

# АДРЕНАЛИН



Представьте себе мир необузданного хаоса. Мир, в котором пять великих воителей, запертых на футуристической арене и оснащенных самым совершенным оружием, убивают друг друга, чтобы не быть убитыми.

Впрочем, не сказать, что бесстрашные воители так уж и опасны. Обреченные на бесславные бегства в стальной бронированной отчаянно Или, например, военно-промышленный корпоратив. Да кто ж всерьез вряд ли уставших и



*Пфф! Одно уныние и нытье. Я прям вся дрожу в моих стильных бронированных сапожках! Забей на всю эту чепуху. «Адреналин» — это игра. Она веселая. В ней никто не умирает. Ну разве что ненадолго. Давай переворачивай уже страницу — и я научу тебя, как играть!*

Но затем, конечно, потому что так устроен мир. И бог его знает, почему так. Или, например, прямо в воздухе? Так ведь не боятся хранить в тайне. Ну а эти боеприпасы труднее соответствующими. Ну да, конечно. Главное — будущее полно тьмы и стрельять в лицо — всякая гадость — обычное дело. Это вроде популярно. Да в наши дни, в общем, мы тоже решили не отступать от жестокой настольной игры. Хотя сами мы не очень понимаем эту идею. Взять, например, черный шоколад. Он черный. Но будет ли он так

**ПОСМОТРИТЕ НАШЕ ВИДЕООБУЧЕНИЕ ИГРЕ:**



<http://gaga-games.com/ru/games/adrenaline>

# ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выберите 2 части игрового поля и соедините их друг с другом.
- 2 Выложите от 5 до 8 черепов на счетчик убийств. **В самой первой партии советуем использовать 5 черепов.** В обычной игре используется 8 черепов.
- 3 Перемешайте колоду карт усиления и выложите ее лицом вниз на игровое поле.
- 4 Перемешайте колоду карт оружия и выложите ее лицом вниз на игровое поле.
- 5 Выложите по 3 карты оружия из колоды рядом с точками возрождения.
- 6 Выложите жетоны очков на игровое поле или рядом с ним.
- 7 Перемешайте жетоны боеприпасов и поместите их рядом с игровым полем лицом вниз.
- 8 Выложите по 1 жетону боеприпасов на каждую клетку игрового поля, за исключением клеток с точками возрождения.
- 9 Выберите первого игрока. Вручите ему маркер первого игрока.



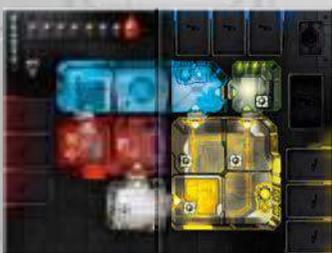
Первая партия начинается с 5 черепами, а заканчивается внезапной смертью. Проверено — это самый быстрый способ научиться игре. И опробовать кучу клевых пушек. Советую особо не заморачиваться насчет очков, а просто кайфовать от процесса. Игра все равно заточена под 8 черепов и финальное безумие. Но в этом режиме ты сыграешь потом, когда поймешь, как тут все устроено.

1

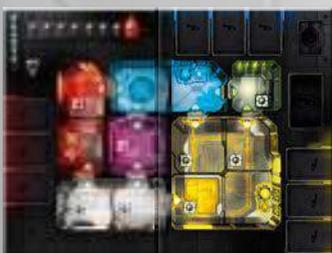
Игровое поле составляется из 2 двусторонних частей, что в общем итоге позволяет собрать 4 уникальные арены.



Подойдет для 3 или 4 игроков



Подойдет для любого числа игроков



Подойдет для 4 или 5 игроков



# ЛИЧНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Возьмите все компоненты одного выбранного цвета: фигурку, планшет, тайл действий и фишки урона.
2. Возьмите по 1 кубу боеприпасов каждого цвета.
3. Поместите взятые кубы в свою обойму.
4. Отпустите дежурную фразочку героя боевика. Традиционным считается выражение «Аста ла виста, бейби», но мы не против импровизации.



Синяя точка  
возрождения

**3**

Колода  
усиления

**4**

Колода  
оружия

**5**

Случайные карты  
оружия

Дверь

Желтая точка  
возрождения

Комната



Обойма

Кубы боеприпасов

**6**

Жетоны  
очков



## :D-ОБРЯ4-ОК

Любимый напиток: моторное масло 5W-30

Хобби: теннис, боулинг, оригами из листового металла

Любимая настольная игра: Robo Rally

Питомец: аккумуляторная дрель



## БАНШИ

Родная планета: неизвестно

Тайное увлечение: караоке

Идеальное свидание: долгая прогулка по океану... или в океане

Семья: 900 сестер одного возраста

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — получить больше всех очков.

Нет, ну понятно, что цель игры — получить больше всех очков. Самое крутое — то, что даются они за пальбу из реально больших стволов.



## НАЧАЛО ИГРЫ

Участники делают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.  
Фигурки появляются на поле по очереди и остаются на нем до конца игры.

## МЕСТО ВОЗРОЖДЕНИЯ

Ваш самый первый ход начинается с определения вашей точки возрождения.

1. Возьмите 2 карты усиления из колоды.
2. Выберите себе одну из них.
3. Откройте вторую карту и поместите свою фигурку в точку возрождения указанного на ней цвета (вы можете появиться в клетке с другим игроком).
4. Сбросьте эту открытую карту.

**Совет.** Эффекты усиления подробно объясняются в справочнике по оружию. Перед каждой партией тщательно и вдумчиво изучайте каждое усиление. Неверные стратегические решения, сделанные в начале игры, могут существенно снизить шансы на победу.

Просто  
выбери одну!



Карту усиления можно использовать 3 способами:



**ОКАЗАВШИСЬ НА ПОЛЕ, СРАЗУ ЖЕ ПРИСТУПАЙТЕ К ВЫПОЛНЕНИЮ ОБЫЧНОГО ХОДА, КАК ОПИСАНО НИЖЕ (НЕ ДОЖИДАЙТЕСЬ, ПОКА ПОЯВЯТСЯ ДРУГИЕ ИГРОКИ).**

## ВАШ ХОД

В свой ход выполните 2 действия.

Всего вам доступны на выбор 3 действия:

**РВАНУТЬ** → >>>

**СХВАТИТЬ** → > >

**ПАЛЬНУТЬ** → >

Действия можно выполнять в любом порядке.  
Можно даже выполнить одно и то же действие два раза подряд.

В конце своего хода можно перезарядиться.



### ДОЗЕР

**Подготовка:** военизированные тайные операции.

**Специальность:** причинение боли

**Другие интересы:** взрывающиеся штуки

**Уровень тестостерона:** высокий



Даже если ты даешь кому-нибудь по башке кувалдой, это все равно называется «пальнуть». Не парься.

## РВАНУТЬ

Выбрав это действие, переместитесь на 1, 2 или 3 клетки.

### ▶ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещение подчиняется двум простым правилам:

- » За одно перемещение вы передвигаетесь с одной клетки на соседнюю (перемещаться по диагонали нельзя).
- » Вы можете перемещаться через двери, но не через стены.

См. пример справа.

Правила перемещения применяются не только при выполнении действия «рвануть», но и когда ты перемещаешь чью-либо фигурку.



Эти клетки находятся на расстоянии в 1, 2 и 3 перемещения от Банши.

## СХВАТИТЬ

На каждой клетке есть предмет. Используйте это действие, чтобы схватить его. Также это действие дает бонусное перемещение. Сделайте одно из двух:

- Переместитесь на 1 клетку и схватите предмет с этой новой клетки.
- Останьтесь на месте и схватите предмет с текущей клетки.

Вы не можете сначала схватить предмет, а потом переместиться. По крайней мере, не за одно действие.

