

FILIP NEDUK

ADRENALINA DLC

TRYB ZESPOŁOWY

Niniejszy dodatek umożliwia wojownikom skoordynowanie swoich działań w grupie, by wspólnie zadawać obrażenia przeciwnemu zespołowi. Walka trzech na trzech otwiera nowe możliwości zagrań taktycznych i nową mechanikę – bufor zniszczenia – która zapewnia kolejny poziom decyzyjności przy wyborze celu ataku.

OD DWÓCH DO SZEŚCI GRACZY

Rozgrywka toczy się między dwoma zespołami. W każdym zespole jest jeden, dwóch lub trzech graczy, przy czym zespoły nie muszą być tej samej wielkości. W każdym zespole zawsze są 3 postacie, więc w rozgrywece udział bierze wszystkie 6 figurek.

KOMPONENTY

W trybie zespołowym użyjcie wszystkich komponentów z gry podstawowej oraz wszystkich komponentów z rozszerzenia DLC:



figurka Echo



20 znaczników obrażeń Echo



6 pięciokątnych plastikowych podstawek



12 kart broni osobistych



plansza Echo



3 płytki nagród za rozdawanie bufora



5 znaczników jadu



amunicja Echo (po 3 kostki w każdym kolorze)



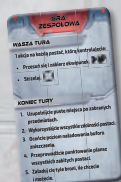
6 płytek skoku adrenaliny



6 kart zdolności specjalnych



2 płytki podsumowania gry zespołowej



1 karta podsumowania gry zespołowej



2 bufory zniszczenia



1 plansza ofiar dla gry zespołowej



5 znaczników kontroli umysłu



4 znaczniki przetładowania

PRZYGOTOWANIE PLANSZY GŁÓWNEJ

- 1 Gracze dzielą się na dwa zespoły. Każdy zespół może się składać z 1, 2 albo 3 graczy, przy czym zespoły nie muszą być tej samej wielkości.
- 2 Czarny zespół używa czarnych podstawek pod figurki i siada po jednej stronie stołu. Biały zespół siada naprzeciwko.
- 3 Przygotujcie planszę według standardowych zasad. Przy każdej liczbie graczy możecie użyć dowolnego układu planszy.
- 4 Zakryjcie tor ofiar planszą ofiar dla gry zespołowej i umieśćcie na niej 8 czerwonych czaszek.
- 5 W 2 rogach planszy w pobliżu zespołów potóżcie przeznaczony dla nich bufor zniszczenia.
- 6 Obok każdego bufora potóżcie płytkę podsumowania gry zespołowej.
- 7 Losowo wybierzcie 1 płytkę nagród za rozładowanie buforu i potóżcie ją przy rogu w pobliżu planszy ofiar. Pozostałe płytki nagród odłóżcie do pudełka.
- 8 Losowo wybierzcie zespół, który rozpocznie grę. Dajcie mu znacznik pierwszego gracza.
- 9 Każdy zespół wybiera zestaw postaci według zasad opisanych na kolejnych stronach.

Na następnej stronie dowiecie się, jak wybrać postacie.



Bez względu na liczbę graczy w każdym zespole zawsze występują 3 postacie. Tak naprawdę rozgrywka jest przygotowywana jak w wariantcie jeden na jednego.

WYBÓR POSTACI

ZDOLNOŚCI POSTACI

W trybie zespołowym korzystacie ze zdolności specjalnych postaci i ich broni osobistych opisanych w instrukcjach *DLC Katalog broni* i *DLC Postacie*. **Przeczytajcie instrukcję *DLC Postacie*, aby dowiedzieć się, jak działają zdolności postaci w trybie podstawowym.** Niniejsza instrukcja wyjaśnia bowiem działanie zdolności postaci i ich broni osobistych tylko w tych sytuacjach, gdy różnią się od sposobu użycia w trybie podstawowym.

Uwaga! Teoretycznie jest możliwe, aby w trybie zespołowym nie używać zdolności postaci z tego dodatku. Jednak tego nie polecamy. Korzystajcie z nowych zdolności! Nie są trudne do opanowania, a dzięki nim gra nabiera specyficznego klimatu. Każda postać na swój sposób odgrywa ważną rolę w zespole.

WYBÓR POSTACI

Użyjcie wszystkich 6 postaci. Każdej postaci wybierzcie losowo i odkryjcie 1 z 2 broni osobistych. (Niewybrana broń nie będzie używana w grze). Połóżcie figurki postaci wraz z kartami ich broni osobistej tak, aby wszyscy gracze je widzieli.

