Wenn du ein Ziel markierst, gibst du dem Spieler einen deiner Schadenstropfen und sagst, „Ich markiere dich!“

Markierungen sind kein Schaden. Der Spieler, der die Markierung erhalten hat, legt den Tropfen in die Box oberhalb seiner Schadensleiste.

Wenn du das nächste Mal eine Aktion ausführst, die dem markierten Spieler Schaden zufügt, kommen alle deine Markierungen zusammen mit dem üblichen Schaden auf die Schadensleiste.

Wenn du innerhalb einer Aktion gleichzeitig Schaden und Markierungen erzeugst, wickelst du zuerst den Schaden ab. Dadurch werden alle deine alten Markierungen auf die Schadensleiste verschoben. Danach setzt du die neuen Markierungen. Sie werden erst durch eine spätere Aktion als Schaden wirksam.

Bei der Wertung zählen Markierungen nicht. Sie bleiben auch bei einem Neu-Spawnen des Spielers auf dessen Tableau liegen.

MARKIERUNGS-BEGRENZUNGEN

Du kannst nie mehr als **3 Markierungen** auf einem anderen Tableau haben. Markierungen, die darüber hinaus gesetzt werden, verfallen.

Allerdings können auf einem Tableau auch bis zu 3 Markierungen von jedem anderen Spieler liegen.

OVERKILL



Der 11. Punkt Schaden ist der Todesschuss. Der 12. ist Overkill. In diesem Spiel geht es darum, auf Leute zu schießen, daher wird „toter als tot“ (Overkill) belohnt. Der 12. Punkt Schaden zählt beim Festlegen, wer den meisten Schaden erzeugt hat, und wandert auf die Todesschussleiste (auf denselben Platz wie der Todesschuss), was bei Spielende wichtig wird.

VERSCHWENDETER SCHADEN

Jeder Schaden über den 12. Punkt hinaus ist verschwendet. Solltest du Schaden erzeugen, der deinen Gegner über den Overkill hinaus bringt, gibst du ihm trotzdem nur Schadenstropfen bis zum Overkill. Wenn sich deine Markierungen in Schaden verwandeln und über den Overkill hinaus gehen, gibst du dir dein Gegner die überschüssigen Markierungen zurück.

RACHEMARKIERUNG

Wenn du Overkill erzeugst, gibst du dir dein Opfer eine Markierung. Sie wird genauso behandelt wie eine Markierung durch ein Power-Up oder eine Waffe.

SINKENDE WERTE

Wenn ein Tableau erstmalig gewertet wird, liegen die Punkte für den meisten Schaden bei 8, 6, 4 und 2 Punkten. Das Tableau bekommt dann einen Schädel auf die 8. Der Schädel zeigt an, dass das Tableau jetzt weniger Punkte wert ist.

Wird ein Tableau das zweite Mal gewertet, liegen die Punkte für den meisten Schaden bei 6, 4, 2 und 1. Das Tableau bekommt einen Schädel auf die 6.

Beim dritten Mal ist es 4, 2, 1 und 1 wert. Und so weiter.

- » Punkte erhalten nur Spieler, die Schaden zugefügt haben.
- » Jeder Spieler, der Schaden zugefügt hat, bekommt mindestens 1 Punkt.
- » Jeder Schädel reduziert die Punktzahl für den meisten Schaden des Tableaus.



:D-struct-OR ist neu gespawnt. Jepp! Ich kann ihm wieder eins überbraten! Dieses Mal benutze ich meine ZX-2, die 1 Punkt Schaden und 2 Markierungen erzeugt.



Nimm dies! 2 Schaden! 1 Markierung!



Ein verrirter Schuss aus meinem Maschinengewehr erzeugt 1 Schaden. Und die beiden Markierungen werden zu 2 Zusatzschaden.



NACH NOCH MEHR SCHADEN UND MARKIERUNGEN SIEHT DAS TABLEAU SO AUS ...



DANN, IN VIOLETS ZUG ...



Jaaaa! Meine ZX-2 kommt erneut zum Einsatz. Mit den Markierungen geschieht das hier:

0. Mit Dozers Markierung passiert nichts.
1. Eine meiner alten Markierungen wird zum Overkill.
2. Die andere ist verschwendet.
3. Zwei neue Markierungen kommen hinzu. Sie werden zusammen mit Dozers Markierung noch auf dem Tableau sein, wenn :D-struct-OR neu spawnt.



VIOLET

Beruf: Waffenspezialistin
Nagellack: Jederzeit perfekt
Lieblingssnack: Chips und Salsa
Liebingswaffe: Alles, was Bumm macht!



SPROG

Ursprung: Behauptet, aus Texas zu stammen
Naturell: Mürrisch
Mag gerne: Heimchen, flache Steine und Wärmelampen
Hasst: Feuchtigkeitscreme-Werbung, die „trockene, schuppige Haut“ erwähnt, als ob das was Schlechtes wäre

ENDE DEINES ZUGS

1. Lade so viele Waffen neu, wie du willst.

Zum **Nachladen** musst du die kompletten Nachladekosten bezahlen – alle Würfel, die oben links auf der Karte angegeben sind. Bezahle die Kosten mit Würfeln und/oder Power-Up-Karten.

2. Werte alle Spielertableaus, die einen Todesschuss erhalten haben.

Die **Wertung** wurde bereits erklärt.

3. Ersetze alles Zeug, das du weggenommen hast.

Ersetze Munitionsplättchen durch neue Plättchen von den Munitionsstapeln. Sollten die Stapel aufgebraucht sein, mische den Ablagestapel (inklusive der Plättchen, die du dir in diesem Zug genommen hast) und bilde neue Munitionsstapel.

Ersetze Waffen, indem du neue vom Waffenstapel ziehst. Sollte der Stapel leer sein, werden bis zum Spielende keine neuen Waffen mehr erscheinen.



Die Nachladekosten der Karte sind 2 rote und 1 gelber Würfel.

SUDDEN DEATH

Euer erstes Spiel endet, wenn der letzte Schädel genommen wird. Überspringt die Regeln zu **Finaler Wahnsinn** und geht weiter zur **Endwertung**.

FINALER WAHSINN

Sudden Death ist sehr ... plötzlich. Im Standardspiel gibt es am Ende ein paar Regeln mehr, um die Möglichkeiten zum Punktesammeln auszugleichen. Wir nennen das **Finaler Wahnsinn**.

Finaler Wahnsinn wird ausgelöst, wenn der letzte Schädel von der Todesschussleiste genommen wurde. **Jeder hat noch einen letzten Zug**, auch der Spieler, der den Todesschuss ausgeführt hat.