Схватив предмет, вы убираете его с поля. В конце вашего хода на его месте появится новый предмет.

### СХВАТИТЬ БОЕПРИПАСЫ

На каждой клетке без точки возрождения имеются боеприпасы. Чтобы схватить боеприпасы со своей клетки:

- Уберите жетон боеприпасов с поля.
- Поместите указанные на нем кубы в свою обойму.
- Если на жетоне указана карта усиления, возьмите ее из колоды.
- Сбросьте жетон.

### ОГРАНИЧЕНИЕ НА БОЕПРИПАСЫ И УСИЛЕНИЯ

В обойме никогда не может находиться больше 3 кубов каждого цвета. Все лишние кубы, которые вы должны получить по жетону, не добавляются.

Аналогично у вас не может быть больше 3 карт усиления. Все лишние карты, которые вы должны получить по жетону, не берутся.

### СХВАТИТЬ ОРУЖИЕ

Если вы стоите на клетке с точкой возрождения, вы можете схватить оружие:

- Выберите одну из трех карт оружия этой точки возрождения.
- Заплатите стоимость карты.
- Добавьте карту в руку. Это оружие уже заряжено.

Стоимость оружия указана в левом верхнем углу его карты. Когда вы хватаете оружие, оно считается частично заряженным, то есть **верхний куб уже оплачен** и вам остается лишь доплатить недостающую стоимость. Если вы не можете заплатить за оружие, то не можете его схватить.

### ВЫПЛАТА СТОИМОСТИ

Чтобы расплатиться, уберите из обоймы кубы требуемых боеприпасов и поместите их рядом с планшетом.

Стоимость оружия можно частично или полностью оплатить картами усиления: сбросьте карту, изображающую нужный куб, вместо того чтобы убрать этот куб из обоймы.

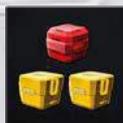
### ОГРАНИЧЕНИЕ НА ОРУЖИЕ

Если у вас уже есть 3 оружия и вы хватаете новое, вы обязаны скинуть одно из своих оружий. Чтобы скинуть оружие, поместите его карту на ячейку, с которой забираете новое оружие. Скинуть можно как заряженное, так и разряженное оружие.

Скинутое оружие автоматически становится частично заряженным, и в дальнейшем любой игрок, включая вас, сможет взять его, выплатив привычную стоимость.



Указанные на жетоне боеприпасы добавляются в обойму.



С этого жетона в обойму добавляется только 1 красный куб. Обойма вмещает лишь по 3 куба каждого цвета.



Схватив это оружие с точки возрождения, вы не тратите никаких кубов и получаете полностью заряженное оружие.



Схватив это оружие, вы тратите 1 желтый и 1 синий куб. Верхний желтый куб уже заряжен в оружие.

# ПАЛЬНУТЬ

Чтобы пальнуть:

1. Сыграйте карту оружия с руки.
2. Выберите одну или несколько целей.
3. Заплатите дополнительную стоимость.
4. Нанесите урон и примените возможные эффекты.

Разыгрывая **карту оружия**, кладите ее перед собой лицом вверх. С этого момента оружие считается **разряженным**. Оно останется лежать на столе, пока вы не перезарядите его (это можно будет сделать в конце вашего хода).

Ваш выбор **целей** определяется оружием и расположением фигурок на поле. Подробнее обо всем этом вы прочтете в справочнике по оружию. Чтобы выбрать действие «пальнуть», вам должна быть доступна хотя бы одна цель.

У каждого оружия есть базовый эффект, который вы оплатили, добавив карту в руку. У некоторого оружия есть дополнительные эффекты и даже альтернативные режимы стрельбы, имеющие дополнительную стоимость. **Дополнительная стоимость выплачивается** так же, как и при добавлении карты в руку: вы убираете указанные кубы из обоймы и/или сбрасываете карты усиления с нужными кубами.



**Урон** представлен фишками урона вашего цвета. Отдайте указанное число фишек урона своей цели. Цель кладет их на свой планшет так, как это описано на примерах справа. Возможна ситуация, когда за одно действие вы нанесете урон сразу нескольким целям.

## УРОН И АДРЕНАЛИНОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ваш планшет разделен на 4 зоны. Если вам нанесли 0, 1 или 2 урона, то в свой ход вы выполняете обычные действия.

Если на вашем планшете скопилось 3 фишки урона и больше, ваше действие «схватить» становится более эффективным: перед тем как забрать предмет, вы можете переместиться на расстояние до 2 клеток.

Если на вашем планшете есть хотя бы 6 урона, ваше действие пальбы также улучшается: перед тем как пальнуть, вы можете переместиться на 1 клетку.

Вы не обязаны использовать дополнительные перемещения адреналиновых действий. Заметьте, что в рамках одного действия вам по-прежнему запрещается хватать предметы до перемещения и пальнуть до перемещения.

Как и в случае с обычными действиями, вы можете выбирать одно и то же адреналиновое действие два раза за ход.



О да, вот где самое веселье! Смотри, как :D-ОБРЯ4-ОК словит сейчас 2 урона!



Наношу еще 2 урона. Ощути боль!



Получи 3, :D-ОБРЯ4-ОК!



Ха! Готов!

**НЕСКОЛЬКО ХОДОВ СПУСТЯ...**

Сначала :D-ОБРЯ4-ОК стал целью **Лили**. Первая кровь приносит ей 1 очко. **Банши** и **Дозер** нанесли ему по 4 урона, однако фишка **Банши** лежит левее, значит, она получает 8 очков, а **Дозер** — 6 очков. **Лили** на третьем месте, ее награда — 4 очка.

:D-ОБРЯ4-ОК получает череп. В следующий раз, когда по его планшету будут начисляться очки, их уже будет меньше.

Ничто так не мотивирует шевелиться быстрее, как пойманная пуля!





## УБИЙСТВО

Одиннадцатый урон убивает игрока. В конце хода планшет с 11 фишками урона приносит очки. (Что означает, что у вас есть время, чтобы добавить на планшет 12-й урон!)

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце вашего хода игроки получают очки по планшетам, владельцы которых были убиты.



**Первая кровь!** Игрок, чья фишка урона была выложена на планшет первой, получает 1 очко.

**Урон!** Игрок, чья фишек урона на планшете больше всех, получает 8 очков. Игрок со следующим наибольшим числом фишек получает 6 очков. И так далее, как указано на планшете.

**Ничья.** Если несколько игроков нанесли одинаковый урон, ничья разрешается в пользу того из них, чья первая фишка урона была выложена раньше.

**Убийство!** Убийства учитываются при финальном подсчете очков. Возьмите жетон урона с 11-го деления планшета и замените им крайний левый череп на счетчике убийств игрового поля.

**Смерть!** Замененный на счетчике убийств череп переносится на пятиугольную ячейку с цифрой 8 планшета (располагается под счетчиком урона). В следующий раз, когда игроки будут получать очки по этому планшету, он принесет им меньше очков. Подробнее об этом на следующей странице.

**Зверство?** Нанесение чрезмерного урона (12-й урон) считается просто зверством! Если на планшете имеется 12-я фишка урона, поместите ее на то же деление счетчика убийств, что и фишку убийства. Фишка зверства учитывается при финальном подсчете очков. Урон свыше 12 не наносится.

**Метка возмездия?** Убийство — дело вполне себе обычное, но вот зверство можно расценить как оскорбление. Если вы совершаете над кем-то зверство, этот кто-то вручает вам метку возмездия, которая демонстрирует его или ее желание вам отомстить. Подробнее о метках и зверствах — на следующей странице.

**Побоище?** Если вам удастся совершить несколько убийств за один ход, вы получаете дополнительное 1 очко. И это... Вы красавчик!



