

ADRENALINE

아드레날린



격렬한 혼돈의 미래 세계에서, 다섯 전투원이 경기장에 갇혔습니다.

정교한 무기로 무장한 전투원들의 운명은 죽거나 죽이거나로 정해져 있습니다.

한날 희망도 보이지 않는 상황임에도 불구하고, 포기를 모르는 전사들은 움직이는 모든 것들을 닥치는대로 터뜨리며 어지러운 미로 속에 갇힌 쥐처럼 돌진하고 있습니다. 갑옷을 뚫고 들어간 총탄은 곧바로 살을 찢습니다. 고통에 움부짓는 비명은 총과 폭발의 말들어내는 귀청이 떨어질 듯한 폭발 소리 뒷전으로 묻혀버립니다.

무엇을 당해야만 할까요? 죄를 지었을까요? 사이코패스? 어쩌면 평범한 남녀, 외계인, 로봇일지도 모릅니다. 군수 산업 경영주, 종말 조작된 음모론 - 이런 것들을 제자리로 돌려놓으려고 노력하던 이들은 아니었을까요?

가장 격렬한 세상에서 싸워왔지만 여전히 답을 얻지 못했습니다. 이제는 원래 품었던 의문이 도는 것 같습니다. 그러나 그들은 오랫동안 잊혀진 원인을 명분으로, 싸우고 돌진하며 죽기를 택했습니다. 이제 감정이 없게 된 그들은 감정이 없었던지도 모르겠습니다. 너무 먼 길을 왔습니다. 이제 결국 차갑고

악이 좁혀오는... 살아남습니다. (정상적... 냉혹한... 싸도... 의... "결코... 는 어둠... 은 보드게임... 어두움에도... , 모래알처럼 바...

이런, 세상에! 온통 암울하고 괴로운 얘기만 늘어놓는군요! 모처럼 최첨단 유행의 장갑 부츠를 신었는데 오들오들 소름이 끼칠 지경이에요! 배경 얘기 따위는 신경쓰지 말아요. 내가 진실을 알려줄테니. 아드레날린은 게임이에요. 그것도 아주 재밌는 게임이죠. 아무도 진짜로 죽지 않아요. - 그나마도 오래 죽어있지는 않을거예요. 다음 페이지부터 차근차근 게임 방법을 알려줄게요!



게임 준비

- 1 게임 보드로 사용할 두 면을 선택해서 붙여 놓습니다.
- 2 해골 5~8개를 킬샷 트랙에 놓습니다. 처음 게임을 할 때는 해골 5개를 사용하는 것을 추천합니다. 일반 게임에서는 8개를 사용합니다.
- 3 파워업 카드를 잘 섞어서 더미를 만들고, 게임 보드에 앞면이 보이지 않도록 놓습니다.
- 4 무기 카드를 잘 섞어서 더미를 만들고, 게임 보드에 앞면이 보이지 않도록 놓습니다.
- 5 각 생성 지점마다 무기 카드를 3장씩 펼쳐 놓습니다. (총 9장)
- 6 게임 보드 가까이 점수 토큰을 모아 놓습니다.
- 7 탄약 타일을 잘 섞어서 더미를 만들고, 게임 보드 근처에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.
- 8 게임 보드에서 생성 지점이 없는 칸마다 탄약 타일을 하나씩 놓습니다.
- 9 시작 플레이어를 정하고, 그 사람이 시작 플레이어 마커를 가져갑니다.

처음이라면 해골 5개를 쓰고, 서든 데쓰 규칙으로 하는 것을 추천하겠어요. 게임을 빨리 익힐 수 있고, 멋진 무기들을 실컷 사용하는 기분도 낼 수 있죠. 점수는 너무 염려하지 마세요. 그냥 살짝 재미만 보세요. 이 게임은 해골 8개를 다 쓰고, 마지막 승부까지 할 때를 기준으로 밸런스가 맞춰져 있어요. 그러니까 게임 방법만 알고나면 바로 그렇게 도전해봐요.

1

양면으로 된 두 개의 보드를 조립하면 4가지 종류의 게임 보드를 만들 수 있습니다.



3인이나 4인 게임에 적합



인원수에 상관없이 적합



4인이나 5인 게임에 적합

킬샷 트랙에 해골 5개에서 8개를 올립니다.