Hinweis: Wenn du den Finalen Wahnsinn durch mehrfache Todesschüsse ausgelöst hast, lege alle deine Todesschuss- und Overkill-Tropfen auf die Todesschussleiste. Es ist egal, wer den letzten Schädel bekommt.

FINALER WAHSINN - VORBEREITUNG

Alle Spieler ohne Schaden (auch die, die gerade gewertet wurden) drehen ihre Tableaus um. Sie behalten alle Markierungen und Munition, aber Schädel kommen weg. Ihre Tableaus bringen **keine Punkte für First Blood**. Die Punkte für Schaden sind 2, 1, 1, 1.

Alle Spieler drehen ihre Action!-Plättchen um. In eurem letzten Zug habt ihr ...

FIEBERHAFTE AKTIONEN!

Wenn du deinen letzten Zug vor dem Spieler, der das Spiel begonnen hat, ausführst, hast du 2 Aktionen. Verfügbare Aktionen sind:

Bewege dich bis zu 1 Feld weit, lade nach, wenn du möchtest, dann ballere herum.

Bewege dich bis zu 4 Felder weit.

Bewege dich bis zu 2 Felder weit und nimm dir dort etwas.

Wenn du der Startspieler bist oder wenn dein letzter Zug nach dem letzten Zug des Startspielers kommt, hast du nur 1 Aktion:

Entweder bewege dich bis zu 2 Felder weit, lade nach, wenn du möchtest, dann ballere herum.

Oder bewege dich bis zu 3 Felder weit und nimm dir dort etwas.

Hinweis: Du fragst dich vielleicht, welchen Vorteil dir diese zweite Option bieten soll, aber sie könnte im Geschütz-Modus nützlich sein.

EINFACHE ZIELE

Tableaus, die im Finalen Wahnsinn Todeschüsse erhalten, werden auf die Seite mit 2-1-1-1 gedreht. Todesschuss- und Overkill-Tropfen kommen wie üblich auf die Todesschussleiste.

ENDWERTUNG

Nach dem letzten Zug **wertet ihr alle Tableaus**, auf denen noch Schadenstropfen liegen. Wertet sie wie üblich, allerdings haben sie natürlich keine Todesschüsse. Wenn ihr mit den Regeln zu **Finaler Wahnsinn** spielt, vergesst nicht, dass die umgedrehten Tableaus keine Punkte für **First Blood** einbringen.

Danach wertet ihr die Todesschussleiste. Wer die meisten Tropfen dort hat, bekommt 8 Punkte. Der mit den zweitmeisten bekommt 6 und so weiter. Gleichstände löst ihr wie üblich auf – wer den früheren Todesschuss hatte, gewinnt den Gleichstand.

Jeder deckt seine Punktmarker auf. Der mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

GLEICHSTÄNDE AUFLÖSEN

Wenn es einen Gleichstand gibt, wird er zugunsten des Spielers aufgelöst, der die höhere Wertung auf der Todesschussleiste hat. Bei Gleichständen zwischen Spielern, die keine Todesschüsse hatten, macht ihr euch einfach lustig darüber, dass sie keine Todesschüsse bekommen haben. Außerdem bleibt's beim Gleichstand.

HERRSCHAFTSMODUS

Was ich euch gerade beigebracht habe, ist die „Death-match“-Version von Adrenalin. Es gibt noch andere Spielmodi. Keine Sorge, in allen werdet ihr weiterhin rumballern.

ÜBERSICHT

Im Herrschafts-Modus versuchen die Spieler, die drei Spawn-Punkte zu beherrschen. Wie bisher bekommen sie außerdem noch Punkte für zugefügten Schaden.

VORBEREITUNG

Die Todesschussleiste mit der Herrschaftstafel abdecken, 8 Schädel in die Schädelbox legen.



SPIELABLAUF

Der jeweils erste Zug der Spieler läuft normal ab. Beginnend mit deinem zweiten Zug und für den Rest des Spiels hast du 2 Wege, **einen Spawn-Punkt zu taggen**.

- » Beschädige den Spawn-Punkt.
- » Beende deinen Zug als einziger Spieler auf dem Spawn-Punkt.

Jeder Spawn-Punkt hat eine eigene Leiste auf der Herrschaftstafel. Taggst du einen Spawn-Punkt, lege 1 deiner Schadenstropfen auf das am weitesten links liegende leere Feld.

SPAWN-PUNKT BESCHÄDIGEN

Du kannst Spawn-Punkte (wie Spieler) als Ziel wählen. Erzeugt der Effekt der Waffe Schaden, tagge den Spawn-Punkt. Der Spawn-Punkt erhält **nur 1 Tropfen**, auch wenn die Waffe mehr Schaden erzeugt. Du darfst einen Spawn-Punkt **nur 1 Mal pro Zug beschädigen**. Der **Traktorstrahler** und die **Vortexkanone** können einen Spawn-Punkt taggen, aber nur, wenn du den Punkt sehen kannst. Waffen, die jedem auf einem Feld oder in einem Raum Schaden geben,

GESCHÜTZMODUS

In diesem Modus mischt die Arena mit! Nur für Experten. So wie ich.

ÜBERSICHT

Die Spieler versuchen Geschütztürme zu steuern, um andere Spieler zu beschießen.

VORBEREITUNG

Die Todesschussleiste mit der Geschütztafel abdecken, 8 Schädel in die Schädelbox legen.



MUNITION

Es liegen keine Munitionsplättchen auf dem Spielplan. Stattdessen liegt ein Angebot aus 5 Munitionsplättchen auf der Geschütztafel. Legt 1 Munitionsplättchen offen auf jedes Munitionsfeld der Geschütztafel. Am Ende des Zugs jedes Spielers ersetzt ihr fehlende Plättchen durch neue vom Stapel.

GESCHÜTZFELDER

Felder, auf denen Munition angeboten wird, haben jetzt Geschütztürme.

MUNITION NEHMEN

Munition nehmen funktioniert wie üblich, außer dass man sich nun ein Plättchen von der Geschütztafel nimmt. Es ist nach wie vor nicht erlaubt, sich in einem Zug zweimal Munition vom selben Feld zu nehmen.

SICH EIN GESCHÜTZ ANEIGNEN

Wenn du Munition auf einem Geschützfeld nimmst, kannst du dich entscheiden, keine Munitionswürfel oder Power-Up-Karten zu nehmen, sondern **stattdessen dir das Geschütz aneignen**.

taggen auch Spawn-Punkte. Die **T.H.O.R.** kann einen Spawn-Punkt als erstes, zweites oder drittes Ziel taggen, aber sie kann vom Spawn-Punkt keine Verkettung zu einem weiteren Ziel herstellen. (Der Blitz der **T.H.O.R.** wird vom Spawn-Punkt absorbiert.)

