

# ADRENALIN

## MANUÁL ZBRANÍ

Gratuluje, právě jsi získal svou první zbraň! V tomto manuálu se dozvíš, jak ji správně používat.

Obecná pravidla pro zbraně jsou uvedena na této stránce. Akční karty jsou vysvětleny na poslední stránce.

Uprostřed se pak nacházejí detailní popisy jednotlivých zbraní.

Když vysvětluješ hru novým hráčům:

1. Vysvětlí pravidla akcí, zranění, značky a vyhodnocování.
2. Vysvětlí prvních 9 zbraní, které jsou na začátku vyloženy na herním plánu.
3. Vysvětlí akční karty.
4. **Začněte hrát!**
5. Další zbraně vysvětluj postupně, jak se budou objevovat na herním plánu.

Pokud je toto i tvá první hra, seznam se s pravidly zbraní na této straně. Jsou nutná pro pochopení efektů jednotlivých zbraní.

Někdy prostě přeskočím bod 2 a nechám spoluhráče, aby sami odhadli, co zbraně dělají, když je poprvé použijou. Proč ne? Stejně je to jen výuková hra.



### ČÁSTI KARTY



Za použití **základního efektu** se neplatí žádná munice navíc.

**Volitelný efekt** lze využít navíc k základnímu efektu. Občas je třeba zaplatit municí navíc.

**Základní mód** je jen jiný název pro základní efekt. Neplatí se žádná munice navíc.

**Alternativní mód** lze použít místo základního módu. Občas je třeba zaplatit municí navíc.

### NĚKTERÉ OBECNÉ PRINCIPY

- » Záleží jen na tom, na kterém poli se nacházíš, ne na přesné pozici v rámci jednoho pole.
- » Nejde se schovávat za ostatní figurky.
- » Nemůžeš se zranit vlastní zbraní.
- » Pokud má nějaký efekt zbraň způsobit jinému hráči určitý počet zranění, nemůžeš se rozhodnout, že mu dáš méně zranění.
- » Jestliže ti nějaký efekt zbraň umožňuje vybrat si více cílů, můžeš si jich vybrat méně. Ale pokud efekt působí na všechny hráče v určité lokaci, nemůžeš se rozhodnout, že zraníš jen některé z nich.
- » Pokud zbraň vyžaduje, aby se cíl nacházel „na sousedním poli“, lze ji použít skrz dveře, ale ne skrz zeď.

### CO VIDÍŠ?

Asi polovina zbraní vyžaduje, aby zaměřeného hráče viděl. Co to znamená?

- » Vidíš všechny hráče, kteří se nacházejí ve stejné místnosti jako ty.
- » Pokud se nacházíš na poli s dveřmi, vidíš i všechny hráče v místnosti na druhé straně dveří.

Představ si to takhle: V místnostech se není za co schovat, takže prostě vidíš všechny hráče. Dveřmi můžeš nakouknout do vedlejší místnosti. Ale na konci svého tahu se stáhneš a schováš se za roh, takže hráči z vedlejší místnosti tě nevidí (pokud nestojíš na poli s dveřmi do tvé místnosti).

Neřeš, jestli můžeš střílet skrz obsazené pole nebo jestli můžeš vystřelit zároveň z obou dveří na svém poli. Můžeš. Postavy jsou dostatečně hbité na to, aby zasáhly vše, co jim zbraň umožňuje.



**Buldozer** vidí zároveň všechny postavy v těchto 3 místnostech.

**Sprag** vidí: **D-Strój-3Ra** a **Buldozera**.

**D-Strój-3R** vidí **Buldozera** a **Spraga**.

**Banshee** nevidí nikoho, ačkoliv **Buldozer** vidí ji.



## CEJCHOVAČKA

**Základní efekt:** Dej 2 zranění a 1 značku jednomu cíli, který vidíš.

**S druhou nábojnicí:** Dej 1 značku jednomu dalšímu cíli, který vidíš.



## SAMOPAL

**Základní efekt:** Vyber si 1 nebo 2 cíle, které vidíš, a dej každému 1 zranění.

**S laserovým zaměřovačem:** Dej jednomu z cílů 1 další zranění.

**S trojnožkou:** Dej druhému z cílů 1 další zranění a/nebo dej 1 zranění dalšímu cíli, který vidíš.

**Poznámka:** Pokud rozdáváš oba body zranění navíc, musíš je dát dvěma různým cílům. Jestliže vidíš jen 2 cíle, s využitím obou volitelných efektů dáš každému z nich celkem 2 zranění. I když využíváš základní efekt jen na 1 cíl, můžeš stále použít efekt „S trojnožkou“ a dát mu 1 zranění navíc.



