

FILIP NEDUK

# ADRENALIN

## DLC

## MANUÁL ZBRANÍ

### SCHOPNOSTI A ZBRANĚ

Každá postava získává v rozšíření novou schopnost a hru začíná se speciální zbraní, která jí umožňuje schopnost efektivně využívat. Startovní zbraň se vybírá náhodně (viz Pravidla hry).

### ZÁKLADNÍ PRINCIPY

Pravidla používání zbraní jsou stejná jako v základní hře. Při hraní s rozšířením ale mohou nastat nové situace:

- » Pokud má nějaký efekt způsobit cíli určitý počet zranění, nemůžeš se rozhodnout způsobit mu zranění méně.
- » Jestliže ti efekt umožňuje vybrat více cílů, můžeš si libovolně zvolit i jen některé z nich. To platí i v případě, že by ti jiná volba umožnila způsobit celkově více zranění.
- » Má-li nějaký efekt zranit všechny v určité lokaci, nemůžeš si vybrat, že některé nepřátelské cíle nezraníš.
- » Nikdy se nemůžeš zranit vlastní zbraní. V týmové hře nemůžeš vlastní zbraní zranit ani nikoho ze svého týmu. Pokud má nějaký efekt zranit „všechny“ v určité lokaci, znamená to „všechny, kteří nejsou ve tvém týmu“.
- » Je povoleno použít jen alternativní efekt zbraně i bez využití základního efektu. (V základní hře se toto neřešilo, protože u základních zbraní nedává taková volba smysl.)
- » Pokud má zbraň více efektů, lze je použít v libovolné kombinaci a pořadí.



## SPROG: JED (VENOM)

Sprogovy zbraně mohou nepřátele otrávit jedem.

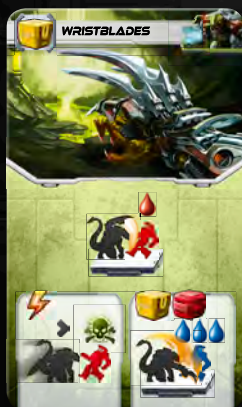


Když tvoje zbraň **otráví nějaký cíl**, polož jeden žeton otravy vedle pole overkillu na jeho desítku adrenalin rushe (pokud ještě žádný žeton otravy nemá). Každá postava může mít nejvýše 1 žeton otravy.

**Na konci svého tahu dá Sprog všem otráveným postavám** (tj. těm, které mají žeton otravy) **1 zranění**. Toto není volitelné, musíš dát zranění všem otráveným. V týmové hře se toto zranění dává přímo postavám, ne do kruhu zranění.

Žetony otravy postavám zůstávají a zraňují je každé kolo. Když otrávená postava zemře, vrátí se její žeton otravy na Sprogovu kartu.

Na žetony otravy nemá vliv případná Sprogova smrt ani respawn.



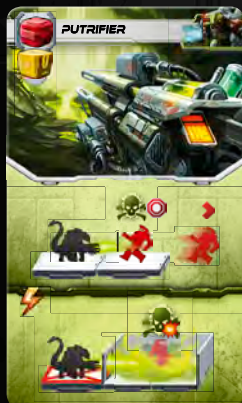
### WRISTBLADES

**Základní efekt:** Dej 1 zranění jednomu cíli na svém poli.

**S otrávenou čepelí:** Dej cíli základního efektu žeton otravy. Předtím nebo potom se můžeš pohnout o 1 pole.

**S levým hákem:** Dej 3 zranění jinému cíli na svém poli.

**Poznámka:** Všechny tři efekty lze provést v libovolném pořadí a kombinaci. Můžeš se pohnout o 1 pole a dát zranění 2 cílům. Můžeš dát zranění 2 cílům a pak se pohnout o 1 pole. Můžeš dát zranění jednomu cíli, pohnout se a zranit druhý cíl, přičemž 3 zranění může dostat libovolný z nich. Každopádně nesmíš otrávit ten cíl, který dostane 3 zranění. Je povoleno použít pohyb a levý hák bez využití základního efektu.



### PUTRIFIER

**Základní mód:** Vyber si 1 cíl na sousedním poli. Dej mu žeton otravy a 1 značku. Pak s ním můžeš pohnout o 1 pole v libovolném směru.