1. Rozpoczynający zespół wybiera jedną postać.
2. Drugi zespół wybiera dwie postacie.
3. Rozpoczynający zespół wybiera dwie postacie.
4. Co sprawia, że zostaje już tylko trzecia postać dla drugiego zespołu.

PRYZDZIELANIE POSTACI

Jeśli jesteś 1-osobowym zespołem, wszystkie postacie należą do Ciebie. Przy większej liczbie graczy, każdy gracz wybiera postać dla siebie. Prawdopodobnie dokonaliście już takiego podziału podczas wyboru postaci.

W zespole 2-osobowym każdy gracz kieruje 1 swoją postacią, a trzecią wspólną postacią gracze kontrolują na zmianę.

PRZYGOTOWANIE POSTACI

Każda postać potrzebuje swojej planszy. W trybie zespołowym nie używa się żetonów akcji (tych małych elementów leżących po lewej stronie planszy postaci).

Zastosowanie płytki skoku adrenaliny zostało objaśnione w instrukcji *DLC Postacie*. W grze zespołowej użyjcie strony z symbolem 1 punktu pod polem totalnej anihilacji.



Włóżcie figurki swoich postaci w plastikowe podstawki.

W trybie zespołowym karta zdolności specjalnej postaci na początku każdej tury leży w pozycji pionowej. To oznacza, że jest gotowa do użycia. Niektóre karty wymagają dodatkowych znaczników podczas przygotowania gry. Te objaśnienia znajdziecie w instrukcji *DLC Katalog broni*.



Wioletka jest gotowa do działania!

AMUNICJA GRACZA

Każdy gracz ma swoją amunicję, którą **może rozdzielać pomiędzy kontrolowane przez siebie postacie.**

Zespół 1-osobowy: Wybierz planszę 1 postaci, na której będziesz trzymać amunicję. Możesz ją przydzielać wszystkim 3 postaciom. Zaczynasz z 1 kostką każdego koloru, następnie natychmiast optacasz koszt pierwszego załadowania swoich broni osobistych. Jeśli 2 bronie wymagają kostki tego samego koloru, ta, której nie optacisz, rozpocznie grę jako nienaładowana.

Zespół 2-osobowy: Trzymaj amunicję na planszy swojej postaci. Możesz ją przydzielać swojej postaci albo postaci wspólnej, kiedy ją kontrolujesz. Zaczynasz z 1 kostką każdego koloru, następnie natychmiast optacasz koszt pierwszego załadowania swojej broni osobistej. Jedna osoba z zespołu musi także optać koszt broni postaci wspólnej.

Zespół 3-osobowy: Trzymaj amunicję na planszy swojej postaci. Możesz przydzielać ją tylko swojej postaci, tak jak w grze w trybie standardowym. Rozpoczniesz grę z 1 kostką każdego koloru, następnie natychmiast optacasz koszt pierwszego załadowania swojej broni osobistej.

Przypomnienie: Koszt pierwszego załadowania broni jest równy kosztowi przeładowania minus kostka widniejąca na samej górze. Wiele broni osobistych jest darmowych, a koszt pozostałych wynosi 1 kostkę.

LIMIT AMUNICJI

Każdy gracz może mieć maksymalnie 3 kostki amunicji każdego koloru. Gracze nie mogą dzielić się amunicją.

Uwaga! Jeśli w 1 zespole jest mniej graczy, to będzie dysponował w sumie mniejszą liczbą amunicji. Ta niekorzystna sytuacja jest rekompensowana przez możliwość zebrania amunicji z planszy przez jedną postać i wykorzystania jej przez inną.

RUNDA ODRODZENIA

Przed pierwszą turą rozpoczynającego zespołu następuje wstępna runda odrodzenia. Każdy gracz rozpoczynającego zespołu dobiera karty zdolności i wybiera punkt odrodzenia dla swoich postaci. Następnie to samo czynią gracze przeciwnego zespołu. Cała rozgrywka będzie się toczyć przy użyciu wszystkich 6 postaci.

Gdy następuje tura odrodzenia Twojego zespołu, każdy gracz dobiera kartę zdolności:

- » **Jeśli jesteś zespołem 1-osobowym,** dobierz 4 karty zdolności. Następnie odrzuć 3 karty, aby wybrać punkty odrodzenia dla swoich 3 postaci, postępując zgodnie ze standardowymi zasadami odrodzenia.

- » **W zespole 2-osobowym** jeden z graczy dobiera 2 karty zdolności, a drugi 3 karty. Najpierw gracz z 2 kartami wybiera punkt odrodzenia dla swojej postaci, następnie gracz z 3 kartami wybiera punkt odrodzenia dla pozostałych 2 postaci. Każdemu z graczy zostanie 1 karta zdolności.