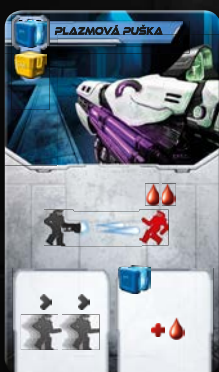
## T.H.O.R.

**Základní efekt:** Dej 2 zranění jednomu cíli, který vidíš.

**S řetězovou reakcí:** Dej 1 zranění druhému cíli. První cíl na něj musí vidět.

**S vysokým napětím:** Dej 2 zranění třetímu cíli. Druhý cíl na něj musí vidět. Tento efekt lze použít jen v návaznosti na efekt „S řetězovou reakcí“.

**Poznámka:** Tato karta má jako jediná pevně stanovené pořadí volitelných efektů. Každý cíl musí být jiný.



## PLAZMOVÁ PUSKA

**Základní efekt:** Dej 2 zranění jednomu cíli, který vidíš.

**S fázovým posunem:** Pohni se až o 2 pole. Tento efekt lze využít před základním efektem, nebo po něm.

**S elektrickým výbojem:** Dej cíli 1 další zranění.

**Poznámka:** Dva pohyby ve volitelném efektu jsou zdarma. Když hraješ tuto kartu, nemusíš nutně cíl vidět – můžeš se např. pohnout o 2 pole a střílet na cíl, který vidíš až pak. Není možné pohnout se o 1 pole, vystřelit a pohnout se o další pole.



## SNAJPERKA

**Efekt:** Dej 3 zranění a 1 značku cíli, který vidíš. Cíl od tebe musí být vzdálený alespoň na 2 pohyby.

**Poznámka:** Například nelze v místnosti 2x2 střílet na cíl na sousedním poli, ale je možné střílet na cíl na poli po diagonále (= vzdálený na 2 pohyby). Nebo pokud stojíš u dveří, nemůžeš střílet na cíl, který se nachází hned na druhé straně dveří. Musel by stát až na vzdálenějším poli v dotýčné místnosti.



## ELEKTROKOSA

**Základní mód:** Dej 1 zranění všem ostatním hráčům na svém poli.

**V žacím módu:** Dej 2 zranění všem ostatním hráčům na svém poli.

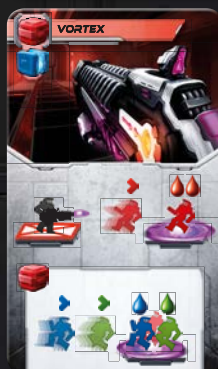


## MAGNETRON

**Základní mód:** Pohni cílem až o 2 pole na pole, které vidíš. Dej mu 1 zranění.

**V supravodivém módu:** Vyber si cíl vzdálený až 2 pohyby od tebe. Pohni jím na své pole a dej mu 3 zranění.

**Poznámka:** Cílem lze pohnout, i když jej nevidíš. Pouze na konci pohybu musí skončit na poli, které vidíš. Pohyby nemusejí být ve stejném směru.

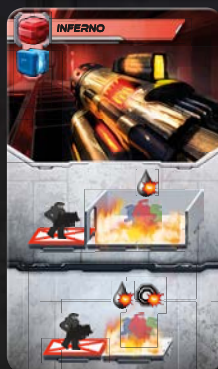


## VORTEX

**Základní efekt:** Vyber si pole, které vidíš, ale ne to, na němž stojíš. Otevře se na něm vortex. Vyber si cíl na poli s vortexem nebo na jeho sousedním poli. Přesuň cíl na pole s vortexem a dej mu 2 zranění.

**S černou dírou:** Vyber si až 2 další cíle na poli s vortexem nebo na jeho sousedních polích. Přesuň je na pole s vortexem a každému dej 1 zranění.