## ЖЕТОНЫ ОЧКОВ

Накапливаемые вами очки представлены жетонами, которые вы берете из общего запаса. Если надо, можете делать размен. Жетоны очков хранятся рядом с вашим планшетом **лицом вниз**.

## СМЕРТЬ И ВОЗРОЖДЕНИЕ

Если вас убили, положите свою фигурку на бок. В конце хода активного игрока:

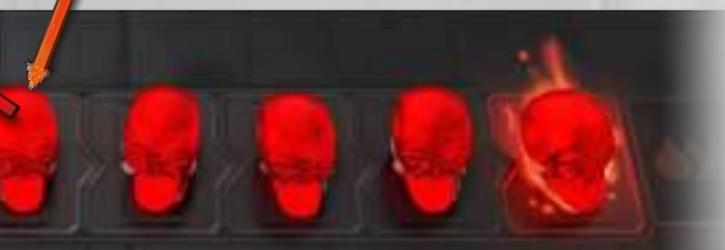
1. Раздайте очки всем, кто в вас палил (как описано выше).
2. Уберите все фишки урона с планшета: верните их владельцам.
3. Уберите свою фигурку с игрового поля. Вы мертвы.
4. Возьмите 1 карту усиления из колоды (даже если у вас их уже три).
5. Сбросьте одну из своих карт усиления без какого-либо эффекта и поставьте фигурку на точку возрождения указанного на этой карте цвета. Вы возродились!

Если у вас есть метки (см. следующую страницу), оставьте их на планшете. У вас также остаются все боеприпасы и оружие. Заряженное оружие по-прежнему заряжено, а разряженное — разряжено.

Поскольку нанесенный вам урон уменьшился до 0, вам стали недоступны адреналиновые действия. Но не переживайте. Очень скоро вас снова изрешетят.



Фишка урона *Дозера* переносится на счетчик убийств.



## МЕТКИ



Некоторое оружие, усиления и игровые эффекты позволяют вручить **метку** другому игроку. Метка — это возможность нанести дополнительный урон за счет знаний о слабых местах цели, спланированной засаде или просто сильного, очень сильного желания сделать ей плохо.

Чтобы вручить метку игроку, передайте ему одну из ваших фишек урона и презрительно скажите: «Мы с тобой еще встретимся!»

Метка не считается уроном. Получив метку, игрок кладет ее на широкую ячейку над счетчиком урона своего планшета.

В следующий раз, когда вы будете выполнять действие, наносящее урон цели с вашими метками, все эти ваши метки добавятся на ее счетчик урона наряду с обычными фишками урона.

Если в рамках одного действия вы должны отдать цели и фишки урона, и метки, то фишки урона вручаются первыми. Как следствие, все ваши старые метки добавляются на ее счетчик урона, а новые метки занимают широкую ячейку планшета. Вполне вероятно, что впоследствии они тоже пополнят деления счетчика урона.

Метки не учитываются при подсчете очков. Они остаются на планшете, даже если игрок гибнет и повторно возрождается на поле.

### ОГРАНИЧЕНИЕ НА МЕТКИ

На планшете другого игрока может быть не больше 3 ваших меток. Любая метка сверх этого не кладется. Таким образом, на планшете любого игрока может быть до 3 меток от каждого из остальных игроков.

## ЗВЕРСТВО



11-я фишка урона — это убийство, а 12-я — зверство. В мире, где убийства не редкость, зверства поощряются. Во-первых, 12-я фишка урона учитывается при получении награды за наибольший урон. Во-вторых, она переносится на счетчик убийств (на деление с фишкой убийства), что может повлиять на получение очков в конце игры.

### НАПРАСНЫЙ УРОН

Если цель получила 12 фишек урона, она уже не может получить больше. Если вы наносите ей 12-й урон и еще несколько единиц урона, она получает ровно столько фишек урона, чтобы получить фишку зверства. Если, превращаясь в урон, ваши метки наносят цели 12-й урон и еще несколько единиц урона, цель возвращает вам все ваши метки, оставшиеся после получения ею фишки зверства.

### МЕТКА ВОЗМЕДИЯ

Если вы совершили зверство над целью, она вручает вам метку возмездия, которая действует абсолютно так же, как и метки, которые приносят оружие и усиления.

## СОКРАЩЕНИЕ ОЧКОВ

Когда игроки впервые получают очки по тому или иному планшету, награда за нанесение наибольшего урона составляет 8, 6, 4 и 2 очка, а на сам планшет перемещается череп (на ячейку с цифрой 8). Череп показывает, что теперь планшет принесет меньше очков.

Если игроки получают очки по планшету второй раз, награда за наибольший урон составляет 6, 4, 2 и 1 очко. На планшет вновь перемещается череп, который на этот раз занимает ячейку с цифрой 6.

Третий подсчет очков по планшету принесет уже 4, 2, 1 и 1 очко. И так далее.

- » Очки получают только те, кто нанес урон.
- » Каждый, кто нанес урон, получает хотя бы 1 очко.
- » Каждый череп уменьшает награду за наибольший урон, нанесенный владельцу планшета.



:D-ОБРЯ4-ОК снова с нами! Отлично, можно опять пострелять! Ну-ка опробуем новенькую ZX-2, посмотрим, как она одарит его 1 уроном и 2 метками.



Получи! 2 урона! 1 метка!



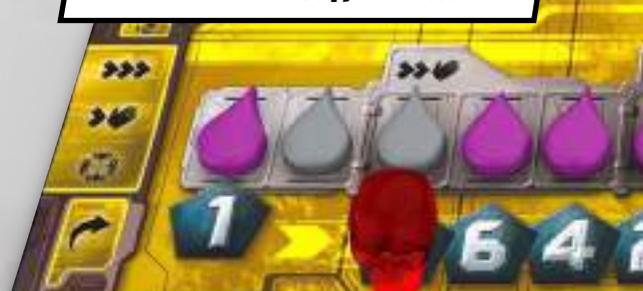
Шальная пуля из пулемета принесла еще 1 урон. 2 метки превращаются еще в 2 урона!



ПОСЛЕ ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ ФИШЕК УРОНА И МЕТОК ПЛАНШЕТ ВЫГЛЯДИТ КАК-ТО ТАК...



НАСТУПАЕТ ХОД ЛИЛИ...





## ЛИЛИ

**Профессия:** инструктор по стрельбе

**Маникюр:** всегда на высоте

**Любимая закуска:** чипсы с солью

**Любимое оружие:** все, что делает «Бум!»



## СПРОГ

**Происхождение:** утверждает, что из Техаса

**Характер:** угрюмый

**Что нравится:** крикет, плоские камни, ИК-лампы

**Что не нравится:** реклама крема, в которой говорится «сухая, шелушащаяся кожа» так, как будто это что-то плохое.



О да! Пришло время ZX-2 снова потрудиться! Смотри, что произошло с метками:

0. Метка Дозера остается на месте.

1. Одна из моих старых меток становится 12-й. Это просто зверство!

2. А другая сбрасывается.

3. Зато добавляются 2 новые метки. Когда :D-ОБРЯ4-ОК возродится, они так и останутся на его планшете. Вместе с меткой Дозера.

## КОНЕЦ ВАШЕГО ХОДА

### 1. Перезарядите любое количество оружия.

Для **перезарядки** необходимо выплатить полную стоимость оружия — **все** кубы, указанные в верхнем левом углу карты. Как обычно, эту стоимость можно оплачивать как кубами, так и картами усиления.

### 2. Проведите подсчет очков по планшетам, владельцы которых были убиты.

**Подсчет очков** был подробно рассмотрен на предыдущих страницах.

### 3. Добавьте новые предметы взамен взятых.

**Выложите** новые жетоны боеприпасов из общего запаса. Если в запасе не осталось жетонов, перемешайте сброс (включая жетоны, которые вам удалось схватить на этом ходу) и сделайте из него новый запас жетонов боеприпасов.