스퀘어

빨강 생성 지점

탄약 타일 배치

인원수에 상관없이 적합한 게임 보드의 예시입니다.

7

탄약 더미

9

시작 플레이어 마커

데미지 토큰

액션 타일

개인 보드

이 쪽을 앞면으로!

이 쪽을 앞면으로!

피규어

개인 구성물

1. 각자 자기 물품을 챙깁니다. 한 가지 색깔을 정해서 피규어, 개인 보드, 액션 타일, 데미지 토큰을 모두 가져옵니다.
2. 탄약 큐브를 색깔당 3개씩 가져옵니다.
3. 탄약 큐브를 색깔당 1개씩 자신의 탄약 상자에 놓습니다.
4. 준비가 됐으면 "락앤로드!", "장전 완료!" 같은 액션 히어로의 단골 멘트를 외쳐봅니다.



:디스트럭터

좋아하는 음료: 최상급 오일
취미: 테니스, 볼링, 금속판으로 종이 접기
좋아하는 보드 게임: 로보 랠리
아기는 펫: 코드 없는 드릴

반시

고향 별: 미상
좋아하지만 하면 민폐인 것: 노래 부르기
최고의 데이트: 해변 산책하기,
또는 바닷속으로 산책하기.
형제 자매: x

게임의 목표

점수를 많이 얻는 것이 게임의 목표입니다.

무슨 그런 당연한 말씀을! 물론 목표는 점수 많이 얻는 거죠.
진짜 끝내주는 부분은 완전 멋진 총을 쏘대면서
점수를 팍팍 얻는 거라구요!!

게임 시작하기

시작 플레이어부터 자기 차례를 진행합니다. 차례가 끝나면 시계 방향으로 다음 사람의 차례입니다.
피규어들은 한 번에 하나씩 게임 보드에 등장하고, 게임이 끝날 때까지 보드에 남습니다.

생성 지점 결정

각자 첫 번째 차례 때 자신의 생성 지점을 정하고, 그 곳에서 시작합니다.

1. 파워업 카드 2장을 가져옵니다.
2. 보유할 카드 1장을 고릅니다.
3. 다른 카드를 공개하고, 공개한 카드의 제목 배경 색깔과 같은 색의 생성 지점에 자신의 피규어를 놓습니다.
4. 공개한 카드를 버립니다.

참고하세요: 파워업 카드의 효과는 무기 설명서에 나와있습니다. 게임을 시작하기 전에 읽어보는 것이 좋습니다. 파워업 못하면 승리 계획에 큰 차질이 생

됐고,
그냥 한 장만
골라요!



파워업 카드는 3가지 용도로 씁니다.



피규어를 게임 보드에 올려놓은 다음부터는
아래의 방법으로 일반적인 차례를 진행합니다.

차례 진행

자신의 차례에는 액션을 두 번 합니다.

선택할 수 있는 액션은 3가지 입니다.

이동하기 >>>

물건 집기 > 손

사격하기 > 타겟

원하는 순서로 액션을 할 수 있고,
같은 액션을 두 번 할 수 있습니다.

자신의 차례를 마치며,
재장전을 할 수 있습니다.



도저

출신: 불법 무장 단체 비밀 요원
특기: 사람들 상처 주기
그밖의 관심사: 물건 부수기
남성호르몬 레벨: 높음



이 게임에서는 대형 해머로 누군가를
날려버려도 "사격"으로 치는 거예요. 알았죠?

이동하기

이동하기 액션을 통해 스퀘어 1, 2, 또는 3칸을 이동할 수 있습니다.

이동

이동 규칙은 직관적인 규칙을 따릅니다.

- » 항상 인접한 스퀘어로만 이동합니다. (대각선 불가능)
- » 문은 통과할 수 있지만 벽은 통과할 수 없습니다.

오른쪽의 예시를 참고하세요.

이동 규칙은 이동하기 액션에만 적용되는 것이 아니라, 다른 사람의 피규어를 움직일 때도 적용된다는 점, 잊지 마세요.



반시가 스퀘어 1, 2, 또는 3칸을 움직이는 경우를 보여줍니다.