ZUG AUF EINEM SPAWN-PUNKT BEENDEN

Wenn du am Ende deines Zugs als einziger Spieler auf einem Spawn-Punkt stehst, taggst du ihn, auch wenn du ihn in deinem Zug bereits getaggt hattest.

DER SPAWN-PUNKT SCHLÄGT ZURÜCK

Wenn du deinen Zug auf einem Spawn-Punkt beendest, gibst du dir 1 Schaden, auch wenn du dort nicht der einzige Spieler bist. Gib dir diesen Schaden in deiner eigenen Farbe. Wenn dein Tableau gewertet wird, zählt dieser Schaden so, als ob er von einem anderen Spieler stammen würde. Diese Punkte bekommt allerdings kein Spieler – sie bleiben im Vorrat. Wenn dir ein Spawn-Punkt einen Todesschuss am Ende deines Zugs verpasst, wird dein Tableau gewertet, aber für einen Doppelkiller-Bonus zählt das nicht.

TODESSCHÜSSE UND OVERKILL

Wertet die Spielertableaus wie üblich, allerdings kommen Todesschüsse und Overkill nicht in die Schädelbox. Todesschüsse werden nicht nachgehalten. Wenn du Overkill erzeugst, lege dessen Tropfen auf die Spawn-Punkt-Leiste deiner Wahl (zählt in der Endwertung).

FINALER WAHSINN

Finaler Wahnsinn wird ausgelöst, wenn der letzte Schädel aus der Schädelbox genommen wird oder wenn zwei Spawn-Punkt-Leisten jeweils mindestens 8 Schadenstropfen haben. (Das 8. Feld ist mit einer Faust markiert, allerdings kann eine Leiste mit 8 auch noch mehr bekommen.)

ENDWERTUNG

Spawn-Punkt-Leisten werden nur am Spielende gewertet. Wertet jede separat. Wer die meisten Tropfen hat, bekommt 8 Punkte, der zweite 6 Punkte, dann 4, 2 und 1. Bei Gleichstand bekommen alle daran Beteiligten die Punktzahl. Haben beispielsweise zwei Spieler einen Gleichstand beim ersten Platz, bekommen beide 8, der nächstfolgende Spieler ist aber dritter und bekommt 4.

nen. (Das gilt auch, wenn du einen Würfel oder eine Karte gar nicht nehmen könntest, weil du bereits 3 hast.)

Wenn du dir ein Geschütz aneignest, lege deinen Schadenstropfen auf das Geschütz. Sollte dort bereits ein fremder Tropfen liegen, lege diesen als Markierung auf dein Tableau (es sei denn, du hast schon 3 in dieser Farbe).

EIN GESCHÜTZFELD BETRETEN

Wenn du ein Feld mit einem gegnerischen Geschütz betrittst, gibst du dem Spieler 1 Schaden. Das gilt auch, wenn dich jemand anders dorthin bewegt. Wenn eine Aktion mehrere Bewegungen umfasst, kann jede ein Geschütz auslösen.

Geschütz-Schaden sorgt nicht dafür, dass sich Markierungen in Schaden verwandeln. Er kann durch ein **Zielfernrohr**-Power-Up nicht verstärkt werden. Du darfst keine **Markiergranate** dagegen einsetzen.

Ein Geschützfeld zu verlassen oder den Zug dort zu beginnen, hat keinen Effekt. Nutzt du einen Teleporter, löst du bloß das Geschütz aus, bei dem du landest (wenn dort eins ist).

SKURRILITÄTEN

Ja, du kannst im eigenen Zug getötet werden. Wenn dich deine erste Aktion tötet, führst du deine zweite trotzdem aus und lädst nach, bevor du dein Tableau wertest. So ist Adrenalin eben!

Wenn zwei oder mehr **Gegner**-Tableaus während deines Zugs Todesschüsse erhalten, bekommst du den Doppelkiller-Bonus (1 Punkt), egal, wer den Todesschuss ausgeführt hat. Solltest du dabei aber selbst getötet werden, zählt das für den Doppelkiller-Bonus nicht. (Netter Versuch!)

SCHÄDEL

Wertet die Spielertableaus wie üblich, außer dass Todesschüsse und Overkill nicht nachgehalten werden. Finaler Wahnsinn wird wie üblich ausgelöst, wenn der letzte Schädel genommen wird.

ENDWERTUNG

Die Spieler bekommen für sich angeeignete Geschütze bei Spielende Punkte. Wer die meisten Geschütze hat, bekommt 8 Punkte, der zweite 6, dann 4, 2 und 1. Gleichstände werden zugunsten des Spielers aufgelöst, dessen letzter Zug früher stattfand.

EINEN BOT HINZUFÜGEN

SPIEL ZU DRITT

Bei weniger Spielern sind einige Waffen schwächer. Ihr könntet im Herrschaftsmodus (vorige Seite) spielen, bei dem es zusätzliche Ziele gibt. Oder ihr spielt mit einem zusätzlichen Bot, wie im Folgenden beschrieben. Hinweis: Auch zu viert kann man einen Bot hinzunehmen.

VORBEREITUNG

Wählt eine Figur, die den Bot darstellen soll. Ihr braucht deren Spielertableau und Schadenstropfen. Der Bot benutzt keine Munitionswürfel oder Action!-Plättchen. Der zweite Spieler bekommt die Botkarte.

SPAWN-PUNKT

Nachdem er sich die Power-Ups angesehen hat, aber vor dem Spawnen, sucht sich der Startspieler einen der drei Spawn-Punkte aus und setzt dort die Botfigur ein.

SPIELABLAUF

Der Bot hat keinen Zug. Er handelt nur während der Spielerzüge, beginnend mit dem Zug des zweiten Spielers. Er wird beschossen und gewertet, als ob er ein Spieler wäre.

Neben deinen 2 Aktionen musst du auch eine Bot-Aktion wählen. Die 3 Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

BOT-AKTION

1. Bewege den Bot um 1 Feld, wenn du möchtest.
2. Danach, falls es für den Bot erlaubte Ziele gibt, musst du eins wählen, auf das geschossen wird.

Erlaubte Ziele sind alle Figuren, die der Bot sehen kann, allerdings weder du noch der Bot selbst. (Im Herrschaftsmodus kann der Bot auch Spawn-Punkte, die er sieht, als Ziel wählen.)

Der Schuss erzeugt 1 Schaden, der in der Farbe des Bots übergeben wird. Wenn der Bot beide Adrenalin-Aktionen zur Verfügung hat, gibt der Schuss auch 1 Markierung.