**Выложите** новые карты из колоды оружия. Если в колоде не осталось карт, то новое оружие не появляется до конца игры.



Стоимость перезарядки этого оружия — 2 красных и 1 желтый куб.

## ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ

**Ваша первая партия заканчивается сразу же, как только со счетчика убийств убирается последний череп. Пропустите финальное безумие и приступайте к финальному подсчету очков.**

## ФИНАЛЬНОЕ БЕЗУМИЕ

Внезапная смерть — она такая... внезапная. В обычной игре в конце игры происходит еще одно интересное событие, помогающее участникам уравнивать шансы. Называется оно финальным безумием.

Финальное безумие начинается, когда со счетчика убийств убирается последний череп. Каждый игрок, включая того, кто совершил убийство, **получает еще один ход**.

**Примечание.** Если финальное безумие началось из-за того, что вы устроили побоище, перенесите все фишки убийств и зверств на счетчик убийств. Не имеет значения, кто получит последний череп.

### ПОДГОТОВКА К ФИНАЛЬНОМУ БЕЗУМИЮ

**Все игроки без урона** (включая тех, чьи планшеты только что принесли очки) переворачивают планшеты. Их боеприпасы и метки сохраняются, но черепа откладываются в сторону. На их планшетах больше **нет награды за первую кровь**. Награда за наибольший урон составляет 2, 1, 1, 1.

**Все игроки переворачивают тайлы действий.**

**На последнем ходу вас ждут...**

### БЕЗУМНЫЕ ДЕЙСТВИЯ!

Если вы делаете свой последний ход раньше участника, начавшего игру, вам даются 2 действия. Доступны следующие действия:

**Переместитесь на расстояние до 1 клетки, перезарядите оружие, если хотите, а затем пальните.**

**Переместитесь на расстояние до 4 клеток.**

**Переместитесь на расстояние до 2 клеток и схватите предмет.**

Если вы первый игрок или если ваш последний ход наступает после хода первого игрока, у вас только 1 действие:

**Либо переместитесь на расстояние до 2 клеток, перезарядите оружие, если хотите, а затем пальните.**

**Либо переместитесь на расстояние до 3 клеток и схватите предмет.**

**Примечание.** Второе действие может показаться бесполезным, но на самом деле оно может пригодиться в режиме турелей.

### ЛЕГКАЯ МИШЕНЬ

Планшеты игроков, погибающих в финальном безумии, переворачиваются на сторону с 2-1-1 очками. Фишки убийств и зверств, как обычно, добавляются на счетчик убийств.



## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После последних ходов игроки подсчитывают очки по всем планшетам, на которых есть фишки урона. Очки начисляются по обычным правилам, с тем лишь исключением, что на них, очевидно, нет фишек убийств. Если вы играли с финальным безумием, не забудьте, что перевернутые планшеты не приносят очки за первую кровь.

Затем получите очки по счетчику убийств. Игрок с наибольшим числом фишек получает 8 очков. Игрок со следующим наибольшим числом — 6 очков. И так далее. Ничьи разрешаются в обычном порядке — в пользу игрока, выложившего фишку убийства раньше.

Каждый игрок переворачивает накопленные жетоны очков. Тот, кто набрал больше всех очков, побеждает в игре.

### НИЧЬЯ

В случае ничьей побеждает игрок, получивший больше очков по счетчику убийств. Если игроки никого не убивали и у них ничья, другие игроки обязаны их за это немедленно высмеять. Ничейная ситуация при этом сохраняется.

# РЕЖИМ ДОМИНИРОВАНИЯ



Окей, все, о чем я тебе до этого говорила, — это режим боя насмерть. В игре есть и другие режимы. И конечно, в них тоже нужно палить друг по другу!

## КРАТКО О РЕЖИМЕ

В режиме доминирования игроки стараются захватить 3 точки возрождения. И конечно, они по-прежнему получают очки за нанесение урона соперникам.

## ПОДГОТОВКА

Соберите игровое поле, накройте счетчик убийств полем доминирования (см. ниже) и поместите 8 черепов в ячейку черепов.



## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки проводят первый ход по обычным правилам. Начиная со второго хода и до конца игры вам доступны 2 способа захватить точку возрождения:

- » Нанести урон точке возрождения.
- » Закончить ход единственным игроком на точке возрождения.

Каждой точке возрождения соответствует свой счетчик захватов на поле доминирования. Когда вы захватываете точку возрождения, кладите на крайнее левое незанятое деление ее счетчика одну из своих фишек урона.

## НАНЕСЕНИЕ УРОНА ТОЧКЕ ВОЗРОЖДЕНИЯ

Вы можете выбрать в качестве цели точку возрождения, как если бы она была игроком. Если эффект вашего оружия наносит ей урон, вы захватываете точку возрождения. Точка возрождения получает **только 1 жетон урона**, даже если оружие наносит больше урона. Каждая точка возрождения может получить урон **только один** раз за ход.

Вы можете захватить точку возрождения при помощи *магнитного луча* и *вихревой пушки*, но только если точка вам видна. Оружие, наносящее урон по всем, кто находится на клетке или в комнате, наносит урон и точке возрождения. Точка возрождения может стать первой, второй или третьей целью оружия Т. О. Р., при этом она поглощает весь электрический заряд и не передает его дальше (другой цели): точка возрождения надежно заземлена.

## ОКОНЧАНИЕ ХОДА НА ТОЧКЕ ВОЗРОЖДЕНИЯ

Если вы заканчиваете ход единственным игроком на точке возрождения, вы захватываете ее, даже если уже захватывали ее в течение этого хода.

## ТОЧКА ВОЗРОЖДЕНИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Если вы заканчиваете ход на точке возрождения, она наносит вам 1 урон, даже если вы не единственный находящийся на ней игрок. Выложите на свой планшет фишку урона своего цвета. При подсчете очков эта фишка будет считаться чужой фишкой, однако очки за нее никто не получит (они останутся в общем запасе). Если точка возрождения убивает вас в конце вашего хода, начинается подсчет очков по вашему планшету. Если при этом должен начаться подсчет очков еще по какому-то другому планшету, то это не считается побоищем.

## УБИЙСТВА И ЗВЕРСТВА

Планшеты игроков приносят очки как обычно, за исключением того, что фишки убийств и зверств не перемещаются на ячейку черепов. Учет убийств не ведется. Однако если вы совершили зверство, поместите его фишку на любой счетчик захватов, это повлияет на финальный подсчет очков.

## ФИНАЛЬНОЕ БЕЗУМИЕ

Финальное безумие начинается, когда из ячейки черепов убирается последний череп или когда на двух счетчиках захватов скапливается хотя бы по 8 фишек урона (восьмье деления счетчиков отмечены кулаками). На каждом счетчике захватов может быть больше 8 фишек урона.



## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Очки по счетчикам захватов игроки получают только в конце игры. Каждый счетчик приносит очки по отдельности. Игрок с наибольшим числом фишек на счетчике получает 8 очков, игрок со следующим наибольшим числом — 6 очков, затем 4, 2 и 1 очко. В случае ничьей все игроки получают причитающееся количество очков. Например, если на первое место претендуют двое, они оба получают по 8 очков. Однако следующему игроку достается уже третье место и лишь 4 очка.

# РЕЖИМ ТУРЕЛЕЙ



В этом режиме арена стреляет в игроков. Он только для ветеранов. Таких, как я.

## КРАТКО О РЕЖИМЕ

Игроки могут настраивать турели на пальбу по противникам.

## ПОДГОТОВКА

Накройте счетчик убийств полем турелей и поместите 8 черепов в ячейку черепов этого поля.