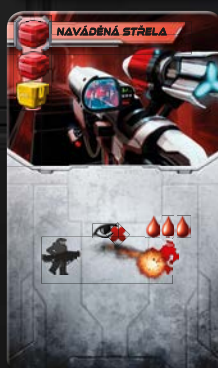
**Poznámka:** Vybrané (až) 3 cíle musí být různí hráči, ale mohou začínat na stejném poli (případně i na poli, kde sám stojíš). Všechny vybrané cíle skončí na poli s vortexem. Cíle nemusíš vidět – vystřelíš na pole, které vidíš, a vytvoříš vortex, který sám vybrané cíle vtáhne.



## INFERNO

**Základní mód:** Vyber si místnost, kterou vidíš, ale ve které nejsi. Dej všem v dané místnosti 1 zranění.

**V zápalném módu:** Vyber si jedno sousední pole. Dej 1 zranění a 1 značku všem na daném poli.



## NAVÁDĚNÁ STŘELA

**Základní efekt:** Dej 3 zranění jednomu cíli, který nevidíš.

**Poznámka:** Ano, tato zbraň opravdu zaměřuje jen cíle, které nevidíš.



## GRILOVAČKA

**Základní mód:** Dej 1 zranění jednomu cíli, který vidíš a který nestojí na stejném poli jako ty. Pak dej 1 značku cíli i všem ostatním na stejném poli.

**V nano-naváděcím módu:** Dej 1 zranění jednomu cíli, který vidíš a který nestojí na stejném poli jako ty. Pak dej 2 značky cíli i všem ostatním na stejném poli.



## PLAMENOMET

**Základní mód:** Vyber si jedno sousední pole a (pokud to lze) další pole za ním ve stejném směru. Na každém z těchto polí můžeš dát 1 zranění jednomu cíli.

**V barbecue módu:** Vyber si dvě pole jako v základním módu. Dej 2 zranění všem na prvním poli a 1 zranění všem na druhém poli.

**Poznámka:** Tuto zbraň nemůžeš použít na pole, na kterém stojíš. Někdy pomoci ní můžeš zranit hráče, jež nevidíš – plamen sice neprorazí zeď, ale skrz dveře projde. Představ si to jako plamen, který se šíří přes 2 pole v přímé linii.



## GRANÁTOMET

**Základní efekt:** Dej 1 zranění jednomu cíli, který vidíš. Pak s ním můžeš pohnout o 1 pole.

**S granátem navíc:** Dej 1 zranění všem hráčům na jednom poli, které vidíš. Tento efekt můžeš použít předtím, než pohneš cílem v rámci základního efektu, nebo poté.

**Poznámka:** Například tedy můžeš vystřelit na cíl, přesunout jej na sousední pole s dalšími cíli a tam zranit všechny včetně prvního cíle. Nebo můžeš dát 2 zranění „hlavnímu“ cíli a 1 zranění všem ostatním na stejném poli a pak přesunout „hlavní“ cíl. Nebo můžeš dát 1 zranění prvnímu cíli a 1 zranění všem na jiném poli. Pokud střílíš na vlastní pole, nemůžeš zranit ani přesunout sám sebe.



## RAKETOMET

**Základní efekt:** Dej 2 zranění jednomu cíli, který vidíš a který nestojí na stejném poli jako ty. Pak můžeš cílem pohnout o 1 pole.

**S raketovým skokem:** Pohni se až o 2 pole. Tento efekt lze využít před základním efektem, nebo po něm.

**S tříštivou hlavici:** Během základního efektu dej 1 zranění všem hráčům (včetně prvního cíle) na stejném poli, kde stojí první cíl. Pak teprve cílem pohni (pokud chceš).

**Poznámka:** Pokud využíváš „Raketový skok“ před základním efektem, pro vyhodnocení viditelnosti cíle použij až nové pole. Můžeš se dokonce pohnout a střílet na cíl na svém původním poli. Pokud využíváš „Tříštivou hlavici“, dej zranění všem na daném poli a teprve až pak pohni prvním cílem – ten tedy dostane celkem 3 zranění.

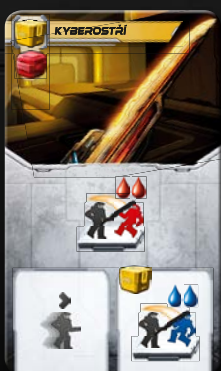


## RAILGUN

**Základní mód:** Zvol si přímý směr (ne diagonálu) a dej 3 zranění jednomu cíli v tomto směru

**V průrazném módu:** Zvol si přímý směr (ne diagonálu) a až 2 cíle v tomto směru. Každému z nich dej 2 zranění.

**Poznámka:** Railgun střílí v přímé linii a ignoruje zdi. Cíl nemusí nutně stát za zdí – klidně může být na stejném poli jako ty. Ale trefit někoho skrz zeď je prostě větší zábava. V „Průrazném módu“ se mohou oba cíle nacházet na stejném poli.