- » **W zespole 3-osobowym** każdy gracz dobiera 2 karty zdolności i odrzuca 1, aby wybrać punkt odrodzenia dla swojej postaci.

Możesz konsultować się ze swoim zespołem odnośnie do punktów odrodzenia, jak również ujawnić swoje karty zdolności pozostałym członkom.

Gdy oba zespoły zakończą tury odrodzenia, rozpoczyna się właściwa rozgrywka.



TURA ZESPOŁU

Rozgrywasz swoją turę jako 1 zespół. Każda postać należąca do zespołu wykonuje 1 akcję.

AKCJE

Akcje standardowe:

» Przesuń się o maksymalnie 1 pole i zabierz ekwipunek.

» Albo strzelaj.

Akcja „Biegnij” z gry podstawowej nie jest wykorzystywana w trybie zespołowym, gdyż istnieją bardziej efektywne sposoby na wykorzystanie jednej jedynej akcji, jaka przysługuje postaci. Zamiast akcji standardowej postać może:

» Użyć jednego odblokowanego ulepszenia.

» Albo zapłacić za skok adrenaliny i użyć 1 ulepszenia.

Ulepszenia są takie same jak w grze podstawowej. Zasady używania skoku adrenaliny zostały natomiast wyjaśnione w instrukcji DLC Postacie.

Postacie mogą działać w dowolnej kolejności.

Po tym, jak postać wykona swoją akcję, obróć jej kartę do pozycji poziomej. To oznacza, że postać jest gotowa użyć swojej zdolności specjalnej, gdy wszystkie 3 postacie wykonają swoje akcje.



KONTROLA POSTACI

Jeśli jesteś zespołem 1-osobowym, kontrolujesz wszystkie 3 postacie.

W zespole 2-osobowym każdy z graczy kontroluje 1 postać i zagrywa dla niej karty zdolności, a kontrola nad trzecią postacią jest wspólna. Na początku każdej tury decydujecie, kto z Was będzie kontrolował trzecią postać i zagrywał dla niej karty zdolności w trakcie całej tury.

W zespole 3-osobowym każdy gracz kontroluje 1 postać, zagrywa dla niej karty zdolności i decyduje o działaniach tej postaci.

BRONŃ



Hej, Wioletka!
Możesz mi podrzucić tę strzelbę?

Tak jak zawsze postacie mogą podnosić broń leżącą na arenie. Gdy postać podnosi broń z areny, ląduje ona w dłoni gracza i może być użyta przez dowolną postać, jaką kontroluje dany gracz. Tym sposobem w zespole 1- i 2-osobowym postacie mogą wspólnie korzystać z naładowanej broni zabranej z areny. (Postacie w zespole 3-osobowym nigdy nie będą mogły razem używać naładowanej broni, gdyż żaden gracz nie kontroluje więcej niż 1 postaci).

Gracze współdzielą nienaładowaną broń z areny. Gdy gracz używa broni, kładzie jej kartę na stole. Na koniec tury dowolny gracz może ją przeladować (i wziąć do ręki).



Oczywiście, że potrafię rzucić strzelbę koledze stojącemu za drzwiami na drugim końcu krętego korytarza. W końcu jestem bohaterką gry akcji!

Tak jak wyjaśniono w sekcji o przygotowaniu gry, każdy gracz ma własną pulę amunicji. Koszt strzału i załadowania jest opłacany przez gracza, a nie przez postać czy członków zespołu.

Każda postać rozpoczyna grę ze swoją bronią osobistą. Ta broń może być wykorzystana tylko przez tę postać i załadowywana tylko przez gracza, który ją kontroluje albo współdzieli kontrolę nad nią.

W zespole 2-osobowym broń wspólnej postaci może być użyta tylko przez gracza, który ją przeladował. Gdy wspólną postać kontroluje drugi gracz, nie może używać broni naładowanej przez pierwszego gracza. Natomiast na koniec tury dowolny z graczy może przeladować rozładowaną broń.

LIMIT BRONI

Każdy gracz może mieć maksymalnie 3 naładowane broni, nie licząc broni osobistych postaci. Gdy osiągnąłeś limit, a zabierasz z areny kolejną broń, musisz w jej miejsce odłożyć jedną ze swoich naładowanych broni (ale nie broń osobistą). Gdy osiągnąłeś limit podczas przeladowywania, musisz rozładować jedną z broni (ale nie broń osobistą) i położyć na stole.

