

FILIP NEDUK

ADRENALINE

DLC

fordította: *Beorn* (2018)
lektorálta: *Hipszki László*
nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás

CSAPATJÁTÉK

Ez a kiegészítő lehetővé teszi a harcosok számára, hogy koordináltan okozzanak sérüléseket az elleneséges csapatnak. A mindkét oldalon 3-3 karakter számos új taktikai lehetőséget nyit meg, és egy új játékmecanizmust is (a sérülésgyűjtőt), mely új mélységet ad a kiválasztott stratégiának.

2-6 JÁTEKOS RÉSZÉRE

A játékot ettől kezdve 2 csapat is játszhatja. Mindkét csapatnak 1-3 játékosra lesz (nem kell ugyanannyi játékosnak lennie bennük). Mindkét csapatban úgy is 3-3 karakter lesz, így mind a 6 karakterre szükségetek lesz.

ÚJ JÁTEKÖSSZETEVŐK

A csapatjátékhoz használni fogjátok az alapjáték összes játékösszetejét, valamint ezen DLC-ben található összes kiegészítő játékösszetejét is.



Echo figurája



Echo 20
sérülésjelzője



6 ötszögletű
műanyag talp



12 karakter-specifikus
fegyverkártya



3 jutalomlapka



Echo játékosablaka



5 méregjelző



Echo lőszerkockái
(minden színből 3)



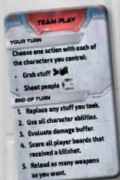
6 adrenalinroham-lapka



6 képességekártya



2 csapatjáték
összefoglaló-
lapka



1 csapatjáték
áttekintő-
kártya



2 sérülésgyűjtő



1 csapatjáték koponyatábla



5 hipnózisjelző



4 túlterhelésjelző

JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

1 Oszd a játékosokat 2 csapatra. Mindkét csapatban 1-3 játékos lehet, de nem kell ugyanannyi játékosnak lennie bennük.

2 A fekete csapat üljön az asztal egyik oldalára. Ők a fekete műanyag talpakat fogják használni. A fehér csapat üljön velük szembe. Ők a fehér talpakat használják.

3 Készítsétek elő a játéktáblát a megszokott módon. Bármelyik táblaoldal használható bármennyi játékosnál.

4 Fektesd a csapajáték koponyatábláját a játéktábla gyiloklövés-sávjára, és tedd rá a 8 piros koponyát.

5 Tedd a sérülésgyűjtőket a tábla két szélére, a csapatokhoz közel.

6 Minden sérülésgyűjtő mellé tegyél egy-egy csapatjáték áttekintőlapkát.

7 Véletlenszerűen válassz egy jutalomlapkát, és tedd a koponyatábla közelébe. Tedd vissza a kimaradt 2 másik jutalomlapkát a játék dobozába.

8 Sorsoljátok ki, hogy melyik csapat fog kezdeni. Add oda ennek a csapatnak a kezdőjátékos-jelzőt.

9 Mindkét csapat válasszon karaktereket, a 4. oldalon ismertetett szabályok szerint.





A következő oldalon megmutatom, hogyan válasszatok karaktert.



A játékosok számától függetlenül mindig 3-3 karakter lesz mind a két csapatban. Ez tulajdonképpen egy egymás elleni játék előkészületeinek felel meg.

KARAKTERVÁLASZTÁS

KARAKTERKÉPESSÉGEK

A csapatjátékban a DLC Fegyverek Kézikönyvében leírt speciális képességeket és karakter-specifikus fegyvereket is használni fogjátok. Használatukat megtalálod a DLC Karakterek szabályfüzetben is. Kérjük, előbb olvasd át az említett két szabályfüzetet, hogy tisztában legyél vele, miként kell használni a karakterképességeket egy normál játék során. Ebben a szabályfüzetben csak akkor említjük az egyes karakterképességeket és fegyvereket, ha a csapatjátékban a szabályuk valamiben eltér az ismertetettől.

Megjegyzés: Elméletileg játszhattok csapatjátékot anélkül is, hogy ezen kiegészítő karakterképességeit használnátok. Ezt azonban nem nagyon ajánljuk, hiszen az új képességeket szinte a csapatjátékhoz találtuk ki. Nem nehéz megérteni őket, és elengedhetetlenek a játék hangulatához, hiszen ezek segítségével minden karakter egyedülálló módon tud hozzájárulni a saját csapata sikeréhez.