## БОЕПРИПАСЫ

Не выкладывайте жетоны боеприпасов на игровое поле. Вместо этого вам на выбор будут доступны 5 жетонов боеприпасов с поля турелей. Выложите по 1 жетону на каждую ячейку боеприпасов лицом вверх. В конце хода каждого игрока добавляйте на поле турелей новые жетоны боеприпасов из запаса взамен взятых.

## КЛЕТКИ С БОЕПРИПАСАМИ

На клетках с боеприпасами теперь установлены турели.

## СХВАТИТЬ БОЕПРИПАСЫ

Получение боеприпасов проходит по обычным правилам, за исключением того, что вы выбираете 1 жетон с поля турелей. Вы по-прежнему не можете схватить боеприпасы с одной и той же клетки дважды за ход.

## НАСТРОЙКА ТУРЕЛИ

Схватив боеприпасы на клетке с турелью, вы можете отказаться от получения одного из кубов боеприпасов (или карты усиления), а вместо этого настроить турель. Это правило действует даже в отношении куба или карты, которые вы не можете взять из-за того, что их у вас и так уже 3.

Решив настроить турель, положите на нее свою фишку урона. Если на турели уже

лежит чья-то фишка, перенесите ее на широкую ячейку своего планшета — она становится меткой (если только у вас уже нет 3 меток этого цвета).

## ВХОД В КЛЕТКУ С ТУРЕЛЬЮ

Когда вы попадаете на клетку с турелью, настроенной другим игроком, этот игрок отдает вам 1 фишку урона. Данное правило действует, даже если вас перемещают в такую клетку. Перемещение через несколько клеток может привести к получению урона от нескольких турелей.

**Урон от турели не превращает метки в урон.** Урон от турели нельзя увеличить за счет усиления прицел. Против турели нельзя использовать липучку.

Если вы покидаете клетку с турелью или начинаете ход на клетке с ней, она не наносит вам урон. Если вы используете телепорт, то получаете урон лишь от той турели, на клетке которой вы оказались (при наличии там чужой турели).

## Странности

Да, вас могут убить на вашем собственном ходу. Причем если это случилось во время первого действия, вы по-прежнему выполняете второе действие, затем перезаряжаетесь, а уже потом происходит подсчет очков за ваш планшет. Таков уж мир «Адреналина»!

Если двое или более соперников оказываются убитыми на вашем ходу, вы получаете награду в 1 очко за побоище, вне зависимости от того, как произошли эти убийства. Если вы погибаете сами, ваша смерть не учитывается при определении побоища. А вы как думали?

## ЧЕРЕПА

Очки по планшетам игроков подсчитываются как обычно, за исключением того, что учет убийств и зверств не ведется. Финальное безумие начинается, когда убирается последний череп (как обычно).

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры участники получают очки за настроенные ими турели. Игрок с наибольшим числом турелей получает 8 очков, игрок со следующим наибольшим числом — 6 очков, далее 4, 2 и 1 очко. Ничейные ситуации разрешаются в пользу игрока, чей последний ход был раньше.

# ИГРА С БОТОМ

## ИГРА ВТРОЕМ

В играх с небольшим числом игроков некоторое оружие может работать не так эффективно. Эта проблема решается игрой в режиме доминирования (у вас появляется больше целей) и/или добавлением бота.

**Примечание.** Бота можно добавить и в игру на четверых.

## ПОДГОТОВКА

Выберите фигурку, которая будет представлять бота на игровом поле. Вам также понадобится его планшет и фишки урона. Бот не использует куб боеприпасов и тайл действий. Отдайте карту бота второму игроку.

## ТОЧКА ВОЗРОЖДЕНИЯ

После просмотра карт усиления, но перед размещением своей фигурки первый игрок выбирает любую из трех точек возрождения и выставляет на нее фигурку бота. Вы можете появиться в одной точке с ботом.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Бот не совершает ходов. Он действует только во время хода других игроков, начиная с хода второго игрока. Игроки наносят урон боту и получают очки по его планшету, как если бы он был обычным игроком.

Помимо 2 своих привычных действий вы **обязаны** выполнять действие бота. Эти 3 действия могут быть выполнены в любом порядке.

## ДЕЙСТВИЕ БОТА

1. Переместите бота на 1 клетку (необязательно).
  2. Затем, если боту доступны какие-либо цели, вы обязаны выбрать одну, по которой он пальнет. Доступные цели — это любые фигурки, которые видны боту, но не вы. В режиме доминирования целью бота также может стать точка возрождения, которую он видит. Бот не может выбрать целью себя.
- Пальба бота наносит 1 урон — фишку урона цвета бота. Если оба адреналиновых действия бота разблокированы, то его цель получает еще и метку.

## КАРТА БОТА



Карта бота напоминает вам, что у вас есть действие бота. Держите ее в руке, пока не выполните это действие, а затем передайте карту следующему игроку. Карта бота не считается оружием или усилением.

## УСИЛЕНИЯ

Обычно действующие на вас усиления не могут быть использованы ботом, однако усиления, действующие на других игроков, могут быть использованы в отношении бота.

Прицел не может добавить 1 урон к действию бота.

Телепорт нельзя использовать для перемещения бота.

Ньютон можно использовать для перемещения бота, даже перед выполнением вашего действия бота.

Липучка ставит метку на бота, если разыгрывается в ответ на урон, полученный от действия бота.

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Урон бота ничем не отличается от урона обычного игрока. Если хотите, можете даже начислять боту очки, хотя, возможно, вам будет неприятно, если он вас обыграет. Планшет бота приносит очки так же, как планшет любого другого игрока.

Если в конце вашего хода на нескольких планшетах есть фишки убийств, вы получаете награду за массовое убийство (1 очко), независимо от того, как были совершены эти убийства.

## ДРУГИЕ РЕЖИМЫ

Вы можете использовать бота в обоих дополнительных режимах игры. Если добавить бота в режим доминирования, выбор целей на арене станет еще богаче.

Добавление бота в режим турелей — это, пожалуй, самый сложный вариант игры в «Адреналин». Лучше не экспериментировать с ним, пока каждый из вас не освоится в режиме турелей.

# СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле, собирающееся из 2 двусторонних частей.

» 4 возможные комбинации арены.



Двустороннее поле для 2 дополнительных режимов игры.

» Не используется для игры в обычном режиме боя насмерть.



21 карта оружия.

» Колода оружия может закончиться. (Но не забывайте, что, схватив 4-е оружие, вы что-то скидываете.)



36 жетонов боеприпасов.

» Жетоны боеприпасов не заканчиваются. Когда открывается последний жетон, сброшенные жетоны перемешиваются и добавляются в общий запас.



1 карта бота.

» Не нужна при игре в обычном режиме.



Огромное количество жетонов очков.

» Если закончились, посмотрите под столом. В игре их с запасом.



Маркер первого игрока.

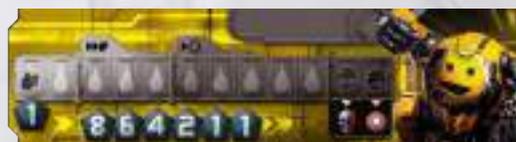


24 карты усиления.

» Усиления не заканчиваются. Когда из колоды берется последняя карта, сброшенные карты перемешиваются и становятся новой колодой.

## КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

В игру включены наборы компонентов на 5 игроков. У каждого игрока имеется:



Планшет игрока.



Тайл действий.



Фигурка.

» Фигурки не заканчиваются в процессе игры. Если ваша фигурка вырвалась с арены, поймайте ее и верните обратно.



20 фишек урона.

» Если они закончились, значит вы нереально круты! Используйте монетки или какие-то другие подходящие штуковины, пока к вам не вернется часть ваших фишек.



По 1 кубу боеприпасов каждого цвета.

» У вас не может быть больше 3 кубов каждого цвета. Если у вашего соседа не хватает кубов, пересчитайте свои и верните ему лишнее.