BOTKARTE



Die Botkarte soll dich daran erinnern, die Bot-Aktion auszuführen. Halte sie auf der Hand, bis du die Bot-Aktion ausgeführt hast, dann gib sie dem nächsten Spieler. Sie zählt weder als Waffe noch als Power-Up.

POWER-UPS

Grundsätzlich können Power-Ups, die auf dich wirken, nicht für den Bot genutzt werden; Power-Ups, die auf andere Spieler wirken, können für den Bot genutzt werden.

Zielfernrohr kann der Bot-Aktion nicht den 1 Schaden hinzufügen.

Teleporter kann zur Bewegung des Bots nicht genutzt werden.

Newton kann genutzt werden, um den Bot zu bewegen – sogar vor deiner Bot-Aktion.

Markiergranate gibt dem Bot eine Markierung, wenn sie als Antwort auf Schaden durch den Bot gespielt wurde.

WERTUNG

Der Schaden des Bots zählt wie anderer Spielerschaden. Falls ihr wollt, könnt ihr die Punkte des Bots sammeln, aber es könnte peinlich werden, wenn er mehr als ihr Spieler bekommt. Das Tableau des Bots wird wie die Spielertableaus gewertet.

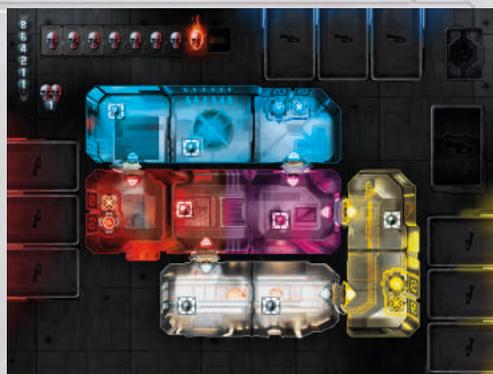
Wenn mehrere Tableaus am Ende deines Zugs Todesschüsse haben, bekommst du den 1-Punkt-Bonus für Doppelkiller, egal, wer die Todesschüsse ausgeführt hat.

ANDERE MODI

Der Bot kann auch mit beiden anderen Modi genutzt werden. Wenn ihr einen Bot zum Herrschaftsmodus hinzunehmen könnt, habt ihr Ziele ohne Ende.

Einen Bot zum Geschützmodus hinzunehmen, macht Adrenalin ziemlich kompliziert. Das wird erst problemlos laufen, wenn jeder den Geschützmodus gut kennt.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan aus zwei doppelseitig bedruckten Teilen
» Er ermöglicht 4 Spielarenen.



1 doppelseitige Tafel für 2 unterschiedliche Modi.
» Im Standard (Deathmatch)-Spiel nicht benötigt.



21 Waffenkarten
» Der Waffenstapel kann im Spiel leer werden. (Vergesst aber nicht, dass ihr eine Waffe ablegen müsst, wenn ihr eine vierte nehmt.)



36 Munitionswürfel
» Munitionswürfel gehen nie aus. Wird das letzte Plättchen aufgedeckt, mischt die abgelegten Plättchen zu einem neuen Stapel.



1 Botkarte
» Im Standardaufbau nicht benötigt.



Eine Unmenge von Punktmärkern
» Wenn ihr zu wenig haben solltet, schaut mal unter dem Tisch nach. Die sollten euch nie und nimmer ausgehen.



1 Startspielermarker



24 Power-Up-Karten
» Power-Ups gehen im Spiel nie aus. Wenn die letzte Karte gezogen wird, mischt die Ablage zu einem neuen Stapel.

MATERIAL FÜR DIE SPIELER

Im Spiel ist Material für 5 Spieler. Jeder Spieler erhält:



1 Spielertableau



1 Action!-Plättchen



1 Figur
» Deine Figur darf während des Spiels nicht abhauen. Sollte sie irgendwie verschwinden, fange sie wieder ein und setze sie zurück in die Arena.



20 Schadenstropfen
» Solltest du davon tatsächlich mal keine mehr haben, bist du ein irrsinnig guter Spieler! Nimm dann Münzen oder irgendeinen anderen Ersatz, bis du ein paar deiner Schadenstropfen wieder zurückbekommst.



3 Munitionswürfel in jeder Munitionsfarbe
» Du darfst nie mehr als 3 jeder Farbe haben. Wenn ein Spieler Würfel vermisst, zähle deine mal durch und gib die zu viel genommenen zurück.

ADRENALIN

WAFFENÜBERSICHT

Herzlichen Glückwunsch zur neuen Waffe! Diese Anleitung erklärt den korrekten Umgang damit.

Allgemeine Waffenregeln stehen auf dieser Seite. Power-Ups stehen auf der Rückseite. Auf den Innenseiten sind Detailerläuterungen zu den Waffen, die an den drei Spawn-Punkten aufgenommen werden können.

Wenn du das Spiel neuen Spielern beibringst:

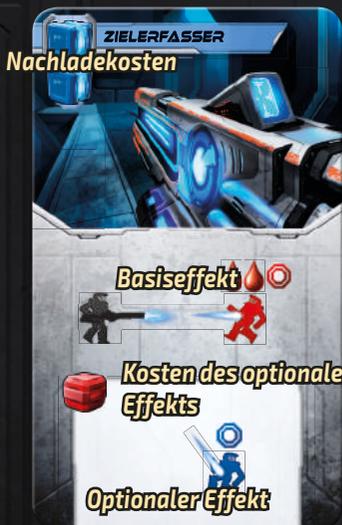
1. Erläutere kurz die Regeln für Aktionen, Schaden, Markierungen und Wertungen.
2. Erkläre die bei Spielbeginn verfügbaren 9 Waffen.
3. Erkläre die Power-Ups.
4. **Fangt an!**
5. Erkläre andere Waffen, sobald sie verfügbar werden.

Wenn das auch **dein** erstes Spiel sein sollte, musst du die Regeln auf dieser Seite verstanden haben, um die Waffenbeschreibungen zu verstehen.

Manchmal überspringe ich Schritt 2 und lasse Neulinge selbst rausfinden, was ihre Waffen tun, wenn sie sie abfeuern. Warum denn nicht? Ist ja bloß eine Trainingsrunde.



KARTENELEMENTE



Basiseffekt: Diese Waffe macht das, ohne dass du zusätzlich Munition ausgeben musst.

Optionaler Effekt: Die Waffe kann das **zusätzlich** zum Basiseffekt machen. Manchmal musst du Munition bezahlen, um den Effekt nutzen zu können.

Basismodus: Bloß eine andere Bezeichnung für einen Basiseffekt. Die Waffe kann das, ohne dass du weitere Munition zahlen musst.