VÁLASZTÁS

Mind a 6 karaktert használni fogjátok. Minden karakterhez véletlenszerűen válasszatok egy-egy karakter-specifikus fegyvert, és a kártyáját fektessétek a képességkártyája mellé. (A nem választott fegyverek kártyáit tedd vissza a játék dobozába.) Sorakoztasd fel a karakterek- és fegyvereik kártyáit úgy, hogy mindenki láthassa.

1. A kezdőcsapat választ 1 karaktert.
2. A másik csapat 2 karaktert választ.
3. A kezdőcsapat 2 karaktert választ.
4. A másik csapat megkapja a 6. karaktert.

IRÁNYÍTÁS

Ha egy „csapat” csak egy játékosból áll, akkor a csapata mindhárom karakterét ő fogja irányítani. Ellenkező esetben minden játékosnak ki kell választania egy karaktert a csapatából, akit majd irányítani fog - talán épp ő döntött arról a bizonyos karakterről, hogy a csapatba kerüljön, akivel most játszani fog.

Kétszemélyes csapat esetén mindketten egy-egy karaktert irányítotok, és a harmadikat pedig közösen fogjátok irányítani.

Háromszemélyes csapat esetén mindenki 1-1 karaktert irányít.

KARAKTER ELŐKÉSZÜLETEK

A csapat mindhárom karakterének játékos-táblájára szükségetek lesz. Csapatjátékban az akciólapkák (a játékos-tábla bal oldalához illesztendő lapkák) viszont nem kellenek.

Az adrenalinroham-lapkákról már olvashattál a DLC Karakterek füzetében. Csapatjáték esetén a végső halál mező alatt 1 pontot adó oldalát kell használnotok.

Mindenki vegye el a figuráját, és nyomja bele erősen a csapata színének megfelelő egyik műanyag talpba.



Violet készen áll az akcióra

LŐSZER

Minden játékos saját lőszerezellel rendelkezik. Egy játékos a lőszerezelle az általa irányított bármelyik karakterére elköltheti.

Egyszemélyes csapat: Válassz egy játékosablát, és tárold azon a lőszerezelle. A 3 karaktered bármelyikére elköltheted innen. Kezdeként vegyél el minden színből 1-1 lőszerkockát, majd azonnal fizess meg a karakter-specifikus fegyvered betárazását. Ha két karakterednek ugyanolyan színű lőszerkockára lenne szüksége, akkor amelyik karaktered nem tudott fizetni, az üres speciális fegyverrel kezdi a játékot.

Kétszemélyes csapat: A lőszerezelle tárold a választott karaktered tábláján. Innen tudsz a választott-, illetve a közös karakterre költeni. Kezdeként vegyél el minden színből 1-1 jelzőt, majd azonnal fizess meg a speciális fegyvered betárazását. Egyikőtök fizesse meg a közös karakter betárazását is.

Háromszemélyes csapat: A lőszerezelle tárold a karaktered tábláján. Csak a saját karakteredre költheted el, mint egy sima játékban. Kezdeként vegyél el minden színből 1-1 jelzőt, majd azonnal fizess meg a speciális fegyvered betárazását.

Emlékeztető: Egy speciális fegyver betárazásának költsége egyenlő az újratöltés költségével, mínusz 1 lőszerkocka. Sok speciális fegyver ingyen betárazható. Egyik esetén sem kell egyenlő több lőszerkockát elkölteni a betárazásához.

LŐSZERLIMIT

Minden játékosnak minden színből maximum 3-3 lőszerkockája lehet. A játékosok nem osztoznak a lőszerezelle.

Megjegyzés: Ha a csapat kevesebb játékosból áll, kevesebb lesz a lőszerezellelimitjük is. Ezt a hátrányt ellensúlyozza az, hogy felvehetik a lőszerezelle az egyik karakterükkel, amit azután elkölthetnek egy másikkal.

ÚJJÁSZÜLETÉSI LÉPÉS

A kezdőcsapat első fordulója elé be kell iktatni egy újjászületési lépést. A kezdőcsapat minden játékosa fejlesztéskártyákat húz, és kiválasztja a karaktere újjászületési pontját. Ezután a másik csapat minden játékosa tesz ugyanígy. Az első forduló így már 6 figurával kezditek el.

Ezen lépés alatt mindenkinek fejlesztéskártyákat kell húznia:

- » **Egyszemélyes csapat** esetén húzz 4 kártyát. Ezután dobj el közüle hármat, hogy a már ismert szabályok szerint minden karakterednek válassz egy-egy saját újjászületési pontot.