OBRAŻENIA

Zadawanie obrażeń w trybie zespołowym działa na zupełne innych zasadach.



Zapomnij o dotychczasowych zasadach. Czas na przeprogramowanie sposobu myślenia.

ZNACZNIKI OBRAŻEŃ

W trybie zespołowym znaczniki obrażeń są używane odwrotnie. Kolor znacznika oznacza postać, która powinna otrzymać obrażenia. Na przykład zielony znacznik to obrażenie zadane Jaszczurowi.



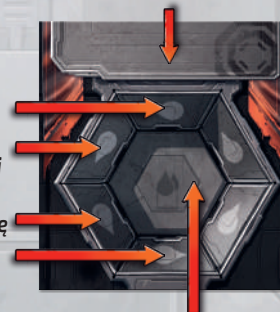
Trzymajcie znaczniki obrażeń w kolorach zespołu w pobliżu swojego buforu zniszczenia.

BUFOR ZNISZCZENIA

Gracz nie zadaje obrażeń bezpośrednio na plansze przeciwnego zespołu. Zamiast tego obrażenia są gromadzone w jego buforze zniszczenia. Na przykład, jeśli zadajesz 3 obrażenia Jaszczurowi, prosisz przeciwny zespół o umieszczenie 3 zielonych znaczników w ich buforze zniszczenia.

Znaczniki lądują tutaj. Nie więcej niż 3 każdego koloru.

Obrażenia lądują na tych 6 polach. Na koniec tury, jeśli wszystkie pola są zapełnione, bufor się rozładowuje.



Możesz dokładać obrażenia do środka, nawet po zapełnieniu 6 pól. Nie ma limitu obrażeń, jakie może przyjąć bufor.

Obrażenia pozostają w buforze aż do zakończenia tury Twojego zespołu, kiedy to zostaną wystane naraz wrogim postaciom, ale tylko jeśli w ich buforze będzie co najmniej 6 znaczników. W przeciwnym razie znaczniki pozostaną w buforze, czekając na kolejną turę. W sekcji *Koniec tury* na następnej stronie znajdziecie więcej szczegółów na ten temat.

Zasadniczo wszystkie znaczniki namierzenia i obrażenia zadane za pomocą broni i kart zdolności przechodzą przez bufor zniszczenia. Jedynym wyjątkiem jest zdolność specjalna Jaszczura, tak jak zostało to wyjaśnione w instrukcji *DLC Katalog broni*.

ZNACZNIKI W BUFORZE

Gdy dokładacie obrażenia do buforu, sprawdźcie, czy są już w nim znaczniki namierzenia tego samego koloru z wcześniejszych akcji. Jeśli są, także stają się obrażeniami.

Jak zawsze, jeśli w ramach 1 akcji zadajesz obrażenia i przydzielasz znaczniki namierzenia, najpierw rozstrzygnij efekty zadanych obrażeń. Znaczniki namierzenia mogą być aktywowane dopiero w jednej z przyszłych akcji.

KARTY ZDOLNOŚCI

Każdy gracz dysponuje własną pulą kart zdolności i może je zagrywać (dla efektu, amunicji lub odrodzenia) tylko na korzyść postaci, którą kontroluje. Gracz może mieć co najwyżej 3 karty zdolności.

W zespole 1-osobowym możesz zagrywać karty zdolności na korzyść dowolnej postaci.

W zespole 2-osobowym tylko gracz kontrolujący wspólną postać może zagrywać dla niej karty zdolności. Jednakże gdy którykolwiek z graczy może ją kontrolować, wtedy którykolwiek z graczy może zagrywać dla niej karty zdolności. Szczególnie:

» Gdy wspólna postać doznaje obrażeń ze strony celu w zasięgu swojego wzroku, którykolwiek z graczy (ale nie obaj) może odpowiedzieć 1 albo kilkoma Markerami.

» Po tym, jak wspólna postać zostanie zabita, a jej plansza podliczona, którykolwiek z graczy może wybrać punkt odrodzenia, dobierając kartę zdolności, a następnie odrzucając 1 kartę. (Zalecamy, aby wyboru dokonywał gracz z większą liczbą kart).

» Gdy którykolwiek z graczy przeladowuje broń osobistą wspólnej postaci, może użyć kart zdolności swojej postaci, aby opłacić koszt.

Możecie rozmawiać o swoich kartach zdolności i konsultować się w sprawie ich użycia z innymi członkami zespołu. Możecie prowadzić rozmowy otwarcie lub w tajemnicy.

Karty zdolności zostały objaśnione na str. 11.