물건 집기

물건 집기 액션으로 스퀘어에 놓인 물건을 가져올 수 있는데, 집기 전에 한 칸 이동할 수 있습니다. 다음 둘 중의 하나를 선택합니다.

- 스퀘어 한 칸을 이동해서, 그 곳에 있는 물건을 집습니다.
- 또는 현재 위치한 스퀘어에 그대로 머물면서 물건을 집습니다.

한 액션으로 물건을 집고나서 이동할 수 없습니다.

물건을 집고나면 그 사람의 차례가 끝날 때, 새로운 물건을 채웁니다.

탄약 집기

생성 지점이 아닌 스퀘어에는 탄약이 있습니다. 탄약을 집는 방법은 다음과 같습니다:

- 탄약 타일을 가져옵니다.
- 표시된 큐브를 자신의 탄약 상자에 놓습니다.
- 파워업 카드가 표시되어 있으면, 카드 더미에서 한 장을 가져옵니다.
- 타일을 버립니다.

탄약과 파워업 카드의 제한

각자 자신의 탄약 상자에 색깔당 큐브 3개까지만 보관할 수 있습니다. 초과하는 탄약은 채우지 못합니다. 마찬가지로 파워업 카드도 3장까지만 가지고 있을 수 있습니다. 이미 3장을 가지고 있는데 파워업 카드를 가져오는 탄약 타일을 집으면, 파워업 카드를 가져오지 못합니다.

무기 집기

생성 지점 중 한 곳에 있다면 무기를 집을 수 있습니다:

- 생성 지점 중 한 곳에 있다면 무기를 집을 수 있습니다.
- 비용을 지불합니다.
- 손으로 가져옵니다. 이제 장전이 된 상태입니다.

무기 카드의 왼쪽 위에 표시된 것이 비용이고, 동시에 장전에 필요한 탄약입니다. 무기를 집을 때, 비용 중에서 가장 위에 있는 큐브는 이미 장전이 되어있습니다. 따라서, 그 외의 비용만 지불하면 됩니다. 비용을 낼 수 없는 경우에는 무기를 집을 수 없습니다.

탄약 비용 지불하기

탄약 비용을 지불하려면, 표시된 탄약 큐브를 자신의 개인 보드에서 보드 옆으로 내려 놓습니다.

큐브를 사용하는 대신, 탄약 비용의 일부나 전부를 파워업 카드로 지불할 수 있습니다. 지불해야하는 큐브의 색깔과 맞아야 합니다.

무기 수 제한

무기를 3개 지녔다면, 다음 번 새로운 무기를 집을 때 반드시 기존 무기 중 하나를 내려놔야 합니다. 새로운 무기를 집어온 다음, 그 빈 칸에 내려놓을 무기 카드를 놓습니다. 무기를 내려놓을 당시의 장전 여부와 상관없이, 생성 지점에 놓인 무기는 자동으로 항상 일부 장전이 됩니다. 따라서, 이후 게임에서 내려놓았던 무기를 자신을 포함한 누구든 다시 집어들 때는 보통의 비용을 지불합니다.



타일에 표시된 탄약을 탄약 상자에 올려 놓습니다.



탄약 상자에 같은 색깔 탄약을 3개까지만 올릴 수 있기 때문에, 이 경우에는 빨간색 탄약 1개만 올려놓을 수 있습니다.



생성 지점에서 이 무기를 집으면 비용을 낼 필요가 없습니다. 장전된 상태로 가져옵니다.



이 무기를 집어오려면 노란색 큐브 1개와 파란색 큐브 1개를 내야 합니다. 가장 위에 있는 노란색 큐브는 이미 장전이 되어있습니다.



사격하기

사격 방법은 다음과 같습니다.

1. 손에 들고 있는 무기 카드 중에서 한 장을 사용합니다.
2. 하나 이상의 사격 대상을 지정합니다.
3. 추가 비용을 지불합니다.
4. 대미지를 정산하고 관련 효과를 실행합니다.

사용할 무기 카드를 자기 앞에 펼쳐 놓습니다. 이제 그 무기는 탄약이 소진된 상태가 됩니다. 재장전을 할 때까지 그대로 둡니다. 재장전은 자기 차례를 끝낼 때 할 수 있습니다.