**V módu otráveného plynu:** Vyber si místnost, kterou vidíš, ale v níž nejsi. Dej žeton otravy všem v této místnosti.

**Poznámka:** Sprog a jeho spoluhráči nemohou být otráveni.



# BANSHEE: KONTROLA MYSLI (MIND CONTROL)



Banshee může své nepřátele zhyponotizovat.

Na začátku hry polož na kartu Banshee jeden žeton kontroly mysli za každého nepřitele. Když někoho **zhyponotizuješ**, zasuň žeton kontroly mysli do stojánku dané postavy (budete potřebovat stojánky z týmové hry). Žeton tam zůstane, dokud jej nepoužiješ, i když postava mezitím zemře a respawnuje se. Každá postava může mít nejvýše 1 žeton kontroly mysli.



**Pokud nějaký efekt využívá zhyponotizované cíle, po provedení efektu odstraň z těchto cílů žeton kontroly mysli.** Žeton se vrátí na kartu Banshee a postava odtud není zhyponotizovaná (ale může být znovu zhyponotizovaná později).

**Banshee může na konci svého tahu zhyponotizovat 1 cíl, který vidí.** Nikdy nemůže zhyponotizovat sama sebe ani nikoho ze svého týmu.

Na žetony kontroly mysli nemá vliv případná smrt ani respawn Banshee.

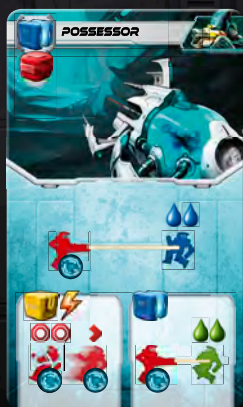


## MASTERMIND

**Základní efekt:** Vyber si jeden cíl, který vidíš a který nestojí na stejném poli jako ty. Zhyponotizuj jej a dej mu 1 značku.

**S loutkářem:** Vyber si 2 jiné zhyponotizované cíle. Každým pohni až o 1 pole. Oba musí skončit na polích, ze kterých uvidí na tvůj první cíl. Tomu dej 4 zranění.

**Poznámka:** Toto se počítá jako zranění od Banshee (takže může být zaměřena Značkovacím granátem, pokud na ni cíl vidí). Pokud je první cíl už zhyponotizovaný, dostane jen značku, ale žádný žeton kontroly mysli. Chceš-li použít efekt loutkáře, musíš nejdříve provést základní efekt a poté vybrat dva jiné cíle (Banshee je nemusí vidět).



## POSSESSOR

**Základní efekt:** Vyber si jeden zhyponotizovaný cíl a dej 2 zranění druhému cíli, na který ten první vidí.

**S hadrovou panenkou:** Dej 2 značky prvnímu, zhyponotizovanému cíli. Předtím nebo potom s ním můžeš pohnout o 1 pole.

**S telepatíí:** Dej 2 zranění třetímu cíli, na který ten první vidí.

**Poznámka:** Nezáleží na tom, co vidí sama Banshee, protože se dívá z pozice zhyponotizovaného cíle. Zhyponotizovaná postava může vystřelit, pohnout se a znovu vystřelit. Nebo se může nejdříve pohnout a pak dvakrát vystřelit, popř. naopak. Zranění se počítají jako způsobené od Banshee (takže může být zaměřena Značkovacím granátem, pokud na ni cíl vidí). Je povoleno použít zbraň jen kvůli efektu hadrové panenky.

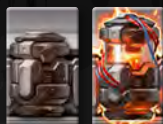


## BULDOZER: PŘETÍŽENÍ (OVERLOAD)



Buldozer umí své zbraně přetížit, a získat tak vyšší výkon.

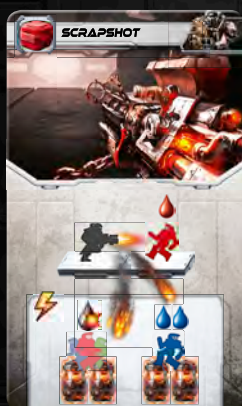
Na začátku hry polož na kartu Buldozera 4 žetony přetížení, studenou stranou nahoru (viz obrázek).



studená strana horká strana

Buldozer může na konci svého tahu přetížit svou speciální zbraň. Otoč jeden ze žetonů přetížení na horkou stranu. Zároveň smíš zaplatit 1 kostičku munice libovolné barvy a otočit ještě druhý žeton. Pokud už jsou všechny žetony horkou stranou vzhůru, nedělaš nic.