KONIEC TURY

Na koniec tury zespołu dzieje się kilka rzeczy. Po tym, jak wszystkie postacie wykonały swoje akcje, przeprowadźcie poniższe działania w podanej kolejności:

1. Uzupelnijcie zabrane z planszy żetony amunicji i karty broni.
2. Wszystkie postacie w zespole używają swoich zdolności końca tury.
3. Rozładujcie bufor zniszczenia, jeśli zgromadzono w nim co najmniej 6 znaczników obrażeń.
4. Zapunktujcie plansze zabitych postaci.
5. Załadujcie broń.

ZDOLNOŚCI POSTACI

Każda postać ma zdolność specjalną, która została objaśniona w instrukcji DLC Katalog broni. Możecie użyć zdolności Waszych 3 postaci w dowolnej kolejności.

Po skorzystaniu ze zdolności obróćcie kartę zdolności do pozycji pionowej. To pomoże zorientować się, które umiejętności zostały już wykorzystane.

Zwróćcie uwagę, że postacie wykorzystują swoje zdolności po tym, jak uzupełniono zabrane żetony amunicji, ale przed sprawdzeniem bufora zniszczenia. Dla niektórych postaci ta kolejność okaże się istotna.

Jaszczur: zdolność trucia jadem jest obowiązkowa. Wszystkie postacie ze znacznikiem jadu otrzymują 1 obrażenie, które nie przechodzi przez bufor zniszczenia. W następnym rozdziale dowiecie się, dlaczego to ważne.

ROZŁADOWANIE BUFORU ZNISZCZENIA



Ha! „Rozładowanie bufora zniszczenia”. Kto wymyśla te wszystkie nazwy?



Co Cię tak śmiesz? Przecież to brzmi normalnie.

Gdy wszystkie postacie w Waszym zespole użyły swojej zdolności specjalnej, sprawdźcie bufor zniszczenia Waszych przeciwników. Jeśli nadal są w nim puste miejsca na znaczniki obrażeń (czyli jest w nim mniej niż 6 znaczników), nic się nie dzieje. Znaczniki zostają w buforze i będziecie mogli dokładać do nich kolejne znaczniki w następnej turze. Obrażenia kumulują się w buforze do momentu, gdy na koniec którejś tury będzie ich 6 lub więcej.

Jeśli w buforze przeciwnika znajduje się co najmniej 6 znaczników obrażeń na koniec tury, to wszystkie zebrane w nim obrażenia zostają przydzielone planszom postaci. Ten proces nosi nazwę rozładowania bufora zniszczenia. Na każdą planszę postaci przeciwnika kładziecie wszystkie znaczniki obrażeń w odpowiadającym jej kolorze. Znaczniki namierzenia zostają w buforze i mogą zostać zamienione na obrażenia później.

NAGRODA

ZA ROZŁADOWANIE BUFORU

Rozładowując bufor zniszczenia, Twój zespół nie tylko daje obrażenia przeciwnikom, ale także otrzymuje nagrody:

Jeśli zadaliście co najmniej 1 obrażenie każdej postaci.



Jeśli zadaliście obrażenia dokładnie 2 postaciom.



Jeśli wszystkie obrażenia otrzymała 1 postać.



Żetony nagród za rozładowanie bufora określają korzyści płynące dla Twojego zespołu, gdy zakończy turę rozładowaniem bufora przeciwników. Korzyści są zależne od liczby kolorów w buforze. Zignorujcie znaczniki namierzenia.

Żeton wybrany podczas przygotowania gry będzie obowiązywał przez całą rozgrywkę. Możecie planować działania w oparciu o jego działanie i korzystać z nagród na koniec tury, w której bufor jest zapetniony.



Twój zespół zdobywa wskazaną liczbę punktów.



Leczenie: przesuniecie płytkę skoku adrenaliny na planszy jednej z postaci w Waszym zespole o 1 pole w prawo (chyba że znajduje się na skrajnie prawym polu).



Wskazana liczba amunicji i kart zdolności jest nagrodą dla całego Waszego zespołu. Musicie zdecydować, jak podzielicie się nagrodą. Możecie na przykład przekazać całą nagrodę 1 graczowi.



Ten symbol oznacza jedną kostkę amunicji dowolnego koloru.



W buforze zniszczenia białego zespołu zebrano się 9 znaczników obrażeń. Jest to niewątpliwie więcej niż 6, więc bufor zostanie rozładowany na koniec tury czarnego zespołu.



Znaczniki namierzenia pozostają w buforze. Obrażenia zostają posłane na plansze 2 postaci. Zgodnie z wcześniejszym opisem żetonu nagrody za rozładowanie bufora czarny zespół otrzymuje 2 punkty i jedna z postaci może się uleczyć.