- » **Kétszemélyes csapat** esetén az egyikük 2, a másikuk 3 kártyát húz. Aki 2 kártyát húzott, csak a saját karakterének válassz újjászületési pontot, a másik játékos a megmaradt két karakternek. Így mindkét játékosnak 1-1 fejlesztéskártyája fog maradni.
- » **Háromszemélyes csapat** esetén mindenki 2 kártyát húz, ezek közül egyet eldob, és ez lesz a karaktere újjászületési pontja.

A játékosok konzultálhatnak a csapattársaikkal, és meg is mutathatják egymásnak a felhúzott fejlesztéskártyáikat.

Miután mindkét csapat végzett, kezdődik a normál játék.



CSAPATFORDULÓ

A játékkörödet a csapatod fordulója alatt hajtod végre. A csapat minden karaktere 1-1 akciót kap.

AKCIÓK

Az alapakciók a következők:

- » Mozogj maximum 1 mezőt, és vegyél fel egy cuccot, amit ott találsz (vagy fordítva).
- » Lőj rá egy ellenfeledre.

Az alapjáték „futkározás” akcióját nem használhatod csapatjátékban, mert annál sokkal hatékonyabban lehet használni az egyes karaktereket. A fenti normál akciókon túl még az alábbi akciók közül is választhatsz:

- » Használd egy feloldott adrenalinakciót.
- » Fizess az adrenalinrohamért, és használd az egyik adrenalinakciót.

Az adrenalinakciók ugyanazok, mint az alapjátékban. Az adrenalinroham használatát a DLC Karakterek szabályfüzetben találod.

A csapatot alkotó karakterek bármilyen sorrendben végrehajthatják a választott akciójukat.

Miután a karaktered végrehajtotta az akcióját, forgasd a képességekártyáját vízszintes állásba, jelezve, hogy a karaktered készen áll a forduló végén a különleges képessége használatára.



IRÁNYÍTÁS

Egyszemélyes csapat esetén mindhárom karaktert te irányítod, és minden döntést neked kell meghoznod.

Kétszemélyes csapat esetén csak a saját karakteredet irányítod, és minden csapatfordulóban el kell döntened a csapattársaddal, hogy a közös karaktert épp melyikőtök irányítsa.

Háromszemélyes csapat esetén mindenki csak a saját karakterét irányítja, használja fel a fejlesztéskártyáját, és dönt a karaktere akciójáról. Természetesen érdemes a forduló elején, vagy közben egyeztetned a csapattársaidal.

FEGYVEREK



Hé, Violet! Ide tudnád dobni nekem azt a frankó sörétespuskát?

Az aréna körül elhelyezett sima fegyvereket a megszokott módon lehet felvenni. Amikor egy karakter felvesz egy fegyverkártyát, az a játékos kezébe kerül. Ezt a fegyvert a játékos által irányított bármelyik karakter használhatja. Ezáltal az egyszemélyes csapat, és kétszemélyes csapat játékosai megosztozhatnak a fegyvereken. (A háromszemélyes csapatra ez nem igaz, mert ott minden játékos csak 1-1 karaktert irányít.)

A felhasznált sima fegyverek a játéktáblára kerülnek. A csapatforduló végén bármelyik játékos feltöltheti azokat (majd a kezébe veheti a kártyáját).



Hát persze! A sörétest oda tudom neked dobni egy folyosón és két ajtón keresztül is. Elvégre akcióhős vagyok!

Mint már írtuk, minden játékosnak saját lőszerkészlete van. Egy fegyver tüzelési és újratöltési költségét minden esetben az adott játékosnak kell megfizetnie, és nem a karakternek, illetve nem egy csapattársnak.

Minden karakter rendelkezik egy karakter-specifikus fegyverrel is kezdetben. Ezt csak és kizárólag ő használhatja, és csak az a játékos töltheti újra, aki az adott karaktert épp irányítja.

Kétszemélyes csapat esetén a közös karakter karakter-specifikus fegyverét csak az a játékos használhatja, aki a legutóbb újratöltötte azt. Ha a másik játékos irányítja épp az adott karaktert, ő nem használhatja ezt a fegyvert. Ha ez a fegyver kiürül, bármelyik játékos újratöltheti azt.

FEGYVERLIMIT

Minden játékosnak maximum 3 töltött fegyver lehet a kezében, nem beleszámolva a karakter-specifikus fegyvereket. Ha a limitnél új fegyvert akarsz felvenni, vagy egy nálad lévő üres fegyvert akarsz újratölteni, akkor egy már töltött fegyvert el kell dobnod az arénába, a megszokott módon.

SÉRÜLÉSEK

Csapatjátékban a sérülések másképp működnek, mint az alapjátékban.