Na žetony přetížení nemá vliv případná Buldozerova smrt ani respawn.



## SCRAPSHOT

**Základní efekt:** Dej 1 zranění jednomu cíli na sousedním poli.

**Se šrapnelem:** Otoč všechny své žetony přetížení na studenou stranu. Pokud jsi otočil alespoň 2, můžeš provést jeden z těchto dvou efektů: Buď dej 1 zranění všem na jednom poli, které vidíš, nebo dej 2 zranění jednomu dalšímu cíli, který vidíš. Pokud jsi otočil všechny 4 žetony, můžeš provést oba efekty.

**Poznámka:** Cíl základního efektu a cíle volitelných efektů mohou být na stejném i na různých polích. Pokud chceš využít efekt šrapnelu, nemůžeš nechat některé žetony přetížení neotočené. Šrapnel lze použít i samostatně bez základního efektu. A jako obvykle nemůže zranit Buldozera ani nikoho z jeho týmu.



## HOTROD

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

**S přetížením zdroje:** Otoč všechny své žetony přetížení na studenou stranu. Dej cíli 1 zranění navíc za každý otočený žeton.

**Poznámka:** Pokud chceš využít efekt přetížení zdroje, nemůžeš nechat některé žetony přetížení neotočené.



## ECHO: MODIFIKOVÁNÍ MUNICE (AMMO HACK)

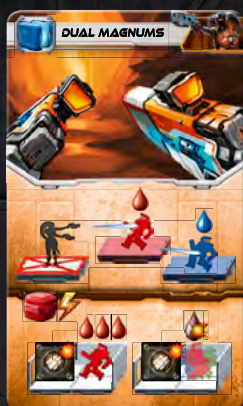


Echo umí modifikovat munici v aréně.

**Echo může na konci svého tahu modifikovat 1 dílek munice na poli, které vidí, ale na kterém nestojí.** Dílek otoč, aby bylo poznat, že byl modifikován.

Dílek modifikované munice může stále kdokoliv sebrat. Získá za něj 2 kosičky munice v libovolných barvách. Echo také dokáže **nechat** dílky modifikované munice **explodovat**, což jí umožní využívat některé efekty zbraní. V obou případech se dílek munice odhodí.

Poté, co se dílek modifikované munice odhodí, nahradí se na konci tahu běžnou municí jako normálně. Nezapomeň, že Echo využívá svou schopnost až poté, co se na konci tahu doplní munice.

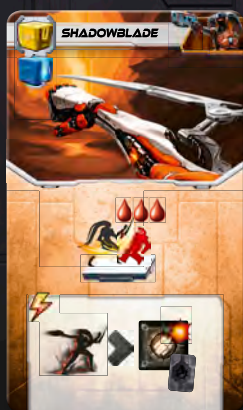


### DUAL MAGNUMS

**Základní mód:** Dej 1 zranění až dvěma cílům na různých polích, ale ne na poli, na kterém stojíš.

**Ve výbušném módu:** Můžeš nechat explodovat dílek modifikované munice a dát 3 zranění jednomu cíli v dané místnosti. Můžeš nechat explodovat jiný dílek modifikované munice a dát 1 zranění všem v dané místnosti.

**Poznámka:** Ve výbušném módu můžeš provést jednu libovolnou část efektu nebo obě. Pokud chceš provést obě části, musíš nechat explodovat dva různé dílky, které ale mohou být ve stejné místnosti. Dílky mohou být na polích, která Echo nevidí. Efekt nezraní tebe ani nikoho z tvého týmu.



### SHADOWBLADE

**Základní efekt:** Dej 3 zranění jednomu cíli na svém poli.

**S únikem:** Nech explodovat 1 dílek modifikované munice, teleportuj se na jeho pole a lízni si akční kartu. Lze použít před základním efektem nebo po něm.

**Poznámka:** Samozřejmě vypadá lépe někam se teleportovat, překvapit nepřítele a dát mu 3 zranění, ale je možné teleportovat se také až po útoku. Je dokonce povoleno využít jen efekt úniku.



## :D-STROJ-3R: UPGRADY (AMMO UPGRADE)



:D-str0j-3R dokáže pomoci akčních karet upgradovat sám sebe.