PUNKTOWANIE PLANSZ

ŚMIERTELNY STRZAŁ

Postać ginie, gdy na płytce skoku adrenaliny znajdującej się na polu śmiertelnego strzału pojawi się znacznik obrażeń.

Jaszczur: śmiertelny strzał z jadu Jaszczura uśmierca postać nawet wtedy, gdy nie otrzymuje żadnych obrażeń z buforu zniszczenia. Istnieje więc możliwość zapunktowania podwójnej śmierci, gdy wszystkie znaczniki w buforze są tego samego koloru.

PUNKTOWANIE PLANSZY

Plansze ze śmiertelnymi strzałami są punktowane natychmiast po rozegraniu buforu zniszczenia. Początkowo każda plansza jest warta 8 punktów. **(Nie przyznaje się punktów za „pierwszą krew” czy punktów za drugie miejsce, a także nie przenosi się żadnych znaczników na tor ofiar).**

Gdy plansza jest punktowana po raz pierwszy, przeniesie czaszkę z planszy ofiar na planszę postaci i zakryj nią pole „8”. Gdy plansza jest punktowana po raz drugi, jest warta już tylko 6 punktów, więc zakryj czaszką pole „6”, i tak dalej.

TOTALNA ANIHILACJA

Tak jak w grze podstawowej, na każdej planszy jest także miejsce na 1 znacznik totalnej anihilacji. (Obrażenia poza to pole przepadają).

W trybie zespołowym nie stosuje się znaczników zemsty, jak również brak jest toru ofiar. W zamian zespół, który dokonał totalnej anihilacji przeciwnika, otrzymuje nagrody:

Punkt za totalną anihilację: zespół zdobywa 1 punkt.

Leczenie: przesuńcie płytkę skoku adrenaliny na planszy jednej z postaci w Waszym zespole o 1 pole w prawo. (Jeśli wszystkie plansze prezentują pełnię siły, to ta nagroda nie ma efektu). Zespół postaci, która doznała totalnej anihilacji, nie otrzymuje żadnej rekompensaty ani wyrzów współczucia.

PODWÓJNA ŚMIERĆ. POTRÓJNA ŚMIERĆ!

Uważne zarządzanie buforem zniszczenia może skutkować zaliczeniem kilku śmiertelnych strzałów w tej samej turze.

Jeśli kończycie turę z 2 śmiertelnymi strzałami zadanymi przeciwnikom, otrzymujecie dodatkowe 2 punkty za podwójną śmierć.

Jeśli kończycie turę ze śmiertelnymi strzałami u wszystkich 3 przeciwników, otrzymujecie dodatkowe 4 punkty za potrójną śmierć.



ODRODZENIE

Zabite postacie **natychmiast się odradzają** i czekają na swoją turę. Postać kontrolowana przez 1 gracza odradza się dzięki temu graczowi. (Jak zawsze dobrać kartę zdolności, a następnie odrzucić 1 kartę, aby wyznaczyć punkt odrodzenia postaci). Postać wspólna (w zespole 2-osobowym) może odrodzić się dzięki któremukolwiek z graczy.

ZAŁADOWANIE BRONI

Twój zespół kończy swoją turę załadowaniem broni. Jest to ostatnie działanie końca tury, więc możecie skorzystać z dodatkowej amunicji, jaką być może otrzymaliście w ramach nagrody za rozładowanie buforu zniszczenia.

Możecie załadować jakąkolwiek nienaładowaną broń postaci z Waszego zespołu z wyjątkiem broni osobistych, które mogą zostać załadowane tylko przez graczy kontrolujących dane postaci. (W zespole 2-osobowym dowolny z graczy może załadować broń wspólnej postaci i dodać ją do swojej ręki).

Możecie załadować więcej niż 1 broń, ale pamiętajcie, że w ręce możecie mieć maksymalnie 3 bronie, nie wliczając broni osobistych. Jeśli ładujecie broń, gdy w ręce macie już 3 bronie, musicie jedną z nich rozładować, aby nie przekroczyć limitu.

Aby załadować broń, musicie zapłacić pełen koszt amunicji, wykorzystując do tego kostki amunicji lub karty zdolności.

KONIEC GRY

Gra dobiega końca po zapunktowaniu ósmego śmiertelnego strzału i zabraniu ósmej czaszki z planszy ofiar.