Felejts el mindent, amit eddig tanultál! Készülj az új program befogadására!

SÉRÜLÉSJELZŐK

Csapatjátékban ezeket a jelzőket más módon használjátok. A jelző színe most azt jelzi, hogy melyik karaktert érte a sérülés. Például: a zöld sérülésjelzők Sprog sérüléseit jelzik.

A sérülésjelzők ráadásul a csapat színének megfelelő, közös sérülésgyűjtőbe kerülnek.



SÉRÜLÉSGYŰJTŐ

A sérülések nem kerülnek közvetlenül az eltalált karakter játékosablájára, hanem a csapata közös sérülésgyűjtőjébe kerülnek. Például: ha Sprog 3 sérülést szenved el, 3 zöld sérülésjelző kerül a csapata közös sérülésgyűjtőjébe.

A jelek ide kerülnek. Nem lehet több, mint színenként 3-3.

A sérülések erre a 6 mezőre kerülnek. A csapatforduló végén, ha mind a 6 mezőn van már 1-1 sérülésjelző, akkor ürítésre kerül sor.



A 6-nál több sérülésjelző ide középre kerül. Nincs korlátozva, hogy hány sérülésjelző lehet összesen a sérülésgyűjtőn.

A sérülések a csapat fordulójának végéig a gyűjtőben maradnak, és csak ekkor kell foglalkozni velük, de csak akkor, ha a gyűjtőben legalább 6

sérülésjelző összegyűlt már. Ha még nincs a gyűjtőben 6 sérülésjelző, nem kell velük foglalkozni, ott maradnak a következő forduló végéig. A részleteket lásd a következő oldalon.

Általánosságban elmondható, hogy a fegyverek és képességek által okozott összes sérülés a sérülésgyűjtőbe kerül. Az egyetlen kivétel Sprog különleges képessége, amiről azonban már a DLC Fegyverek Kézikönyvében szoltunk.

JELEK A GYŰJTŐBEN

Amikor sérülésjelzőt teszel a gyűjtőbe, ellenőrizd, hogy van-e rajta olyan jel, amelyik színe megegyezik a most elhelyezett jelzőkével. Ha vannak, a szokott módon extra sérülést okoznak.

Ha egyszerre okozol sérülést, és teszel jelet egy célpontra ugyanazzal az akcióddal, elsőként most is a sérüléseket oldd meg. A jelek csak a későbbi sérüléseknél számítanak majd.

FEJLESZTÉSKÁRTYÁK

Minden játékosnak saját fejlesztéskártyái vannak, és azokat csak az általa irányított karakterei érdekében játszhatja ki (effekt, lőszer, vagy újjászületés). Minden játékos kezében maximum 3-3 fejlesztéskártya lehet, mint az alapjátékban.

Egyszemélyes csapat esetén bármelyik karakter érdekében kijátszhat sz fejlesztéskártyát.

Kétszemélyes csapat esetén a közös karakter érdekében bármelyik játékos kijátszhat fejlesztéskártyát, de minden esetben csak az egyikük:






- » Ha a közös karakter megsebez egy célpontot, bármelyik játékos (de csak az egyikük) kijátszhat egy vagy több „Tagback Grenades”-t.
- » Ha a közös karakter meghalt, és megvolt a pontozás is, bármelyik játékos eldobhat egy fejlesztéskártyát, és az itt fog újjászületni. (Javasoljuk, hogy a több kártyával rendelkező játékos dobjon el egyet az újjászületéshez.)
- » Ha a közös karakter újratölti a karakter-specifikus fegyverét, akkor bármelyik játékos eldobhat egy fejlesztéskártyát, hogy segítsen a költség kifizetésében.

Megmutathatjátok egymásnak a fejlesztéskártyáitokat, és konzultálhattok is azok használatáról. A megbeszélést akár titokban, akár nyíltan is megtarthatjátok.

A fejlesztéskártyák csapatjátékban való használatát a 11. oldalon ismertetjük.

A CSAPATFORDULÓ VÉGE

Több dolog is történik a csapatod fordulója végén. Miután a csapatod összes karaktere befejezte minden akcióját, hajtsd végre az alábbiakat a megadott sorrendben:

-  Pótold a játéktábláról eltávolított összes lőszerlapkát és fegyverkártyát.
-  A csapatod minden karaktere használhatja a speciális képességét.
-  Üritsd ki az ellenfél sérülésgyűjtőjét, ha 6 vagy több sérülésjelző van benne.
-  Pontozd le a gyiloklövéseket.
-  A csapatod karakterei töltsék újra a fegyvereiket.