# ДАРБИЛАМИ

## СПРАВОЧНИК ПО ОРУЖИЮ

Поздравляем с получением нового оружия! Этот справочник поможет вам использовать его должным образом. На этой странице приводятся общие правила применения оружия, а на задней обложке — правила использования усилений. В промежутке подробно описывается оружие, которое вы сможете найти на точках возрождения.

Если вы обучаете игре новичков:

1. Расскажите о действиях, уроне, метках и подсчете очков.
2. Объясните символы на всех 9 картах оружия, доступных на начало игры.
3. Объясните, как используются усиления.
4. **Начните игру!**
5. Объясняйте символы на картах оружия по мере их появления.

Если это ваша первая партия, вам также необходимо изучить правила, изложенные на этой странице. Так вы без труда сможете рассказать другим, как используется оружие.

Иногда я пропускаю шаг 2, и тогда новички узнают о действии оружия, ощутив его на себе. А почему бы и нет? Все равно первая партия пробная!



### ИНФОРМАЦИЯ НА КАРТЕ



**Базовый эффект.** Оружие может делать это без какой-либо траты боеприпасов.

**Дополнительный эффект.** Оружие может делать это в дополнение к базовому эффекту. Иногда для его применения необходимо тратить боеприпасы.

**Базовый режим.** Просто еще одно название базового эффекта. Оружие может использовать его без траты каких-либо боеприпасов.

**Альтернативный режим стрельбы.** Оружие может делать это вместо эффекта базового режима. Вы выбираете либо одно, либо другое. Иногда для использования этого режима нужно потратить боеприпасы.

### НЕСКОЛЬКО ОБЩИХ ПРИНЦИПОВ

- » В игре имеет значение только клетка, на которой вы находитесь, а не ваше конкретное местоположение на этой клетке.
- » Спрятаться за другими фигурками нельзя.
- » Ваше собственное оружие никогда не может нанести вам урон.
- » Если эффект наносит определенное число единиц урона цели, вы не можете решить нанести ей лишь часть этого урона.
- » Если эффект позволяет выбрать несколько целей, вы можете выбрать меньше целей, чем указано. Однако если урон наносится всем, кто находится в локации, вы не можете разрешить какой-либо цели избежать получения урона.
- » Если оружие поражает цель на расстоянии в 1 перемещение от вас, вы можете использовать его через дверь, но не через стену.

### КОГО ВЫ ВИДИТЕ?

Около половины всего оружия обязывает выбирать **видимую** цель. Что это означает?

» Вы видите любого игрока в той же **комнате**, где и вы.

» Если на вашей клетке есть дверь, вам также видны все игроки, находящиеся на **каждой клетке** соседней с этой дверью комнаты.

Представьте себе это так: в вашей комнате нет ничего, за чем можно было бы спрятаться, поэтому вы видите всех. Вы также можете выглянуть из дверного проема и увидеть каждого присутствующего в соседней комнате. Когда наступает чужой ход, вы прячетесь обратно, и, если противник не находится на клетке с дверью, ведущей в вашу комнату, он вас не видит.

Даже не сомневайтесь, можете ли вы стрелять через занятую клетку или сквозь обе двери своей клетки одновременно. Вы можете. Ваш персонаж достаточно меток, чтобы попасть в каждую цель, какую позволяет поразить оружие.



**Дозер** видит все 3 комнаты сразу.

**:D-ОБРЯЧ-ОК** и **Дозер** видны **Спрогу**.

**:D-ОБРЯЧ-ОК** видит **Дозера** и **Спрога**.

**Банши** никого не видит, хотя саму ее видит **Дозер**.



## ИМПУЛЬСНОЕ РУЖЬЕ

**Базовый эффект.** Нанесите 2 урона и отдайте 1 метку 1 видимой вам цели.

**С разделителем импульса.** Отдайте 1 метку другой видимой вам цели.



## ПУЛЕМЕТ

**Базовый эффект.** Выберите 1 или 2 видимые вам цели и нанесите по 1 урону каждой.

**Со стабилизатором.** Нанесите 1 дополнительный урон одной из этих целей.

**Со станком-треногой.** Нанесите 1 дополнительный урон второй из этих целей и/или нанесите 1 урон другой видимой вам цели.

**Примечание.** Если вы наносите обе дополнительные единицы урона, вы обязаны нанести их двум разным целям. Если вам видны только 2 цели, вы наносите 2 урона каждой при использовании обоих дополнительных эффектов. Если вы применяете базовый эффект против одной цели, вы по-прежнему можете использовать станок-треногу, чтобы нанести ей 1 дополнительный урон.



## Т. О. Р.

**Базовый эффект.** Нанесите 2 урона 1 видимой вам цели.

**С цепной реакцией.** Нанесите 1 урон второй цели, которую видит ваша первая цель.

**С высоким напряжением.** Нанесите 2 урона третьей цели, которую видит ваша вторая цель. Вы не можете применить этот эффект, если до этого не использовали цепную реакцию.

**Примечание.** Для этой карты важен порядок использования ее эффектов (для большинства карт — нет). Также заметьте, что каждой целью должен быть новый игрок.



## ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА

**Базовый эффект.** Нанесите 2 урона 1 видимой вам цели.

**С фазовым скольжением.** Переместитесь на 1 или 2 клетки. Этот эффект можно использовать до или после базового.

**С повышенной мощностью.** Нанесите 1 дополнительный урон своей цели.

**Примечание.** За перемещения не нужно платить. Вам необязательно видеть цель в момент розыгрыша карты. К примеру, вы можете переместиться на 2 клетки и пальнуть в цель, которая стала вам видна лишь теперь. Вы не можете сделать 1 перемещение, пальнуть, а затем сделать еще 1 перемещение.



## СНАЙПЕРКА

**Эффект.** Нанесите 3 урона и отдайте 1 метку 1 видимой вам цели. Цель должна находиться на расстоянии хотя бы в 2 перемещения от вас.

**Примечание.** Например, находясь в комнате 2 × 2, вы не можете пальнуть в цель, занимающую соседнюю клетку, но можете пальнуть в цель по диагонали. Если вы рядом с дверью, вы не можете пальнуть в цель, находящуюся по другую сторону этой двери, однако можете пальнуть в цель на другой клетке той же комнаты.



## ЭЛЕКТРОКОСА

**Базовый режим.** Нанесите 1 урон каждому другому игроку на вашей клетке.

**Режим жнеца.** Нанесите 2 урона каждому другому игроку на вашей клетке.



## МАГНИТНЫЙ ЛУЧ

**Базовый режим.** Можете переместить цель на 1 или 2 клетки, ее перемещение должно закончиться на видимой вам клетке. Затем нанесите ей 1 урон.

**Режим карателя.** Выберите цель на расстоянии в 0, 1 или 2 перемещения от себя. Переместите цель на свою клетку и нанесите ей 3 урона.

**Примечание.** Вы можете переместить цель, даже если не видите ее, главное, чтобы она остановилась там, где вы сможете ее увидеть и нанести урон. Вы не обязаны перемещать цель только в одном направлении.



## ВИХРЕВАЯ ПУШКА

**Базовый эффект.** Выберите видимую вам клетку на расстоянии хотя бы в 1 перемещение от себя. Выберите 1 цель на клетке или на расстоянии в 1 перемещение от нее. Переместите цель на эту клетку и нанесите ей 2 урона.

**С черной дырой.** Выберите 2 другие цели на этой клетке или на расстоянии в 1 перемещение от нее. Переместите их на эту клетку и нанесите каждой по 1 урону.

**Примечание.** Три цели должны быть разными игроками, однако некоторые из них могут изначально находиться на одной клетке (даже на вашей). Все они оказываются на одной клетке. Вам необязательно видеть цели. Вы палите по видимой вам клетке, в которую затягивает цели.