사격 대상은 자신이 사용한 무기와 자기 피규어의 위치에 따라서 정할 수 있습니다. 별지 부록인 아드레날린 무기 설명에 자세한 내용이 있습니다. 사격 대상을 최소한 하나 이상 정해야 합니다.

무기마다 기본 효과가 있습니다. 무기를 집어들 때 지불한 비용이 기본 효과의 비용입니다. 어떤 무기는 추가 비용을 내고, 별도의 효과나 다른 사격 방식을 선택할 수 있습니다. 추가 비용을 지불하려면 무기를 집을 때 처럼, 탄약 상자에서 필요한 큐브를 내려놓거나, 같은 색깔의 파워업 카드 한 장을 사용합니다



대미지는 각자의 대미지 토큰으로 표시합니다. 자신의 대미지 토큰을 사용해서 사격 대상에게 대미지를 입힌 표시를 합니다. 오른쪽의 예시처럼, 사격 대상이 된 사람은 자기 개인 보드에 사격한 사람의 대미지 토큰을 놓습니다. 한 액션으로 여러 사격 대상에게 대미지를 입힐 수 있습니다.

대미지와 아드레날린 액션

개인 보드는 4개 구역으로 나뉘어 있습니다. 대미지는 전혀 입지 않았거나, 1~2번 입으면 자기 차례 때 일반적인 액션을 합니다.

▶▶▶ 대미지를 3 이상 입으면 물건 집기 액션이 향상됩니다. 물건을 집기 전에 스쿼어 두 칸까지 이동할 수 있습니다.

▶▶▶ 대미지를 6 이상 입으면 사격하기 액션도 향상됩니다. 사격을 하기 전에 스쿼어 한 칸을 이동할 수 있습니다.

아드레날린 액션으로 주어진 추가 이동 기회를 반드시 쓸 필요는 없습니다. 그러나, 이 경우에도 마찬가지로 한 액션으로 물건을 집은 다음 이동을 하거나, 사격을 한 다음에 이동을 하는 것은 안됩니다.

일반 액션과 같이, 아드레날린 액션도 자기 차례에 같은 액션을 두 번 쓸 수 있습니다.

몇 대 맞으면 더 빨라져요!



에야! 난 디스트럭터한테 2대미지 먹일 때가 기분이 최고더라고!



2 대미지를 더 얻겠다. 고통을 견뎌봐라!

...아드레날린 액션 발동



디스트럭터를 세 입 남남!

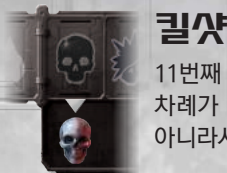
...아드레날린 액션 발



훗! 킬샷!

몇 차례 지난 다음 ...

바이올렛은 디스트럭터를 가장 처음 쏘았습니다. 최초 피해 보너스 1점을 얻습니다. 반시와 도저는 각각 4 대미지씩 입혔습니다. 반시의 토큰이 앞서 있어서 8점을 얻습니다. 도저는 6점을 얻습니다. 3등인 바이올렛은 4점을 얻습니다. 디스트럭터의 보드에 해골이 놓입니다. 다음 번 점수 계산을 할 때는 상대방들이 지금보다 점수를 덜 얻게 됩니다.



킬샷

11번째 대미지가 킬샷입니다. 개인 보드에 11번째 대미지가 놓이면 그 차례가 끝나고 점수 계산을 합니다. 놓인 즉시 점수 계산을 하는 것이 아니라서, 12번째 대미지까지 입을 수 있습니다.

점수 계산

누구든지 차례를 끝낼 때, 킬샷까지 대미지를 입은 개인 보드 전부를 점수 계산합니다.



최초 피해! 해당 보드에 제일 처음으로 대미지 토큰을 남긴 사람이 1점을 얻습니다.

데미지! 해당 보드에 대미지 토큰을 가장 많이 남긴 사람이 8점을 얻습니다. 그 다음으로 많이 남긴 사람이 6점, 그 다음은 4점, 차례로 해당하는 점수를 얻습니다.

동점자 우위: 여러 사람이 같은 수의 대미지를 입힌 경우, 해당 보드에 먼저 대미지 토큰을 남긴 사람이 높은 점수를 얻습니다.