KARAKTERKÉPESSÉGEK

Minden karakter speciális képességét megtalálsz a DLC Fegyverek Kézikönyvében. A csapatodba tartozó három karakter tetszőleges sorrendben használhatja a speciális képességét.

Annak a karakternek, aki már használta a képességét, fordítsd el vízszintes állásba a képességkártyáját. Ez segít nyomon követni, hogy melyikük használta már a képességét.

Ne feledd, hogy a képességeket az összes lőszerlapka pótlása után használjátok, de még azelőtt, hogy megvizsgálnátok az ellenséges csapat sérülésgyűjtőjét. Néhány karakter esetén ez az időzítés fontos lehet.

Sprog: A mérgező képességének használata kötelező. Minden megmérgezett karakter 1-1 sérülést szenved el közvetlenül, ami nem kerül a közös sérülésgyűjtőbe, hanem egyenesen a megmérgezett karakterek játékosablájára kerülnek. A következő fejezetből látni fogod, hogy ez miért fontos.

A SÉRÜLÉSGYŰJTŐ KIÜRÍTÉSE



*Aha! „Sérülésgyűjtő kiürítése”.
Csak tudnám, ki a fene írta
ezt a cuccot?!*



*A jókedved zavaró. Ez a
terminológia teljesen
logikus és érthető. Dzzzz...*

Miután a csapatod minden karaktere használta a speciális képességét, ellenőrizd az ellenfél csapatának sérülésgyűjtőjét. Ha van még üres mező rajta (azaz 6-nál kevesebb sérülésjelző van rajta), akkor semmi nem történik. A jelzők ott maradnak, és hozzáadódnak a következő forduló sérüléseihez. A sérülésjelzők egész addig gyűlnek a gyűjtőben, amíg 6 vagy több jelző nem kerül oda.

Ha az ellenfél csapatának sérülésgyűjtőjén 6 vagy több sérülésjelző van a csapatfordulók végén, akkor minden ott lévő sérülésjelző átkerül az ellenfél csapatát alkotó karakterek játékosabláira. Ezt a folyamatot nevezzük a „sérülésgyűjtő kiürítésének”. Minden ellenséges karakternek add oda a saját színének megfelelő összes sérülésjelzőt, ami a gyűjtőben volt. A sérülésgyűjtőben lévő jelek azonban továbbra is ott maradnak.

SÉRÜLÉSGYŰJTŐ-JUTALOM

A sérülések okozásán túl a csapatod jutalmat is kap az ellenfél sérülésgyűjtőjének kiürítésekor.

ha az ellenfél csapatának minden karaktere legalább 1-1 sérülést szenvedett el



ha az ellenfél csapatának csak 2 karaktere sérült



ha az összes sérülést egyetlen ellenséges karakter kapta



Amikor az ellenséges csapat sérülésgyűjtője kiürítésre kerül, az aktuális jutalomlapka határozza meg, hogy a csapatod milyen jutalmat kap az általuk okozott sérülésekért. Az egyes jutalmak a sérülésgyűjtőben lévő sérülésjelzők színeinek számától függnek. A jeleket ekkor is hagyjátok figyelmen kívül.

A játék előkészítése során kiválasztott jutalomlapka az egész játékra vonatkozik. Megtervezheted a taktikádat, hogy minél jobban kihasználj a sérülésgyűjtő kiürítésekor kapott jutalmakat.



A csapatod a feltüntetett számú pontot kapja.



Gyógyulás: a csapatod egyik játékos-tábláján csúsztasd az adrenalinrohamlapkát 1 mezővel balra (kivéve, ha már mind a 3 táblán a legutolsó mezőn van).



A csapatod megkapja a jelzett számú (és színű) fejlesztéslapkát és/vagy lőszerkockát. Közös megegyezéssel tetszőlegesen osszátok el a csapat karakterei között. Akár minden jutalmat megkaphat egyetlen karakter is.



Tetszőleges színű lőszerkocka.

Például: a fekete csapat fordulója végén a fehér csapat sérülésgyűjtőjében összesen 9 sérülésjelző van (a felső sorban lévő 2 sárga és 1 narancs jel nem számít). Ez több, mint 6, így a fekete csapat fordulója végén a fehérek sérülésgyűjtőjét ki kell üríteni.



A jelek továbbra is a fehér csapat sérülésgyűjtőjén maradnak. Mivel csak kék és sárga sérülésjelzők voltak a gyűjtőben, így ezek a megfelelő színű karakterek játékos-táblájára kerülnek át (Banshee és :D-struct-or). A fenti jutalomlapka van játékban, így a fekete csapat 2 pontot kap, és az egyik fekete karakter gyógyulhat egyet.