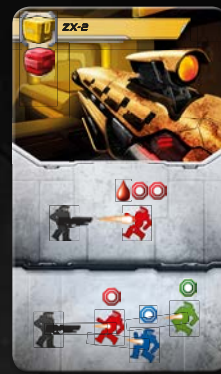
## KYBEROSTŘÍ

**Základní efekt:** Dej 2 zranění jednomu cíli na svém poli.

**S přískokem:** Pohni se až o 1 pole. Lze využít před základním efektem, nebo po něm.

**Se sekáčkem:** Dej 2 zranění jednomu dalšímu cíli na svém poli. „Přískok“ lze použít před tímto efektem, nebo po něm.

**Poznámka:** Kombinace všech efektů může vypadat takto: Pohneš se na sousední pole a sejměš 2 cíle. Nebo zasáhneš 1 cíl, pohneš se a zasáhneš další cíl na sousedním poli. Nebo zraníš 2 cíle na svém poli a pak se pohneš pryč.

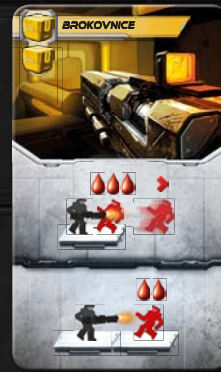


## ZX-2

**Základní mód:** Dej 1 zranění a 2 značky jednomu cíli, který vidíš.

**Ve skenovacím módu:** Vyber si až 3 cíle, které vidíš, a každému dej 1 značku.

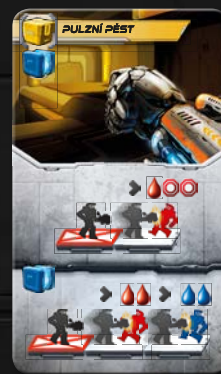
**Poznámka:** Nezapomeň, že tyto tři cíle mohou být i v různých místnostech.



## BROKOVNICE

**Základní mód:** Dej 3 zranění jednomu cíli na svém poli. Pak s ním můžeš pohnout o 1 pole.

**S prodlouženou hlavní:** Dej 2 zranění jednomu cíli na sousedním poli.

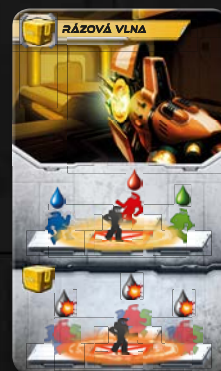


## PULZNÍ PĚST

**Základní mód:** Vyber si 1 cíl na sousedním poli. Pohni se k němu a dej mu 1 zranění a 2 značky.

**V raketovém módu:** Pohni se na sousední pole. Můžeš dát 2 zranění jednomu cíli na tomto poli. Pak se můžeš pohnout na další sousední pole ve stejném směru (pokud je to možné). I na tomto poli můžeš dát jednomu cíli 2 zranění.

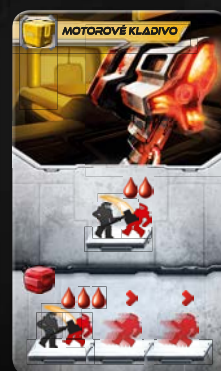
**Poznámka:** V „Raketovém módu“ vlastně proletíš skrz 2 pole v přímém směru a na každém poli srazíš 1 cíl.



## RÁZOVÁ VLNA

**Základní mód:** Vyber si až 3 cíle na různých sousedních polích. Dej každému 1 zranění.

**V tsunami módu:** Dej 1 zranění všem cílům na sousedních polích.



## MOTOROVÉ KLAĐIVO

**Základní mód:** Dej 2 zranění jednomu cíli na svém poli.

**V drtícím módu:** Dej 3 zranění jednomu cíli na svém poli a pak jím pohni až o 2 pole v jednom směru.

**Poznámka:** Nezapomeň, že pohybovat se lze skrz dveře, ale ne skrz zdi.

# AKČNÍ KARTY

Každá akční karta má dvě hlavní využití. Můžeš ji odhodit a tím zaplatit kostičku munice v dané barvě. Nebo ji můžeš zahrát (a odhodit) a využít její speciální efekt. Poznámka: Akční kartu nelze odhodit a vzít si kostičku munice. Lze ji takto využít jen tehdy, když potřebuješ kostičky munice platit.