Alternativer Feuermodus: Die Waffe erzeugt diesen Effekt **statt** des Basismodus-Effekts. Du wählst einen davon. Manchmal musst du Munition bezahlen, um den Modus zu nutzen.

ALLGEMEINE PRINZIPIEN

- » Im Spiel kommt es ausschließlich auf das Feld an, auf dem du stehst, nicht, wo genau du auf diesem Feld stehst.
- » Du kannst dich nie hinter anderen Figuren verstecken.
- » Du kannst nie von deiner eigenen Waffe verletzt werden.
- » Wenn ein Effekt einem Ziel eine bestimmte Menge Schaden zufügt, kannst du nie wählen, ihm weniger zuzufügen.
- » Wenn dir ein Effekt erlaubt, mehrere Ziele zu wählen, darfst du nach Belieben auch weniger wählen; wenn ein Effekt aber jeden an einem Ort betrifft, kannst du nie wählen, irgendjemanden zu verschonen.
- » Wenn eine Waffe ein Ziel in „einer Bewegung weit weg“ betrifft, bedeutet das, dass sie auch durch Türen wirkt, nicht aber durch Wände.

WAS KANNST DU SEHEN?

Etwa die Hälfte der Waffen haben eine Figur zum Ziel, die du **sehen** kannst. Was bedeutet das?

- » Du kannst jede Figur sehen, die im selben Raum wie deine Figur ist.
- » Falls dein Feld eine Tür hat, kannst du jede Figur auf jedem Feld im Raum auf der anderen Seite der Tür sehen.

Vergiss sofort alle Regeln über Sichtlinien, die du möglicherweise aus anderen Spielen kennst und stell es dir so vor: Im Raum gibt es keinerlei Verstecke, also kannst du jeden darin sehen. Außerdem kannst du durch jede Tür linsen und alle im angrenzenden Raum sehen. Wenn die dann allerdings am Zug sind, duckst du dich weg und sie können dich nur sehen, wenn sie auf einem Feld mit einer Tür zu deinem Raum stehen.

Grübele nicht darüber nach, ob du durch ein besetztes Feld oder durch beide Türen auf deinem Feld gleichzeitig schießen kannst. Du kannst. Deine Spielfigur ist flink genug, um alle Ziele zu treffen, welche die Waffe erlaubt.



Dozer kann diese 3 Räume gleichzeitig sehen.

Sprog sieht :D-struct-OR und Dozer.

:D-struct-OR sieht Dozer und Sprog.

Banshee sieht niemanden, obwohl Dozer sie sieht.



ZIELERFASSER

Basiseffekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 1 Schaden und 1 Markierung.

Mit zweiter Zielsuche: Gib einem anderen Ziel, das du sehen kannst, 1 Markierung.



MASCHINGEGWEHR

Basiseffekt: Wähle 1 oder 2 Ziele, die du sehen kannst, und gib jedem 1 Schaden.

Mit Fokusschuss: Gib 1 dieser Ziele 1 zusätzlichen Schaden.

Mit Dreibeinstativ: Gib dem anderen der beiden Ziele 1 zusätzlichen Schaden und/oder 1 Schaden an ein anderes Ziel, das du sehen kannst.

Hinweis: Wenn du beide zusätzlichen Punkte Schaden austeilst, müssen sie 2 unterschiedlichen Zielen gegeben werden. Wenn du nur 2 Ziele sehen kannst, bekommt jedes 2 Schaden, wenn du beide optionalen Effekte nutzt. Wenn du den Basiseffekt nur bei 1 Ziel anwendest, darfst du das Dreibeinstativ anwenden, um ihm 1 zusätzlichen Schaden zu geben.



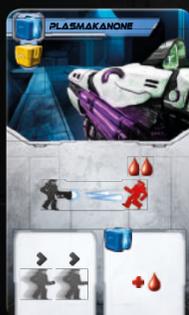
T.H.O.R.

Basiseffekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 2 Schaden.

Mit Kettenreaktion: Gib einem 2. Ziel, das von dem 1. Ziel gesehen werden kann, 1 Schaden.

Mit Starkstrom: Gib einem 3. Ziel, das von dem 2. Ziel gesehen werden kann, 2 Schaden. Diesen Effekt darfst du nur nutzen, wenn du zuerst die Kettenreaktion genutzt hast.

Hinweis: Bei dieser Karte ist die Reihenfolge der nutzbaren Effekte wichtig. (Bei den meisten anderen Karten nicht.) Beachte, dass jedes Ziel ein anderer Spieler sein muss.



PLASMAKANONE

Basiseffekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 2 Schaden.

Mit Phasengleiter: Bewege dich bis zu 2 Felder. Dieser Effekt darf vor oder nach dem Basiseffekt genutzt werden.

Mit aufgeladenem Schuss: Gib deinem Ziel 1 zusätzlichen Schaden.

Hinweis: Die beiden Bewegungen haben keine Munitionskosten. Du musst dein Ziel nicht sehen können, wenn du die Karte spielt. Beispielsweise kannst du 2 Felder gehen und dann auf ein Ziel ballern, das du jetzt erst siehst. Du darfst jedoch nicht 1 Bewegung vor und 1 nach dem Schuss ausführen.



FLÜSTERER

Effekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 3 Schaden und 1 Markierung. Dein Ziel muss mindestens 2 Bewegungen von dir entfernt sein.

Hinweis: Du kannst beispielsweise im 2-mal-2-Raum kein Ziel auf einem benachbarten Feld treffen, aber eins, das diagonal zu dir steht. Wenn du neben einer Tür stehst, kannst du kein Ziel auf der anderen Seite der Tür treffen, aber eins, das auf einem anderen Feld im Raum hinter der Tür steht.



ELEKTRO-SENSE

Basismodus: Gib jedem anderen Spieler auf deinem Feld 1 Schaden.

Im Sensesmann-Modus: Gib jedem anderen Spieler auf deinem Feld 2 Schaden.



TRAKTORSTRAHLER

Basismodus: Bewege 1 Ziel 0, 1 oder 2 Felder auf ein Feld, das du sehen kannst, und gib ihm 1 Schaden.

Im Bestrafer-Modus: Wähle 1 Ziel, das 0, 1 oder 2 Bewegungen weit von dir weg ist. Bewege das Ziel auf dein Feld und gib ihm 3 Schaden.

Hinweis: Du darfst auch Ziele bewegen, die du nicht siehst. Das Ziel endet auf einer Stelle, wo du es sehen und ihm Schaden geben kannst. Die Bewegungen müssen nicht in derselben Richtung erfolgen.