GYILOKLÖVÉS PONTOZÁSA

Egy karakter meghal, ha egy sérülésjelző kerül az adrenalinroham-lapkája gyiloklövés mezőjére.

A Sprog mérge miatt elszenvedett gyiloklövés is ölésnek számít, még akkor is, ha az adott csapat sérülésgyűjtőjét épp nem is kellett üríteni. Tehát akkor is lehet belőle duplagyilok, ha a gyűjtőben lévő sérülésjelzők mind egyszínűek.

JÁTEKOSTÁBLA PONTOZÁSA

A gyiloklövést közvetlenül a sérülésjelző kiürítése után kell pontozni. Kezdetben minden gyiloklövés 8 pontot ér (csapatjátékban nem jár pont sem az első vérért, sem a második helyért, és nem kell a sérülésjelzőt átmozgatni a gyiloklövés mezőről).

Az első alkalommal, amikor egy karakter gyiloklövést kap, vegyél el egy koponyát a koponyatábláról, és fedd le vele a 8-as pontmezőjét. Így a második gyiloklövésért már csak 6 pont jár a csapatnak, és ekkor egy újabb koponyával a 6-os pontmezőt is le kell fedni. Stb.

VÉGSŐ HALÁL

Mint az alapjátékban, minden sérülés-sávba a gyiloklövés után már csak egy sérülésjelző kerülhet (ez esetben az adrenalinroham-lapka végső halál mezőjére). A többi sérülés nem számít.

Csapatjátékban nincs bosszújel, és nem kell a gyiloklövés sérülésjelzőjét sem áthelyezni a koponyatáblára. Ehelyett a csapatod a jobbra lévő jutalmakat kapja.

Végső halál: a csapatod 1 extra pontot kap.

Extra gyógyulás: a csapatod egyik játékosabláján csúsztasd az adrenalinroham-lapkát 1 mezővel balra (kivéve, ha már mind a 3 táblán a legutolsó mezőn van).

A gyiloklövést elszenvedő csapat nem kap sem kompenzációt, sem szimpátiát.

DUPLA/TRIPLAGYILOK

A sérülésgyűjtő gondos menedzselésével a csapatod egyszerre akár több gyiloklövést is elérhet.

Ha két gyiloklövessel fejezitek be a fordulót, 2 extra pontot kap a csapatod (dupla gyiloklövés bónusz); ha pedig három gyiloklövessel, akkor 4 extra pontot (tripla gyiloklövés bónusz).



ÚJJÁSZÜLETÉS

A megölt karakter azonnal újjászületik, így ő is el tudja kezdeni a következő csapatfordulóját. Az adott karaktert irányító játékos a már ismert szabályok szerint húz 1 fejlesztéskártyát, majd eldob a kezében lévő fejlesztéskártyák közül egyet, és itt születik újjá a karakter. A közösen irányított karakter esetében ezt a procedúrát a csapat bármelyik játékosa végrehajthatja.

ÚJRATÖLTÉS

A csapatod az újratöltéssel fejezi be a fordulóját. Ez a legvégén történik, így használhatjátok már a sérülésgyűjtő kiürítéséért esetleg jutalmul kapott lőszerkockákat is.

A csapatod bármelyik sima fegyverét újratöltheted, de egy karakter-specifikus fegyvert csak az a játékos töltheti újra, aki az adott karaktert irányítja. (Kétszemélyes csapatnál bármelyik játékos újratöltheti a közös karakter speciális fegyverét. Ez a játékos vegye a kezébe ezt a fegyverkártyát.)

Egynél több fegyvert is újratölthetsz, de ne feledd, hogy a kezeden maximum 3 töltött fegyver lehet, amibe nem számítanak bele a karakter-specifikus fegyverek. Ha ezzel több töltött fegyver kerülne a kezedenbe, ki kell ürítened a többletet, hogy ezt a limitet tartani tudd. A saját újratöltéseid költségét csak a saját lőszerkockáiddal, illetve csak a saját fejlesztéskártyáid eldobásával fizetheted meg.





A JÁTÉK VÉGE



Amikor a nyolcadik gyiloklövés után a koponya-tábláról lekerül a 8. koponya is, a játék a végéhez közeledik.

Ha mindkét csapat ugyanannyi fordulót játszott, a játék azonnal véget ér. Ellenkező esetben - ha a kezdőcsapat szerezte a 8. gyiloklövést -, a másik csapat még végrehajthat egy teljes fordulót. Minden esetben a nem kezdő csapatnak kell a játék utolsó fordulóját végrehajtania.