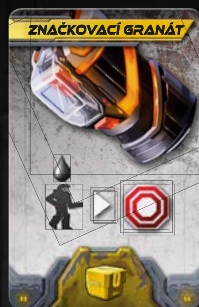
Můžeš mít na ruce nejvýše 3 akční karty. Pokud je to možné, lze je všechny použít i najednou.



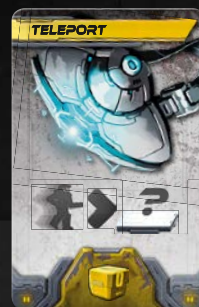
Tuto kartu můžeš zahrát, když dáváš zranění alespoň jednomu cíli. Zaplať 1 kostičku munice libovolné barvy. Vyber si jeden z cílů a dej mu 1 zranění navíc. Poznámka: Nelze použít v rámci útoku, kdy cílům dáváš jen značky.



Tuto kartu můžeš zahrát v rámci svého tahu (před jakoukoliv akcí, nebo po ní). Vyber si figurku jiného hráče a přesuň ji až o 2 pole v jednom směru. (Nelze pohnout figurkou, která se už na konci tvého kola respawnula – na to už je pozdě.)



Tuto kartu můžeš zahrát, když dostáváš zranění od hráče, kterého vidíš. Dej tomuto hráči 1 značku.



Tuto kartu můžeš zahrát v rámci svého tahu (před jakoukoliv akcí, nebo po ní). Přemísti svou figurku na libovolné pole v aréně. (Nelze použít až potom, co vidíš, kde se někdo respawnul na konci tvého tahu.)

## PŘEHLED PRAVIDEL ADRENALINU

### PŘÍPRAVA HRY

Vyberte si strany obou částí herního plánu a sestavte arénu. Příprava hry je popsána na stranách 2-3.

### SPAWNOVÁNÍ V PRVNÍM TAHU

1. Lízni si 2 akční karty.
2. Jednu z nich odhod. Objeviš se na poli se spawnpointem téže barvy.
3. Druhou akční kartu si ponechej.

### TAH

1. Máš k dispozici 2 akce:
  - a. Sprint
    - I. Pohni se o 1, 2 nebo 3 pole.
  - b. Dozbrojení
    - I. Pohni se až o 1 pole (až o 2 pole, pokud už máš alespoň 3 zranění).
    - II. Seber věci z pole, na němž stojíš.
      - Sebrání munice: Vezmi si dílek munice z daného pole. Přesuň odpovídající počet kostiček munice do svého zásobníku. Dílek munice odhod.
        - » Jestliže je na dílku zobrazena akční karta, jednu si lízni (pokud už nemáš 3).
      - Sebrání zbraně: Vezmi si kartu zbraně do ruky. Nabij ji kostičkami munice ze svého zásobníku – odsuň je pryč (cena je zobrazena v levém horním rohu karty). První kostička shora je již přednabitá. Odteď je zbraň **nabitá**.
        - » Pokud máš nyní 4 zbraně, musíš se jedné zbavit. Polož ji na uvolněné místo po nové zbraně. Lze odhodit nabitou i nenabitou zbraň.

### c. Střelba

- I. Zahraj kartu zbraně z ruky. (Pokud už máš alespoň 6 zranění, můžeš se předtím pohnout o 1 pole.)
- II. Vysvětli, jak a které efekty zbraně používáš.
- III. Vyhodnoť zvolené efekty. Pokud některé z nich vyžadují munici navíc, zaplať.
- IV. Zbraň je odteď **vybitá**. Zůstane ležet odkrytá na stole před tebou.

### 2. Dobítí zbraní

- a. Můžeš si dobít tolik zbraní, kolik chceš (nestojí to žádnou akci).
  - b. Zbraň dobiješ tak, že ze svého zásobníku odsuneš příslušné kostičky munice (zobrazené v levém horním rohu karty). Vezmi si kartu zpět do ruky. Odteď je znovu nabitá.
3. Vyhodnocení plánů s killshotem
    - a. **First blood:** 1 bod pro hráče, který způsobil první zranění.
    - b. Všichni, kdo způsobili zranění, získají body:
      - I. Hráč, který způsobil nejvíce zranění, získá nejvíce bodů atd.
      - II. Remízu vyhrává hráč, jenž způsobil první zranění dříve.
      - III. Počáteční body jsou 8-6-4-2.
      - IV. Za každý předchozí killshot se body snižují, jak je znázorněno přibývajícímí lebkami na plánu hráče.