VORTEXKANONE

Basiseffekt: Wähle 1 Feld, das du sehen kannst, jedoch nicht dein eigenes Feld. Nenne das Feld „Der Vortex“. Wähle 1 Ziel auf dem Vortex oder 1 Bewegung von ihm entfernt. Bewege es auf den Vortex und gib ihm 2 Schaden.

Mit schwarzem Loch: Wähle bis zu 2 andere Ziele auf dem Vortex oder 1 Bewegung von ihm entfernt. Bewege sie auf den Vortex und gib jedem 1 Schaden.

Hinweis: Die 3 Ziele müssen unterschiedlich sein, allerdings dürfen einige davon auf demselben Feld starten. Es ist erlaubt, Ziele auf deinem Feld, auf dem Vortex oder sogar auf Feldern zu wählen, die du nicht sehen kannst. Alle landen dann auf dem Vortex.



BRENNKAMMER

Basismodus: Wähle einen Raum, den du sehen kannst, jedoch nicht den Raum, in dem du bist. Gib jedem in diesem Raum 1 Schaden.

Im Lauschig-warm Modus: Wähle 1 Feld, das genau 1 Bewegung weit weg ist. Gib jedem in diesem Feld 1 Schaden und 1 Markierung.



WÄRMESUCHER

Effekt: Wähle 1 Ziel, das du nicht sehen kannst, und gib ihm 3 Schaden.

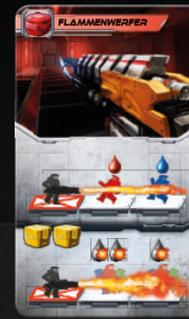
Hinweis: Ja, damit kannst du ausschließlich Ziele treffen, die du nicht sehen kannst.



TEUFELSBRÜTER

Basismodus: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst und das mindestens 1 Bewegung weit weg ist, 1 Schaden. Danach gibst du diesem Ziel und jedem anderen auf dem Feld 1 Markierung.

Im Nano-Abtaster-Modus: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst und das mindestens 1 Bewegung weit weg ist, 1 Schaden. Danach gibst du diesem Ziel und jedem anderen auf dem Feld 2 Markierungen.



FLAMMENWERFER

Basismodus: Wähle 1 Feld, das 1 Bewegung weit weg ist, und wenn möglich 1 zweites Feld, das eine weitere Bewegung in gleicher Richtung weit weg ist. Auf jedem Feld darfst du 1 Ziel wählen und ihm 1 Schaden geben.

Im Grill-Modus: Wähle 2 Felder wie oben. Gib jedem auf dem ersten Feld 2 Schaden und jedem auf dem zweiten Feld 1 Schaden.

Hinweis: Diese Waffe kann niemandem auf deinem Feld Schaden geben. Allerdings kann sie manchmal auch jemandem Schaden geben, den du nicht sehen kannst – die Flamme geht zwar nicht durch Wände, aber sie geht durch Türen. Stelle sie dir als geraden Feuerstrahl vor, der 2 Felder in waage- oder senkrechter Richtung weit reicht.



GRANATWERFER

Basiseffekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 1 Schaden. Danach darfst du das Ziel 1 Feld weit bewegen.

Mit Extragranate: Gib jedem Spieler auf einem Feld, das du sehen kannst, 1 Schaden. Du kannst das vor oder nach der Bewegung des Basiseffekts machen.

Hinweis: Beispielsweise kannst du auf ein Ziel schießen, es auf ein Feld mit anderen Zielen bewegen und dann allen auf dem Feld Schaden geben, inklusive des ersten Ziels. Oder du kannst einem Hauptziel 2 Schaden geben, 1 jedem anderen auf diesem Feld, und dann das Hauptziel 1 Feld weit bewegen. Oder du kannst einem separat stehenden Ziel 1 Schaden geben und allen auf einem anderen Feld ebenfalls je 1 Schaden. Wenn du dein eigenes Feld als Ziel wählst, wirst du selbst nicht bewegt und erhältst keinen Schaden.



RAKETENWERFER

Basiseffekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, das aber nicht auf deinem Feld ist, 1 Schaden. Danach darfst du das Ziel 1 Feld weit bewegen.

Mit Düsenantrieb: Bewege dich bis zu 2 Felder. Dieser Effekt darf vor oder nach dem Basiseffekt genutzt werden.

Mit Splittersprengkopf: Während des Basiseffekts gibst du jedem Ziel auf dem Ursprungsfeld deines Ziels 1 Schaden – inklusive des Ziels, auch wenn du es bewegst.

Hinweis: Wenn du den Düsenantrieb vor dem Basiseffekt benutzt, berücksichtigst du dein neues Feld nur, um zu sehen, ob ein Ziel erlaubt ist. Du darfst dich sogar von einem Feld wegbewegen, um auf jemanden darauf zu schießen. Wenn du den Splittersprengkopf benutzt, gibst du jedem auf dem Feld des Ziels Schaden, bevor du das Ziel bewegst – dein Ziel erhält insgesamt 3 Schaden.

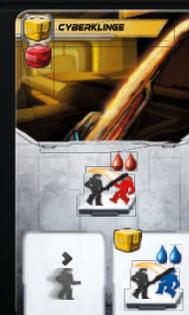


RAILGUN

Basismodus: Wähle eine waage- oder senkrechte Richtung und 1 Ziel in dieser Richtung. Gib diesem 3 Schaden.

Im Durchbohren-Modus: Wähle eine waage- oder senkrechte Richtung und 1 oder 2 Ziele in dieser Richtung. Gib jedem 2 Schaden.

Hinweis: Im Prinzip schießt du in gerader Linie – auch durch Wände. Du brauchst nicht zwingend ein Ziel hinter einer Wand zu suchen – es könnte sogar auf deinem Feld sein – aber durch Wände ballern macht halt Spaß. Es gibt nur 4 waage- und senkrechte Richtungen. Stelle dir einfach vor, frontal auf eine Wand oder Tür zu blicken und in diese Richtung zu feuern. Jeder auf einem Feld (auch deinem) in dieser Richtung ist ein erlaubtes Ziel. Im Durchbohren-Modus können die 2 Ziele auf demselben oder verschiedenen Feldern sein.



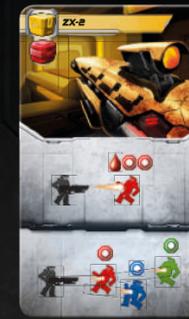
CYBERKLINGE

Basiseffekt: Gib 1 Ziel auf deinem Feld 2 Schaden.

Mit Schattenschritt: Bewege dich 1 Schritt vor oder nach dem Basiseffekt.

Mit Zerschmetzeln: Gib 1 anderen Ziel auf deinem Feld 2 Schaden. Der Schattenschritt darf vor oder nach diesem Effekt genutzt werden.