A MEGMARADT SÉRÜLÉSEK PONTOZÁSA

A játék végén a csapat pontot kap az ellenfél gyűjtőjében megmaradt sérülésekért. A pontozási lépés előtt győződj meg róla, hogy a gyiloklövést kapott karakter játékos táblájáról minden sérülésjelző eltávolításra kerüljön.

SÉRÜLÉSGYŰJTŐ ÜRÍTÉSE

Mozgasd át az egyik (vagy mindkét) sérülésgyűjtőben megmaradt sérülésjelzőket a megfelelő játékos táblákra (továbbra is hagyd figyelmen kívül a jeleket). Ebben az esetben a sérülésgyűjtő ürítése (ha nem volt benne legalább 6 sérülésjelző) nem ad semmilyen jutalmat.

Ezek a sérülésjelzők kerülhetnek egy karakter gyiloklövés-, vagy végső halál mezőjére is. A többlet sérülések nem számítanak. A csapat ekkor már nem kap jutalmat sem a gyiloklövésért, sem a végső halál okozásáért.

HÁRMASOK SZÁMOLÁSA

A játék végén a csapatod 1-1 pontot kap minden ellenséges játékos táblán lévő 3-3 sérülésjelző után. Vagy másként fogalmazva: válts be minden 3-3 azonos színű sérülésjelzőt, ami az ellenséges karakterek játékos tábláján van, 1-1 pontra. Az adott színből fennmaradó 1 vagy 2 sérülésjelző után nem jár pont.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Ezután a több pontot összegyűjtő csapat nyer.

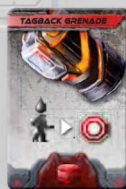
Döntetlen esetén az a csapat nyer, aki több pontot szerzett a megmaradt sérülések pontozásakor, mert a játékot így kedvezőbb taktikai pozícióban fejezte be.



FEJLESZTÉSKÁRTYÁK



A „Targeting Scope”-ot csak akkor használhatod, ha egy általad irányított karakter egy „lövés másokra” akció segítségével okozott sérülést egy ellenséges karakternek. Nem használhatod a forduló végén egy speciális képesség által okozott sérülés esetén, illetve akkor sem, amikor a sérülésgyűjtőt kiürítitek.



A „Tagback Grenade”-et csak akkor használhatod, amikor sérülésjelzőt helyezel el az ellenséges csapat sérülésgyűjtőjében, és nem akkor, amikor az a sérülésgyűjtő épp kiürítésre kerül. Csak akkor játszhatod ki, ha az általad irányított (vagy közös) karakter épp sérülést okoz egy ellenséges karakternek, és rá is lát erre a célpontjára.



A „Newton”-t bármelyik karakter akciója előtt, vagy az után használhatod a saját csapatod fordulójában. A hatása csak egy ellenséges karakterre irányulhat, és nem a saját csapatod egyik karakterére.



A „Teleporter”-t csak az általad irányított karakterre játszhatod ki. Nem játszhatod ki a csapattársad által irányított karakterre.

SZABÁLY-ÖSSZEFOGLALÓ

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Oszd szét a játékosokat 2 csapatba, és üljetek le az asztal két oldalára.
2. Válassz egy tetszőleges játéktáblát, és készítsd elő a megszokott módon.
3. Helyezd el a koponyatáblát és a két sérülésgyűjtőt.
4. Válassz egy jutalomlapkát.
5. Minden karakterkártya mellé rendelj véletlenszerűen 1-1 speciális feyvert.

KARAKTEREK

1. Válasszátok ki a karaktereket. A kezdőcsapat választ egyet, a második csapat kettőt, a kezdőcsapat újabb kettőt, míg a 6. a második csapaté lesz.
2. Minden játékos 3-3 lőszerkockát kap minden színből, de ebből csak 1-1 lőszert tehet az egyik általa irányított karaktere lőszertárolójába.
3. Minden karakter-specifikus fegyver betárazását ki kell fizetnie egy olyan játékosnak, aki irányíthatja az adott karaktert. A betárazás költsége egyenlő az újratöltés költségével, minusz a legfelső lőszerkocka.
 - Ha **egyszemélyes csapat** esetén a játékos nem tudja az egyik karaktere speciális fegyverének betárazását megfizetni, az a fegyver üresen fog kezdeni.
4. A kezdő csapat újjászülési pontokat választ, majd így tesz a másik csapat is.
 - **Egyszemélyes csapat** esetén a játékos 4 fejlesztéskártyát húz, eldob 3-at, és ez a három lesz a 3 karaktere újjászülési pontja.
 - **Kétszemélyes csapat** esetén az egyik játékos 2, a másik 3 fejlesztéskártyát húz. Az első játékos 1, a másik 2 kártyát dob el, így kiválasztva a 3 karakter újjászülési pontjait.
 - **Háromszemélyes csapat** esetén minden játékos 2-2 fejlesztéskártyát húz, amiből mindenki egyet eldob, így kiválasztva a saját karaktere újjászülési pontját.