Jeśli oba zespoły rozegrały taką samą liczbę tur, gra kończy się natychmiast. W przeciwnym razie, jeśli ósmy śmiertelny strzał zapunktował zespół ze znacznikiem pierwszego gracza, drugi zespół ma do rozegrania jeszcze 1 turę. **Zespół, który gra jako drugi, zawsze będzie wykonywał ostatnią turę w grze.**

PUNKTOWANIE POZOSTAŁYCH OBRAŻEŃ

Na koniec gry otrzymujecie punkty za wszystkie pozostałe obrażenia. Jednak zanim je przydzielicie, upewnijcie się, że usunęliście wszystkie obrażenia z plansz, które otrzymały śmiertelny strzał.

OPRÓŻNIANIE BUFORÓW ZNISZCZENIA

W jednym lub nawet w obu buforach zniszczenia mogły pozostać nierozładowane znaczniki obrażeń.

Przenieście te znaczniki (ignorując znaczniki namierzania) na odpowiednie plansze. To działanie nie zapewnia zespołom nagród za rozładowanie buforu.

Może się zdarzyć, że znaczniki wylądują na polu śmiertelnego strzału lub totalnej anihilacji. Obrażenia poza te pola przepadają. Zespół nie zdobywa punktów za śmiertelny strzał ani za totalną anihilację przeciwnika.

LICZONE TRÓJKAMI

Znaczniki obrażeń pozostałe na planszach wrogich postaci na końcu gry są warte 1 punkt za każde 3 znaczniki. Innymi słowy, dodajcie do siebie wszystkie znaczniki bez względu na kolor, podzielcie przez 3 i zaokrąglajcie w dół. Reszta w postaci 1 albo 2 znaczników nie przynosi już żadnych punktów.

ZWYCIĘSTWO

Zespół, który zdobył więcej punktów, wygrywa grę.

Jeśli wystąpił remis, zwycięża zespół, który zdobył więcej punktów za pozostałe obrażenia, bo oznacza to, że jest w lepszej pozycji pod względem taktycznym.

KARTY ZDOLNOŚCI W TRYBIE ZESPOŁOWYM



Możesz użyć **Celownika laserowego** tylko wtedy, gdy postać, którą kontrolujesz, używa akcji „Strzelaj” do zadawania obrażeń. Nie dotyczy to obrażeń zadawanych na koniec tury dzięki zdolności specjalnej. Nie stosuje się także w momencie rozładowywania buforu zniszczenia.



Możesz użyć **Newtona** przed albo po akcji dowolnej postaci w turze swojego zespołu. Celem Newtona mogą być tylko postaci z zespołu przeciwników.



Zagraj **Markera**, gdy obrażenia są dodawane do buforu, a nie w momencie jego rozładowywania. Możesz go zagrać, gdy przeciwnik zadaje obrażenia postaci, którą kontrolujesz lub kontrolujesz wspólnie z członkiem swojego zespołu, ale tylko jeśli Twoja postać ma postać zadającą obrażenia w zasięgu wzroku.



Za pomocą **Teleportera** możesz teleportować wyłącznie te postaci, które kontrolujesz. Nie możesz teleportować postaci, którą w tej chwili kontroluje inny członek Twojej drużyny.

PODSUMOWANIE ZASAD TRYBU ZESPOŁOWEGO

PRZYGOTOWANIE

1. Podzielcie się na 2 zespoły i usiądźcie po przeciwnych stronach planszy.
2. Utwórzcie planszę główną, łącząc ze sobą 2 części zwrócone wybranymi stronami do góry. Przygotujcie grę według standardowych zasad.
3. Dołóżcie planszę ofiar i 2 bufor zniszczenia.
4. Wybierzcie żeton nagrody za rozładowanie bufora zniszczenia.
5. Przydzielcie losowo każdej postaci 1 z 2 broni osobistych.

PRZYGOTOWANIE POSTACI

1. Wybierzcie postacie. Rozpoczynając zespół wybiera 1 postać, drugi zespół wybiera 2 postacie. Następnie pierwszy zespół wybiera 2 postacie, a drugi otrzymuje postać, która została.
2. Każdy gracz otrzymuje 3 kostki amunicji każdego koloru i umieszcza po 1 kostce każdego koloru w puli amunicji na swojej planszy (albo na jednej z plansz).
3. Każda broń osobista musi zostać opłaconą przez gracza, który kontroluje daną postać. Zapłać koszt załadowania pomniejszony o górną kostkę.
 - W zespole **1-osobowym**, jeśli musisz zapłacić 2 kostki tego samego koloru, broń, której nie opłacisz, rozpocznie grę jako nienaladowana.
4. Pierwszy zespół wybiera punkty odrodzenia, a następnie czyni to drugi zespół.
 - W zespole **1-osobowym** dobierz 4 karty zdolności – za ich pomocą odradzają się wszystkie Twoje 3 postacie.
 - W zespole **2-osobowym** jeden gracz dobiera 3 karty, z których pomocą odradza 2 postacie, a drugi gracz dobiera 2 karty i odradza tylko swoją postać.
 - W zespole **3-osobowym** każdy gracz dobiera 2 karty zdolności i odradza swoją postać.