## ПЕКЛО

**Базовый режим.** Выберите видимую вам комнату, за исключением своей. Нанесите 1 урон каждому, кто в ней находится.

**Режим запекания.** Выберите клетку на расстоянии ровно в 1 перемещение от себя. Нанесите 1 урон и отдайте 1 метку каждому, кто на ней находится.



## ТЕПЛОЛОКАТОР

**Эффект.** Выберите 1 невидимую вам цель и нанесите ей 3 урона.

**Примечание.** Да, этим оружием можно достать лишь тех, кого вы не видите.



## ИНФЕРНО

**Базовый режим.** Нанесите 1 урон 1 видимой вам цели, находящейся на расстоянии в хотя бы 1 перемещение от вас. Затем отдайте 1 метку этой цели и всем, кто тоже находится на ее клетке.

**Режим нанонаведения.** Нанесите 1 урон 1 видимой вам цели, находящейся на расстоянии хотя бы в 1 перемещение от вас. Затем отдайте 2 метки этой цели и всем, кто тоже находится на ее клетке.



## ОГНЕМЕТ

**Базовый режим.** Выберите клетку на расстоянии хотя бы в 1 перемещение от вас и, если возможно, вторую клетку в том же направлении на расстоянии в 1 перемещение от предыдущей. На каждой клетке можете выбрать 1 цель и нанести ей 1 урон.

**Режим шашлыка.** Выберите 2 клетки так, как описано выше. Нанесите 2 урона всем, кто находится на 1-й клетке, и 1 урон всем, кто находится на 2-й клетке.

**Примечание.** Это оружие не наносит урон в вашей клетке. В некоторых случаях оно может нанести урон невидимой вам цели — пламя не сможет пройти сквозь стену, но может распространиться через дверь. Просто представьте себе выпущенную струю пламени, летящую вперед сквозь 2 клетки.



## ZX-2

**Базовый режим.** Нанесите 1 урон и отдайте 2 метки 1 видимой вам цели.

**Режим сканирования.** Выберите до 3 видимых вам целей и отдайте каждой из них 1 метку.

**Примечание.** Не забывайте, что эти 3 цели могут быть и в 3 разных комнатах.



## ГРАНАТОМЕТ

**Базовый эффект.** Нанесите 1 урон 1 видимой вам цели. Затем можете переместить эту цель на 1 клетку.

**С дополнительной гранатой.** Нанесите 1 урон всем, кто находится на видимой вам клетке. Этот эффект можно использовать до или после перемещения, которое дает базовый эффект.

**Примечание.** Например, вы можете пальнуть в цель, переместить ее на клетку с другими целями, а затем нанести урон всем, включая первую цель. Либо можете нанести 2 урона главной цели, 1 урон каждому другому игроку на ее клетке, а затем переместить главную цель. Или можете нанести 1 урон одиночной цели и по 1 урону каждому игроку на другой клетке. Если вы палите по своей клетке, то ни перемещаетесь, ни получаете урон.



## ДРОВОВИК

**Базовый режим.** Нанесите 3 урона 1 цели на вашей клетке. При желании можете после этого переместить эту цель на 1 клетку.

**Режим удлиненного ствола.** Нанесите 2 урона 1 цели на любой клетке на расстоянии ровно в 1 перемещение от себя.



## РАКЕТНИЦА

**Базовый эффект.** Нанесите 2 урона 1 видимой вам цели, находящейся не на вашей клетке. Затем можете переместить эту цель на 1 клетку.

**С ракет-джампом.** Переместитесь на 1 или 2 клетки. Этот эффект можно использовать до или после базового.

**С осколочной боеголовкой.** Во время применения базового эффекта нанесите 1 урон всем, кто находится на исходной клетке вашей цели, включая саму цель, даже если вы ее перемещаете.

**Примечание.** Если вы применяете ракет-джамп перед базовым эффектом, то при выборе доступной цели учитываете только свою новую клетку. Вы можете переместиться со своей клетки, чтобы пальнуть по тому, кто на ней остался. Если вы используете осколочную боеголовку, то наносите урон всем, кто находится на клетке цели до того, как ее перемещаете. Всего ваша цель получит 3 урона.



## СИЛОВАЯ ПЕРЧАТКА

**Базовый режим.** Выберите 1 цель на любой клетке на расстоянии ровно в 1 перемещение от себя. Переместитесь на эту клетку, нанесите цели 1 урон и отдайте 2 метки.

**Режим реактивного кулака.** Выберите клетку на расстоянии ровно в 1 перемещение от себя. Переместитесь на эту клетку. Можете нанести 2 урона 1 находящейся там цели. При желании можете переместиться еще на 1 клетку в том же направлении (если такое перемещение возможно). Можете нанести 2 урона еще 1 находящейся там цели.

**Примечание:** В режиме реактивного кулака вы пролетаете через 2 клетки по прямой линии, раздаяя оплеухи 1 игроку на каждой клетке.



## РЕЙЛГАН

**Базовый режим.** Выберите 1 направление и 1 цель в этом направлении. Нанесите ей 3 урона.

**Режим нанизывания.** Выберите 1 направление и 1 или 2 цели в этом направлении. Нанесите 2 урона каждой.

**Примечание.** По сути, вы просто стреляете по прямой линии, не обращая внимания на стены. Вы не обязаны выбирать цель, находящуюся по ту сторону стены, ею может стать кто-то и на вашей клетке, однако пальба через стену всяко веселее. Всего в игре 4 возможных направления. Представьте, что встаете лицом к стене или двери и стреляете в этом направлении. Все, кто оказываются на клетке в этом направлении (включая вашу), являются допустимыми целями. В режиме нанизывания две ваши цели могут находиться как на одной клетке, так и на разных.



## УДАРНАЯ ВОЛНА

**Базовый режим.** Выберите до 3 целей на разных клетках на расстоянии ровно в 1 перемещение от себя. Нанесите 1 урон каждой из этих целей.

**Режим цунами.** Нанесите 1 урон всем целям на расстоянии ровно в 1 перемещение от себя.



## КИБЕР-МЕЧ

**Базовый эффект.** Нанесите 2 урона 1 цели на вашей клетке.

**С маневрированием.** Переместитесь на 1 клетку до или после применения базового эффекта.

**С замахом.** Нанесите 2 урона другой цели на вашей клетке. Маневрирование можно использовать до или после применения этого эффекта.

**Примечание.** Комбинирование всех эффектов позволяет вам переместиться на 1 клетку и зарезать сразу двоих. Или нанести урон одному, переместиться и нанести урон еще одному. Либо изрубить двоих, а затем переместиться.



## КУВАЛДА

**Базовый режим.** Нанесите 2 урона 1 цели на вашей клетке.

**Режим отбойника.** Нанесите 3 урона 1 цели на вашей клетке, затем переместите эту цель на 0, 1 или 2 клетки в одном направлении.

**Примечание.** Не забывайте, что перемещение возможно и через двери, но не через стены.

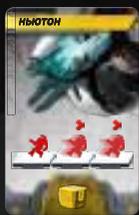
## УСИЛЕНИЯ

У каждого усиления есть два главных применения. Его можно сбросить вместо указанного куба боеприпасов при выплата какой-либо стоимости и его можно сыграть (и сбросить), чтобы воспользоваться его особым эффектом. (Вы не можете поменять карту усиления на куб боеприпасов просто так, это можно сделать только при выплата стоимости.)

Одновременно в руке игрока может быть не больше 3 усилений. Если это возможно, не запрещается разыграть сразу все свои усиления за 1 действие.



Можете сыграть эту карту, когда наносите урон одной или несколькими целям. Потратьте 1 куб боеприпасов любого цвета. Выберите одну из этих целей и нанесите ей еще 1 урон. Эту карту нельзя использовать для нанесения урона цели, получающей только метку.