킬샷! 킬샷은 마지막 점수 계산 때 반영합니다. 11번째 칸에 있는 대미지 토큰을 게임 보드의 킬샷 트랙에 남아있는 해골 중, 가장 왼쪽에 있는 해골 칸에 놓습니다.

사망! 킬샷 트랙의 가장 왼쪽에 있던 해골을 해당 개인 보드의 대미지 트랙 아래에 있는 숫자 8위에 놓습니다. 다음부터 이 사람을 사격해서 얻을 수 있는 대미지 기여 점수가 줄어듭니다. 자세한 설명은 다음 장에 이어집니다.

오버킬? 12번째 대미지는 오버킬로 침니다. 해당 보드에 12번째 대미지 토큰이 있으면 그 토큰을 킬샷 트랙의 킬샷 토큰과 같은 칸에 놓습니다. 이 토큰도 최종 점수 계산을 할 때 계산합니다. 12번째 이후의 대미지는 아무 효과도 없습니다.

복수 표식? 죽는 건 그렇다 쳐도, 오버킬은 모욕입니다. 누군가 오버킬을 하면, 당한 사람은 그 사람에게 복수하겠다는 의미로 자신의 대미지 토큰을 복수 표식으로 남깁니다. 표식과 복수에 대해서는 다음 장에 계속해서 설명합니다.

더블 킬? 자기 차례에 킬샷을 둘 이상 남기면 추가 1점을 얻습니다. 참 잘했어요

점수 토큰

각자의 점수는 점수 토큰으로 표시합니다. 필요하면 거스르거나 바꿀 수 있습니다. 점수 토큰은 자신의 개인 보드 근처에 비공개로 놓아둡니다.

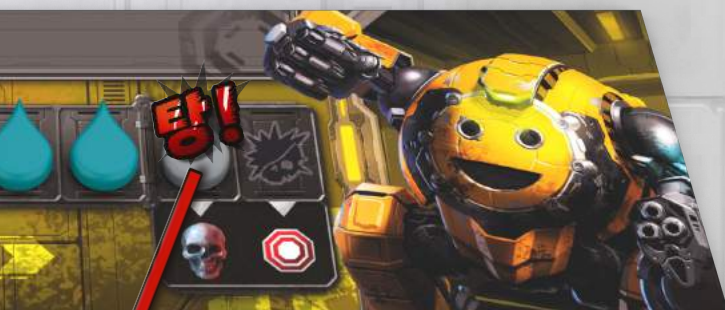
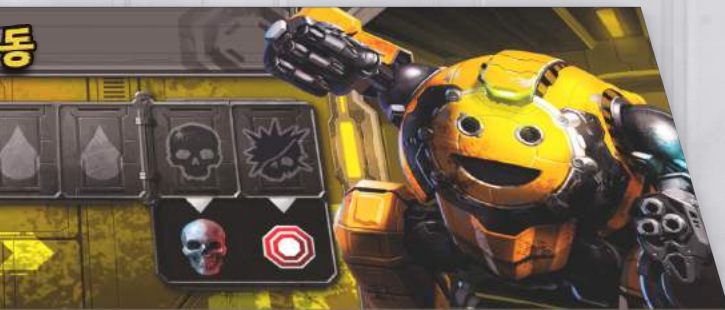
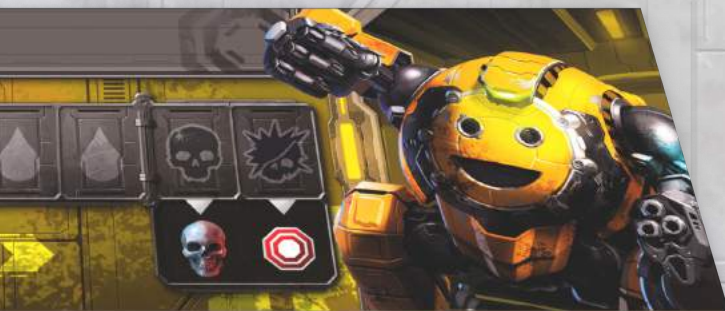
사망과 재생성

킬샷을 맞으면 자신의 피규어를 넘어뜨려 놓습니다. 현재 차례를 진행하고 있는 사람이 차례를 마치면 다음의 내용을 실행합니다:

1. 앞서 설명한 내용대로 대미지를 입힌 상대방들은 점수를 계산합니다.
2. 자신의 개인 보드에서 대미지 토큰을 모두 원 주인에게 되돌려줍니다.
3. 넘어뜨린 피규어를 다시 가져옵니다.
4. 파워업 카드 한 장을 가져옵니다. 이미 손에 3장이 있어도 괜찮습니다.
5. 파워업 카드 한 장을 버리면서 다른 효과는 실행하지 않고, 그 카드의 생성 지점 색깔에 자기 피규어를 다시 놓습니다. 이제 다시 살아났습니다.