Za alternativní efekty:D-str0j-3Rových speciálních zbraní se platí akčními kartami. Chceš-li alternativní efekt využít, musíš zahodit zobrazený počet akčních karet. (Nelze místo toho platit kostičkami munice.)

**:D-str0j-3R může na konci svého tahu buď zaplatit 1 kostičku munice a líznout si akční kartu, nebo zaplatit 1 kostičku munice a 1 akční kartu a líznout si 2 akční karty.** (Jako obvykle je povoleno platit místo kostiček munice akčními kartami.)

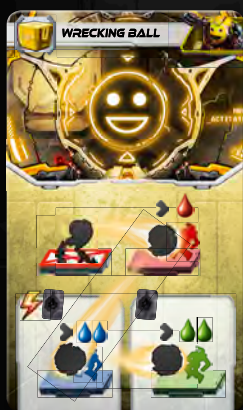


### HAND GRENADE

**Základní mód:** Na poli, které vidíš, ale na kterém nestojíš, si vyber až 3 cíle. Jednomu z nich dej 2 zranění a ostatním dvěma po 1 zranění.

**V Bomberman módu:** Vyber si až 3 cíle na polích, na která se můžeš dostat pohybem po přímce. Dej 3 zranění prvnímu cíli, 2 zranění druhému a 1 třetímu.

**Poznámka:** U Bomberman módu si představ, že se od :D-str0j-3Ra bomby kutálí po přímce, skrz dveře, ale ne skrz zdi. Mohou zasáhnout cíle v různých směrech, nebo dokonce na tvém poli. V obou módech si lze vybrat pouze ty cíle, které dostanou jen méně zranění. (Např. když zaútočíš Bomberman módem pouze na jeden cíl, můžeš mu dát 3, 2 nebo jen 1 zranění.)



### WRECKING BALL

**Základní efekt:** Pohni se na sousední pole. Tam můžeš dát jednomu cíli 1 zranění.

**S druhou otočkou:** Po provedení základní efektu se pohni na další sousední pole. Tam můžeš dát jednomu cíli 2 zranění.

**Se třetí otočkou:** Po provedení druhé otočky se pohni na další sousední pole. Tam můžeš dát jednomu cíli 2 zranění.

**Poznámka:** Jednotlivé efekty lze provést pouze v tomto pořadí. Pohyby jsou povinné, ale zranění soupeřů volitelné. Žádným z pohybů se nemůžeš vrátit na pole, na kterém už jsi během tohoto tahu byl.



## VIOLETA: NANOBOTI (NANOBOTS)



Violetiny značky jsou ve skutečnosti nanoboti, kteří umí způsobovat zranění.

**Violeta si může na konci svého tahu vybrat jednoho nepřítele a konvertovat u něj až 2 své značky na zranění nebo naopak.**

Pokud nehrajete týmovou hru, můžeš konvertovat pouze vlastní značky a zranění. Svě značky můžeš konvertovat libovolně, ale svá zranění pouze tehdy, když se nacházejí na dvou nejnovějších pozicích na počítadle daného nepřítele. Pokud konvertuješ na značku žeton z pole killshotu, už se to nepočítá jako zabití.

V týmové hře smíš konvertovat žetony pouze v rámci kruhu zranění (ne přímo na plánech soupeřů). Všechny žetony se považují za „tvé“, takže můžeš konvertovat libovolné z nich. Pokud chceš konvertovat 2 žetony,

musí být oba stejné barvy. Nezapomeň, že tato konverze se provádí předtím, než se vyhodnotí kruh zranění.

Při konvertování zranění na značky myslí na to, že nikdo nemůže mít více než 3 tvé značky najednou.

Když konvertuješ značky na zranění Violetinou schopností, nevyvolává to přeměnu i ostatních značek. Když ale odstraňuješ značky jako součást efektu zbraně, způsobuješ tak normální zranění, které spouští konverzi i ostatních značek. Můžeš využít libovolné Violetiny značky; i ty, které způsobily zbraně a akční karty ze základní hry. V týmové hře se i značky ostatních členů tvého týmu počítají jako Violetiny.



### NANOMARK

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

**S nanoexplozí:** Vyber si jiný cíl, který má alespoň 1 tvoji značku. Odstraň z jeho plánu 1 svou značku a dej mu 3 zranění. Pak můžeš odstranit ještě svou druhou značku a dát mu další 2 zranění.