Можете сыграть эту карту на своем ходу до или после любого действия. Выберите фигурку любого другого игрока и переместите ее на 1 или 2 клетки в одном направлении. (Вы не можете использовать эту карту для перемещения вновь возродившейся фигурки в конце вашего хода — слишком поздно.)



Можете сыграть эту карту, когда получаете урон от видимого вам игрока. Отдайте этому игроку 1 метку.



Можете сыграть эту карту на своем ходу до или после любого действия. Возьмите свою фигурку и перенесите ее на любую клетку игрового поля. (Вы не можете использовать эту карту после того, как увидите, где на поле возрождается фигурка убитого игрока в конце вашего хода, — слишком поздно.)

## КРАТКИЙ ПЕРЕЧЕНЬ ПРАВИЛ ИГРЫ

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Составьте игровое поле, выбрав сторону каждой части поля. Подготовьтесь к игре, как описано на стр. 2 и 3.

### ВОЗРОЖДЕНИЕ НА ВАШЕМ ПЕРВОМ ХОДУ

1. Возьмите 2 карты усиления из колоды.
2. Выберите, какую из них оставить себе.
3. Начните свой первый ход со сброса второго усиления — его цвет определяет вашу точку возрождения.

### ХОД

1. Выполните 2 действия:

#### a. Рвануть.

- I. Сделать 1, 2 или 3 перемещения.

#### b. Схватить.

- I. При желании сделайте 1 перемещение (или до 2 перемещений, если вы уже получили хотя бы 3 урона).

#### II. Схватите предмет на вашей клетке.

- Чтобы схватить жетон боеприпасов, возьмите его с поля. Поместите указанные кубы на свой планшет и сбросьте жетон.

» Если жетон приносит усиление, возьмите карту из колоды, если только у вас уже нет 3 усилений в руке.

- Чтобы схватить оружие, выберите одну из карт оружия. Выплатите стоимость перезарядки, за исключением самого верхнего куба. Добавьте карту в руку. Это оружие **заряжено**.

» Если у вас оказывается 4 оружия, скиньте одно из них на ячейку, с которой только что забрали новое оружие. Скинуть можно как заряженное, так и разряженное оружие.

#### c. Пальнуть.

- I. Сыграйте карту оружия с руки. (Если у вас уже хотя бы 6 урона, то перед этим можете сделать 1 перемещение.)

- II. Расскажите, как вы собираетесь использовать эффекты карты.

- III. Примените эффекты, выплачивая стоимость дополнительных эффектов и альтернативных режимов стрельбы, если решаете их активировать.

- IV. Оружие становится **разряженным** и остается лежать перед вами лицом вверх.

#### 2. Перезарядка

- a. Вы можете перезарядить любое количество своего разряженного оружия.

- b. Чтобы перезарядить оружие, выплатите стоимость перезарядки и возьмите его в руку. Теперь оно заряжено.

#### 3. Получите очки по каждому планшету, на котором произошло убийство.

- a. **Первая кровь.** 1 очко игроку, нанесшему первый урон.

- b. Все игроки, нанесшие урон, получают очки:

- I. Игрок, нанесший наибольший урон, получает наибольшее число очков. Игрок со следующим наибольшим уроном получает следующее наибольшее число очков. И так далее.

- II. Ничьи разрешаются в пользу игрока, нанесшего свой первый урон раньше.

- III. Изначально очки за урон: 8, 6, 4, 2.

- IV. С каждым разом убивать одного и того же игрока становится все менее выгодно, что отражается в количестве черепов на его планшете.

- c. Перенесите фишку убийства на счетчик убийств.

- d. В случае зверства переместите фишку зверства на счетчик убийств. Игрок, над которым учинили зверство, отдает тому, кто это сделал, метку.

- e. Перенесите череп со счетчика убийств на ячейку планшета с наибольшим оставшимся числом очков.

- f. Убитый игрок возрождается на поле.

- I. Возьмите карту усиления из колоды.

- II. Сбросьте одну из своих карт усиления.

- III. Возродитесь в соответствующей локации.

### ФИНАЛЬНОЕ БЕЗУМИЕ

1. Финальное безумие начинается, когда со счетчика убийств убирается последний череп.

2. Игроки без урона переворачивают планшеты. Эти планшеты принесут минимальное количество очков.

3. Игроки переворачивают тайлы действий на обратную сторону. Каждый игрок, включая того, на чьем ходу выполнилось условие начала финального безумия, делает еще 1 ход.

- a. Те, кто ходят перед первым игроком, выполняют 2 действия из возможных:

- I. Переместиться на расстояние до 4 клеток.

- II. Переместиться на расстояние до 2 клеток и схватить предмет.

- III. Переместиться на расстояние до 1 клетки, перезарядиться и пальнуть.

- b. Первый игрок и все, кто ходят после него, выполняют 1 действие из возможных:

- I. Переместиться на расстояние до 3 клеток и схватить предмет.

- II. Переместиться на расстояние до 2 клеток, перезарядиться и пальнуть.

4. Все, кого убивают в финальном безумии, переворачивают планшеты на сторону с 2-1-1-1 после подсчета очков.

### ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

1. Начислите очки по планшетам с уроном.

2. Начислите очки за фишки на счетчике убийств по аналогии с подсчетом очков по планшетам.

3. Игрок, набравший больше всех очков, побеждает в игре.

4. Ничьи разрешаются в пользу игрока, получившего больше всех очков по счетчику убийств.

## ИГРА ФИЛИПА НЕДУКА

**Художник:** Якуб Политзер

**Художественный руководитель**

**и верстальщик:** Филип Мурмак

**Правила игры:** Джейсон Холт

**Основное тестирование:** Петр Мурмак

**3D-художники:** Иржи Светинский, Адам Крутяк, Пабло Поляков, Марек Поливка

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.**

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Дизайнер-верстальщик:** Елена Шлюйкова

**Руководитель проекта:** Филипп Кан

**Общее руководство:** Антон Сквородин

**Игру тестировали:** Кретен, Витек, Филип, Владя, Ясонь, Пол Гроган, Зуска, Дита, Янча, Микаэла, Лена, Петер, Вирджини, LetomyFresh, Водка, Коли, Пого, Ярек, Элвен, Милош, Патрик, Павел, Ленка, В. Богданич, Х. Чоп, К. Чурла, Дабетици, М. Делич, И. Флис, Ш. Эль Ассади, И. Ференчак, Ф. Фучич, З. Гром, И. Хамариц, Хладек, А. Грелья, Э. Грелья, И. Грелья, Я. Грелья, Irganje.hr, И. Якуби, Г. Кордич, Л. Крлежа, Т. Мунда, С. Немет, Л. Нола, М. Салопек, М. Плачко, А. Вештица, Зуппа и бесчисленное количество других людей на всевозможных конвентах, включая Czechgaming, The Gathering of Friends, Origins, Stahleck, GenCon и Žihle.

**Особая благодарность:** моей прекрасной невесте Анье за ее любовь и поддержку, Петру Мурмаку за все, а в особенности за то, что поверил в странную идею, Якубу Политзеру за прекрасные иллюстрации и способность понимать меня без слов, Филипу Мурмаку за помощь, советы и волшебные способности, Полу Грогану за то, что он молодец, Джейсону Холту за работу над правилами игры (изначально они не были такими забавными), Владе Хватилу за то, что он такой крутой разработчик, Петру Чаславе за режим турелей, Виту Водичке за все те важные вещи, о которых не говорят, всем из Czechgaming, а также команде Geek Night за тестирование, продолжавшееся на протяжении 3 лет.

© CzechGamesEdition, 2016

www.CzechGames.com

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2016 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