Hinweis: Alle Effekte kombiniert machen es möglich, dich auf 1 Feld zu bewegen und dort 2 Leute zu verknoppen; oder jemanden zu verknoppen, dich zu bewegen und dann jemand anders zu verknoppen; oder 2 Leute zu verknoppen und dich dann zu bewegen.

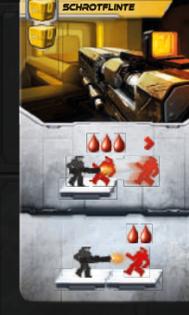


ZX-2

Basismodus: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 1 Schaden und 2 Markierungen.

Im Scan-Modus: Wähle bis zu 3 Ziele, die du sehen kannst, und gib jedem 1 Markierung.

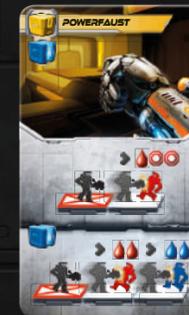
Hinweis: Denke daran, dass die 3 Ziele in 3 unterschiedlichen Räumen sein können.



SCHROTFLINTE

Basismodus: Gib 1 Ziel auf deinem Feld 3 Schaden. Wenn du möchtest, darfst du das Ziel dann 1 Feld weit bewegen.

Im Laufverlängerungs-Modus: Gib 1 Ziel auf irgendeinem Feld, das genau 1 Bewegung weit weg ist, 2 Schaden.



POWERFAUST

Basismodus: Wähle 1 Ziel auf irgendeinem Feld, das genau 1 Bewegung weit weg ist. Bewege dich auf dieses Feld und gib dem Ziel 1 Schaden und 2 Markierungen.

Im Raketenfaust-Modus: Wähle ein Feld, das genau 1 Bewegung weit weg ist. Bewege dich auf dieses Feld. Du darfst 1 Ziel dort 2 Schaden geben. Wenn du möchtest, darfst du dich 1 weiteres Feld in dieselbe Richtung bewegen (nur wenn diese Bewegung zulässig ist). Du darfst 1 Ziel dort ebenfalls 2 Schaden geben.

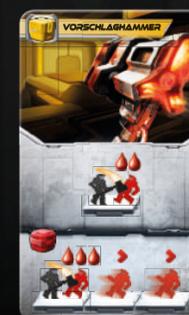
Hinweis: Im Raketenfaust-Modus fliegst du 2 Felder in gerader Linie und boxt 1 Person pro Feld.



SCHOCKWELLE

Basismodus: Wähle bis zu 3 Ziele auf unterschiedlichen Feldern, jedes muss genau 1 Bewegung weit weg sein. Gib jedem Ziel 1 Schaden.

Im Tsunami-Modus: Gib allen Zielen, die genau 1 Bewegung weit weg sind, 1 Schaden.



VORSCHLAGHAMMER

Basismodus: Gib 1 Ziel auf deinem Feld 2 Schaden.

Im Pulverisierungs-Modus: Gib 1 Ziel auf deinem Feld 1 Schaden, dann bewege dieses Ziel in eine Richtung 0, 1 oder 2 Felder weit.

Hinweis: Beachte, dass Bewegungen durch Türen, aber nicht durch Wände gehen.

POWER-UPS

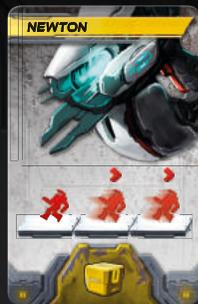
Jedes Power-Up hat zwei hauptsächliche Nutzen. Du kannst es anstelle der Bezahlung mit Munitionswürfeln ablegen, wenn du Munitionskosten bezahlen musst. Oder du kannst es ausspielen (und ablegen), um seinen Spezialeffekt zu nutzen.

Hinweis: Es ist nicht erlaubt, ein Power-Up abzulegen, um sich einen Würfel zu nehmen – du darfst das nur, um Kosten zu bezahlen.

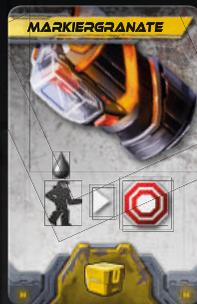
Du darfst nie mehr als 3 Power-Ups gleichzeitig auf der Hand haben. Du kannst alle bei derselben Aktion einsetzen, wenn sie zutreffen.



Du darfst diese Karte spielen, wenn du einem oder mehr Zielen Schaden zufügst. Zahle 1 Munitionswürfel beliebiger Farbe. Wähle 1 dieser Ziele und gib ihm 1 zusätzlichen Punkt Schaden. Hinweis: Du darfst dies nicht nutzen, um einem Ziel, das lediglich Markierungen erhält, 1 Schaden zuzufügen.



Du darfst diese Karte in deinem Zug vor oder nach einer beliebigen Aktion spielen. Wähle irgendeine andere Spielfigur und bewege sie 1 oder 2 Felder in eine Richtung. (Du darfst sie nicht einsetzen, um eine Figur zu bewegen, die am Ende deines Zugs neu spawnnt. Das wäre zu spät.)



Du darfst diese Karte spielen, wenn du Schaden von einem Spieler erhältst, den du **sehen** kannst. Gib diesem Spieler 1 Markierung.



Du darfst diese Karte in deinem Zug vor oder nach einer beliebigen Aktion spielen. Nimm deine Figur und setze sie auf irgendein Feld auf dem Spielplan. (Du darfst sie nicht einsetzen, nachdem du gesehen hast, wo jemand am Ende deines Zugs neu spawnnt. Dann ist es zu spät.)

KURZFASSUNG DER ADRENALIN-SPIELREGELN

VORBEREITUNG

Baut den Spielplan, indem ihr je 2 Teile passend aneinanderlegt. Bereitet das Spiel vor, wie auf Seite 2 und 3 gezeigt.

SPAWNEN IM ERSTEN ZUG

1. Ziehe 2 Power-Up-Karten.
2. Suche 1 aus und behalte sie.
3. Beginne den ersten Zug, indem du das andere Power-Up ablegst. Seine Farbe legt deinen Spawn-Punkt fest.