**Poznámka:** Základní a volitelný efekt musejí mít různé cíle. Je povoleno provést pouze volitelný efekt. Nanoexploze způsobuje buď 3, nebo 5 zranění, podle toho, kolik značek odstraníš.



### TRACKING BOT

**Základní mód:** Dej 2 značky cíli, který vidíš.

**V detonačním módu:** Vyber si jeden cíl, který má alespoň 1 tvoji značku. Odstraň z jeho plánu 1, 2 nebo 3 své značky a dej tolik zranění všem na jeho poli.

**Poznámka:** V týmové hře nemůže detonační mód zranit tebe ani nikoho z tvého týmu. V detonačním módu nemusíš svůj cíl vidět.



# PŘEHLED PRAVIDEL POSTAV

## PŘÍPRAVA HRÁČE V DEATHMATCH MÓDU

1. Náhodně vyberte postavy – o jednu více, než je hráčů (v 6 hráčích nebude žádná navíc). Každé postavě náhodně vyberte jednu z jejích dvou speciálních zbraní.
2. Každý hráč si ve směru hry vybere jednu postavu (zbylá se vrátí do krabice).
3. Vezměte si komponenty patřící k vybraným postavám, na plány hráčů položte destičky adrenalin rushe.
4. Zaplaťte za nabití startovních zbraní, pokud nejsou zdarma.

## ADRENALIN RUSH

- » Výchozí pozice destičky adrenalin rushe je na polích killshotu a overkillu.
- » Za spuštění adrenalin rushe se platí posunutím destičky o 1 pole doleva.
- » Adrenalin rush lze použít:
  - K odemčení všech adrenalinových akcí až do konce tahu.
  - K zaplacení za určité efekty speciálních zbraní.
- » Destička funguje jako konec počítadla zranění.
- » Pokud už ti zbývá jen 1 život, spouštíš adrenalin rush zdarma bez posunutí destičky.

## KONEC TAHU

1. Doplň na plánu všechny chybějící karty zbraní a dílky munice.
2. Můžeš využít schopnost své postavy.
3. Vyhodnoť plány všech hráčů s killshotem.
  - Pokud jsi někoho zabil overkillem, můžeš posunout svou destičku adrenalin rushe o 1 pole zpět vpravo (pokud není ve výchozí pozici).
4. Dobij si libovolné zbraně.

## HRA FILIPA NEDUKA

**Ilustrace:** Jakub Politzer

**Vedoucí vývojář:** Petr Čáslava

**Vývojáři:** Filip Murmak

Vít Vodička

Petr Murmak

**Vedoucí grafik:** Filip Murmak

**Sazba:** František Horálek

**Pravidla:** Jason Holt

**Překlad pravidel:** Dita Lazárková

**Hlavní tester:** Michal Štach

**3D grafik:** Radim „Finder“ Pech

**Testeři:** Zhan Shi, Filip, Kreten, Vítek, Elwen, Tom, Chasník, Justin, V. Bogdanič, H. Čop, I. Hamarić, M. Salopek, T. Munda, L. Krleža, Z. Grom, J. Zuppa, J. Hladek, Š. El Assadi, I. Ferenčak, H. Kordić, M. Romić, M. Plačko, E. Hrelja a mnoho dalších z herních klubů Deskoherní přístav Zlín, Deskovíště Hradec Králové a iHRYSko Banská Bystrica a Bratislava.

**Speciální poděkování:** Petrovi Čáslavovi za vedení projektu se silnou vizí a úžasnými nápady; Petrovi Murmakovi za trpělivost a podporu; Filipovi Murmakovi za tolik potřebné upgrady; Jakubovi Politzerovi za všechny nádherné ilustrace; Paulovi Groganovi za všechnu jeho pomoc; vývojářskému týmu CGE za nespočetné hodiny, které této hře věnovali; skvělým lidem z Czechgamingu; mým chorvatským přátelům; všem, na které jsem zapomněl a v neposlední řadě mé úžasně manželce Anje.

© Czech Games Edition, prosinec 2018.  
www.CzechGames.com

Distributor pro ČR a SR:  
MINDOK s.r.o.  
Korunní 104, Praha 10  
www.mindok.cz



**MINDOK**