KONTROLA

- » W zespole **1-osobowym** kontrolujesz wszystkie 3 postacie.
- » W zespole **2-osobowym** kontrolujecie po 1 postaci oraz wspólnie kontrolujecie trzecią postać.
 - Jeden gracz sprawuje nad nią kontrolę przez całą turę aż do załadowania broni.
 - Podczas tury przeciwnego zespołu oraz podczas załadowywania którykolwiek z graczy może kontrolować wspólną postać.
- » W zespole **3-osobowym** każdy członek zespołu kontroluje tylko 1 postać.
- » Możesz zagrywać karty zdolności (dla ich efektu, amunicji lub odrodzenia postaci) tylko dla postaci, którą aktualnie kontrolujesz.

AKCJE

- » W turze zespołu każda postać wykonuje 1 akcję.
- » Postacie mogą wykonywać swoje akcje w dowolnej kolejności.
- » Wykonujecie akcje tylko postaciami, które kontrolujecie.

DZIELENIE SIĘ BRONIA

- » Każda postać, którą kontrolujesz, może użyć broni z Twojej ręki.
- » Nienaladowana broń może zostać załadowana przez dowolnego członka zespołu.
- » Każdy gracz posiada limit 3 nienaladowanych broni w rękę, nie licząc broni osobistych postaci. Nie ma limitu nienaladowanych broni.
- » Broń osobista postaci może być używana tylko przez tę postać.
 - W zespole **2-osobowym** dowolny z graczy może załadować broń trzeciej postaci.

KONIEC TURY

1. Uzupelnijcie żetony amunicji i karty broni zabrane z planszy.
2. Wszystkie postacie mogą użyć swoich zdolności specjalnych.
3. Jeśli w buforze przeciwnika znajduje się co najmniej 6 znaczników obrażeń, rozładujcie go.
4. Przeprowadźcie punktowanie plansz zabitych postaci.
5. Załadujcie broń.

BUFOR ZNISZCZENIA

- » Wszystkie obrażenia i znaczniki namierzania przechodzą teraz przez bufor zniszczenia.
 - Jedynym wyjątkiem jest zdolność specjalna Jaszczura.
- » Jeśli na koniec tury w buforze znajduje się 6 lub więcej znaczników, wszystkie zostają przeniesione na plansze postaci.
 - Zespół zadający obrażenia otrzymuje nagrody w zależności od tego, czy w buforze był obecny 1 kolor znaczników obrażeń, 2 kolory czy 3 kolory.
 - Znaczniki namierzania pozostają w buforze.
 - Jeśli w buforze jest mniej niż 6 znaczników obrażeń, wszystkie pozostają w buforze.

PUNKTOWANIE PLANSZ ZABITYCH POSTACI

0. Nie przyznajecie punktów za „pierwszą krew”.
1. Zdobywacie 8 punktów, jeśli jest to pierwszy śmiertelny strzał zadany tej postaci; 6 punktów – jeśli drugi; 4 punkty – jeśli trzeci; i tak dalej.
2. Jeśli dokonaliście totalnej anihilacji przeciwnika, zdobywacie 1 punkt i leczycie 1 postać.
3. Zdobywacie 2 punkty za podwójną śmierć i 4 punkty za potrójną śmierć.
4. Przeniesienie czaszki na planszę w taki sposób, aby zakryła właśnie zdobytą liczbę punktów.

KONIEC GRY

1. Po przeniesieniu ósmej czaszki gra dobiega końca. Oba zespoły wykonują taką samą liczbę tur.
2. Zdobywacie punkty za pozostałe obrażenia:
 - Upewnijcie się, że usunęliście obrażenia z zapunktowanych plansz zabitych postaci.
 - Jeśli w buforze znajdują się znaczniki obrażeń, przydzielcie je postaciom, ale nie punktujcie ich.
 - Zdobywacie 1 punkt za każde 3 znaczniki obrażeń.
3. Zespół, który zdobył więcej punktów, wygrywa.
 - Ewentualny remis wygrywa zespół, który zdobył więcej punktów za pozostałe obrażenia.