IRÁNYÍTÁS

- » **Egyszemélyes csapat** esetén mind a 3 karaktert te irányítod.
- » **Kétszemélyes csapat** esetén mindkét játékos egy-egy karaktert irányít, a 3. karaktert pedig közösen irányítják.
 - Az egyik játékos irányítja az egész forduló alatt, amíg az újratöltés meg nem történik.
 - A másik csapat fordulója egésze alatt ismét bármelyik játékos irányíthatja.
- » **Háromszemélyes csapat** esetén a csapat minden játékosa 1-1 karaktert irányít.
- » Csak az épp általad irányított karakter érdekében játszatsz ki fejlesztéskártyát (effekt, lőszer, vagy újjászülés).

AKCIÓK

- » A csapata fordulója alatt minden csapattag karakter 1-1 akciót kap.
- » Az akciókat bármilyen sorrendben végre lehet hajtani.
- » Csak az épp általad irányított karakter akcióját hajthatod végre.

FEYVEREK

- » Az általa irányított bármelyik karakter használhatja a kezében lévő töltött feyverekártyáidat.
- » A kiürült feyvereket bármely csapattag újratöltheti.
- » Minden játékosnak maximum 3 töltött feyver lehet a kezében (nem beleszámolva a karakter-specifikus feyvereket). A töltetlen feyverekre nincs korlátozás.
- » A karakter-specifikus feyvereket csak a saját karaktere használhatja.
- » **Kétszemélyes csapat** esetén mindkét játékos újratöltheti a közös karakter feyvereit.

CSAPATFORDULÓ VÉGE

1. Pótold a játéktábláról eltávolított összes lőszlerlapkát és feyverekártyát.
2. A csapatod minden karaktere használhatja a speciális képességét.
3. Űrtsd ki az ellenfél sérülésgyűjtőjét, ha 6 vagy több sérülésjelző van benne.
4. Pontozd le a gyiloklövéseket.
5. A csapatod karakterei töltsék újra a feyvereiket.

SÉRÜLÉSGYŰJTŐ

- » Minden sérülés a gyűjtőbe kerül.
 - Sprog speciális képessége ez alól az egyetlen kivétel.
- » Ha a sérülésgyűjtőben 6 vagy több sérülésjelző van az ellenséges csapat fordulója végén, ki kell azt üríteni.
 - A sérülést okozó csapat jutalmat kap attól függően, hogy a gyűjtőben 1, 2, vagy 3 színű sérülésjelző van-e.
 - A jelek a gyűjtőben maradnak.
 - Ha a gyűjtőben 6-nál kevesebb sérülésjelző van, azok továbbra is ott maradnak.

GYILOKLÖVÉS

0. Nem jár pont az első vérért.
1. A csapatod 8 pontot kap, ha ez az adott karakter első gyiloklövése, 6-ot, ha a második, 4-et, ha a harmadik, stb.
2. A csapatod 1 extra pontot és 1 gyógyulást kap, ha az ellenfél végső halált szenvedett.
3. A csapatod 2 extra pontot kap dupla, illetve 4 extra pontot tripla gyiloklövés esetén.
4. Tedd át a koponyatábláról az egyik koponyát a gyiloklövést elszenvedő karakter játékosablájára.

A JÁTÉK VÉGE

1. Amikor a 8. koponya lekerül a koponyatábláról, a játék véget ér, de mindkét csapatnak ugyanannyi fordulót kell végrehajtania.
2. A pontozás:
 - a. Győződj meg róla, hogy a gyiloklövést kapott karakter játékosablájáról eltávolításra kerüljön minden sérülésjelző.
 - b. A sérülésgyűjtőkben megmaradt sérülésjelzőket oszd szét, de nem jár már értük pont.
 - c. Minden ellenséges karaktertáblán lévő 3-3 sérülés után 1-1 pontot kap a csapatod.
3. A több pontot összegyűjtő csapat nyer.
 - a. Döntetlen esetén a megmaradt sérülésekért több pontot szerző csapat győz.