- c. Přesuň žeton zranění z políčka killshotu na počítadlo killshotů.
- d. Na počítadlo killshotů přesuň i případný žeton zranění z políčka overkillu. Hráč, který overkill způsobil, dostane od zasaženého 1 značku.
- e. Přesuň lebku z počítadla killshotů na plán zabitého hráče na pětiúhelník s nejvyšší zbývající hodnotou.

### f. Zabitý hráč se respawnuje:

- I. Lízni si akční kartu (i když už máš 3).
- II. Odhod jednu ze svých akčních karet.
- III. Objeviš se na poli se spawnpointem odpovídající barvy.

### FINAL FRENZY

1. Final Frenzy se spouští, když si někdo vezme poslední lebku z počítadla killshotů.
2. Všichni hráči, kteří právě nejsou zranění, otočí své plány na druhou stranu s body 2-1-1-1.
3. Každý hráč včetně toho, jenž Final Frenzy vyvolal, odehraje ještě jeden tah. Všichni otočí svůj dílek akcí na druhou stranu.
  - a. Hráči, kteří svůj tah odehrají před začínajícím hráčem, mají k dispozici 2 akce:
    - I. Pohyb až o 4 pole.
    - II. Pohyb až o 2 pole a dozbrojení.
    - III. Pohyb až o 1 pole, volitelné dobítí zbraní a střelba.
  - b. Začínající hráč a ti, co hrají až po něm, mají k dispozici jen 1 akci:
    - I. Buď pohyb až o 3 pole a dozbrojení.
    - II. Nebo pohyb až o 2 pole, volitelné dobítí zbraní a střelba.
4. Plány hráčů zabitých během Final Frenzy se též otočí na stranu 2-1-1-1.

### ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

1. Vyhodnoťte všechny plány hráčů, na nichž jsou nějaká zranění.
2. Vyhodnoťte počítadlo killshotů stejným způsobem jako plány hráčů.
3. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.
4. Remízu vyhrává hráč, který získal více bodů z počítadla killshotů.

## HRA FILIPA NEDUKA

Ilustrace: **Jakub Politzer**

Grafika: **Filip Murmak**

Pravidla: **Jason Holt**

Překlad **Dita Lazárková**

Hlavní tester: **Petr Murmak**

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

**Testeři:** Kreten, Vítek, Filip, Vlaada, Jason, Paul Grogan, Zuzka, Dita, Janča, Michaela, Léňa, Peter, Virginie, LemonyFresh, Vodka, Cauly, Pogo, Jarek, Elwen, Miloš, Patrik, Pavel, Lenka, V. Bogdanič, H. Čop, K. Čurla, Dabetičí, M. Delič, I. Flis, Š. El Assadi, I. Ferenčák, F. Fučić, Z. Grom, I. Hamarič, J. Hladek, A. Hrelja, E. Hrelja, I. Hrelja, J. Hrelja, Igranje.hr, I. Jakubi, H. Kordič, L. Krleža, T. Munda, S. Nemet, L. Nola, M. Salopek, M. Plačko, A.Vještica, J. Zuppa a mnoho dalších testerů z různých akcí včetně Czechgamingu, The Gathering of Friends, Origins, Stahlecku, GenConu a Žihle.

**Speciální poděkování:** mé krásné "budoucí manželce" Anje za lásku a podporu, Petru Murmakovi za všechno, zvláště za to, že dal mému nápadu šanci, Jakubu Politzerovi za nádherné ilustrace a čtení myšlenek, Filipu Murmakovi za pomoc, rady a magické schopnosti, Paulu Groganovi za to, že je prostě úžasný, Jasonu Holtovi za pravidla, Vlaadovi Chvátilovi za to, že je skvělý designer, Petru Čáslavovi za Turret mód, Vítovi Vodíčkovi za všechny ty důležité věci, o kterých nikdo nemluví, všem z Czechgamingu a účastníkům „Geek Night“ za všechno testování během uplynulých tří let.

© Czech Games Edition, listopad 2016.  
www.CzechGames.com

**CGE**  
Czech Games Edition