ZUG

1. Mache 2 Aktionen.
 - a. Rumlaufen
 - I. Bewege dich 1x, 2x oder 3x.
 - b. Zeug nehmen
 - I. Bewege dich 1x, wenn du möchtest (2x, wenn du mindestens 3 Schaden hast).
 - II. Nimm dir das Zeug auf deinem Feld.
 - Munition: nimm dir das Munitionsplättchen. Lege die dort angegebenen Würfel auf dein Tableau. Plättchen ablegen.
 - » Gibt das Plättchen ein Power-Up, ziehe 1 Karte (falls du noch keine 3 hast).
 - Waffe: Nimm dir die Karte. Zahle die Nachladekosten, der oberste Würfel kostet nichts. Die Karte kommt auf deine Hand. Die Waffe ist **geladen**.
 - » Solltest du nun 4 Waffen haben, musst du 1 auf dem Feld ablegen, von dem die neue kam. Du kannst eine geladene oder ungeladene Waffe abwerfen.
- c. Rumballern
 - I. Spiele eine Waffenkarte aus deiner Hand. (Wenn du mindestens 6 Schaden hast, kannst du vorher 1 Bewegung machen.)

- II. Sage, wie du den Karteneffekt nutzen willst.
- III. Führe den Effekt aus, zahle für optionale Effekte oder alternative Schuss-Modi, wenn du diese nutzt.
- IV. Die Waffe ist nun **ungeladen**. Sie bleibt offen vor dir liegen.

2. Nachladen

- a. Du kannst beliebig viele deiner ungeladenen Waffen nachladen.
 - b. Zum Nachladen bezahlst du die Nachladekosten und nimmst die Karte auf. Sie ist jetzt geladen.
3. Werte jedes Tableau, das einen Todesschuss erhalten hat.
 - a. **First Blood:** 1 Punkt für den Spieler, der den ersten Schaden erzeugt hat.
 - b. Jeder Spieler, der Schaden erzeugt hat, bekommt Punkte.
 - I. Wer den meisten Schaden erzeugt hat, bekommt die meisten Punkte. Der zweite bekommt die zweitmeisten Punkte, etc.
 - II. Gleichstände werden zugunsten desjenigen aufgelöst, der früher Schaden erzeugt hat.
 - III. Zunächst erhält man die Punkte 8-6-4-2.
 - IV. Für jeden vergangenen Todesschuss verringern sich die Punktwerte, angezeigt durch Schädel auf dem Tableau.
 - c. Versetze den Todesschuss-Tropfen zur Todesschussleiste.
 - d. Gab es einen Overkill, versetze den Overkill-Tropfen auf die Todesschussleiste. Der overkillte Spieler gibt dem Overkiller eine Markierung.
 - e. Nimm den Schädel von der Todesschussleiste und decke den höchsten verbliebenen Punktwert auf dem Tableau ab.

f. Der Getötete spawnnt neu:

- I. Ziehe 1 Power-Up-Karte.
- II. Lege 1 deiner Power-Up-Karten ab.
- III. Spawne am angegebenen Ort neu.

FINALER WAHNSINN

1. Finaler Wahnsinn wird ausgelöst, wenn der letzte Schädel von der Todesschussleiste genommen wurde.
2. Alle Spieler ohne Schaden drehen ihre Tableaus um. Sie werden nur wenig wert sein.
3. Jeder Spieler, auch derjenige, der Finalen Wahnsinn ausgelöst hat, bekommt noch 1 Zug. Sie drehen ihre Action!-Plättchen auf die Seite Finaler Wahnsinn.
 - a. Wer vor dem Startspieler dran ist, darf 2 aus diesen Aktionen wählen:
 - I. Bewegung bis zu 4 Felder.
 - II. Bewegung bis zu 2 Felder, dann Zeug nehmen.
 - III. Bewegung bis zu 1 Feld, nachladen und schießen.
 - b. Der Startspieler und alle nach ihm dürfen 1 aus diesen Aktionen wählen:
 - I. Entweder Bewegung bis zu 3 Felder und dann Zeug nehmen.
 - II. Oder Bewegung bis zu 2 Felder, nachladen und schießen.
4. Tableaus, die in Finaler Wahnsinn Todesschüsse bekommen, werden nach der Wertung auf die Seite 2-1-1-1 gedreht.

ENDWERTUNG

1. Jedes Tableau werten, auf dem noch Schaden ist.
2. Wertet den meisten Schaden auf der Todesschussleiste, wenn ihr ein Tableau wertet.
3. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.
4. Gleichstände werden zugunsten des Spielers mit den meisten Punkten auf der Todesschussleiste aufgelöst.

EIN SPIEL VON FILIP NEDUK

Illustrationen: **Jakub Politzer**

Art-Direction und Layout: **Filip Murmak**

Spielregel: **Jason Holt**

Übersetzung: **Michael Kröhnert**

Haupttester: **Petr Murmak**

3D-Künstler: Jiří Světinský,
Adam Kruták,
Pablo Poliakov,
Marek Polívka

Redaktion: Jasmin Ickes

Projektmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Ferdinand Köther, Peer Lagerpusch,
Sabine Machaczek, Frank Nauerz

Tester: Kreten, Vitek, Filip, Vlaada, Jasoň, Paul Grogan, Zuzka, Dita, Janča, Michaela, Léňa, Peter, Virginie, LemonyFresh, Vodka, Cauly, Pogo, Jarek, Elwen, Miloš, Patrik, Pavel, Lenka, V. Bogdanić, H. Čop, K. Čurla, Dabetiči, M. Delić, I. Flis, Š. El Assadi, I. Ferenčák, F. Fučić, Z. Grom, I. Hamarić, J. Hladek, A. Hrelja, E. Hrelja, I. Hrelja, J. Hrelja, Igranje.hr, I. Jakubi, H. Kordić, L. Krleža, T. Munda, S. Nemet, L. Nola, M. Salopek, M. Plačko, A. Vještica, J. Zuppa und viele weitere Tester auf ungezählten Events, darunter Czechgaming, The Gathering of Friends, Origins, Stahleck, GenCon und Žihle.

Besonderer Dank an: meine wunderschöne „Ehefrau in spe“ Anja wegen ihrer Liebe und Unterstützung, Petr Murmak für alles, insbesondere weil er einer verrückten Idee eine Chance gegeben hat, Jakub Politzer für sein erstaunliches Artwork und seine Gedankenleserfähigkeiten, Filip Murmak für seine Hilfe, Beratung und magischen Kräfte, Paul Grogan dafür, dass er bei jedem Schritt des Weges fantastisch war, Jason Holt für die Spielanleitung (sie wurde nicht von alleine witzig), Vlaada Chvátíl dafür, dass er ein großartiger Autor ist, Petr Čáslava für den Geschütz-Modus, Vit Vodička dafür, dass er alle wichtigen Sachen gemacht hat, über die nachher keiner spricht, jeden bei Czechgaming und an Cast und Crew von „Geek Night“ für all die Testrunden der letzten 3 Jahre.

© Czech Games Edition, Oktober 2016.

www.CzechGames.com

CGE
Czech Games Edition

**Heidelberger
Spieleverlag**
www.heidelbaer.de