자신의 개인 보드에 표식이 있으면 그대로 남겨둡니다. 무기와 탄약도 모두 유지합니다. 손에 들고 있는 무기는 손으로, 바닥에 놓인 무기는 바닥에 둔 상태로 이월됩니다. (표식에 대해서는 다음 장에 자세히 설명합니다.)

데미지 상태는 0으로 리셋되기 때문에, 더 이상 아드레날린 액션을 할 수 없습니다. 너무 걱정 마세요. 금방 또 만신창이가 될테니까요.



도저의 킬샷 토큰은 킬샷 트랙으로 갑니다.



대상에 표식 남기기



특정 무기나 파워업 카드의 효과 또는 게임 진행 상황의 효과로 상대방에게 표식을 남길 수 있습니다. 이 표식은 대상에 대한 지식이 늘었다거나, 대상을 추적할 방법이 생기거나, 굉장히 앙심을 품게 된 상황 등을 의미하기 때문에, 잠재적으로 추가 대미지를 입힐 것을 나타냅니다.

누군가에게 표식을 남기는 경우, 자신의 대미지 토큰을 그 사람에게 건네줍니다.

표식은 대미지가 아닙니다. 표식을 받은 사람은 자신의 개인 보드 대미지 트랙 위쪽 공간에 놓습니다.

이후에 게임을 진행하면서 표식을 남긴 사람에게 대미지를 받으면, 원래 받아야 하는 대미지에 추가로, 표식들까지 함께 대미지를 입습니다.

한 액션으로 대미지와 표식을 동시에 남기면 대미지를 먼저 실행합니다. 이전에 그 대상에 남긴 표식이 있다면 대미지 트랙으로 옮깁니다. 그런 다음, 새로 표식을 남깁니다. 새로 남긴 표식은 이후에 차례를 진행하면서 대미지를 입힐 때 발동됩니다.

점수 계산을 할 때는 표식은 계산하지 않습니다. 되살아나는 경우에도 표식은 그대로 개인 보드에 남겨 놓습니다.

표식 개수 제한

한 사람의 개인 보드에 각자 자기 표식을 3개까지만 남길 수 있습니다. 3개를 초과하는 표식은 버려집니다.

즉, 한 사람의 개인 보드에는 다른 사람들의 표식을 각각 3개까지 놓을 수 있습니다.

오버킬



11번째 대미지는 킬샷, 12번째 대미지는 오버킬입니다. 이 게임은 슈팅 게임이기 때문에, 오버킬에도 보상이 주어집니다. 12번째 대미지는 대미지 기여 점수를 확인할 때 대미지 개수로 셉니다. 그런 다음, 킬샷 트랙의 킬샷 토큰과 같은 칸에 놓습니다. 킬샷 트랙에 놓인 토큰은 게임이 끝났을 때 중요한 역할을 합니다.

효과없는 대미지

12번째 대미지 이후의 대미지는 아무 효과가 없습니다. 누군가에게 오버킬을 초과해서 대미지를 입히는 경우, 오버킬 칸에 올릴 대미지 토큰까지만 줍니다. 자신의 표식이 오버킬을 초과해서 대미지로 전환되면, 초과한 토큰들은 다시 자신의 손으로 돌아옵니다.

복수 표식

오버킬을 당한 사람은 오버킬을 한 사람에게 자신의 표식을 남깁니다. 이 표식은 무기나 파워업 카드의 효과로 남긴 표식과 같은 기능을 합니다.

점수 감소

개인 보드의 점수 계산을 처음 할 때는 대미지 기여 점수가 8, 6, 4, 2 점입니다. 첫 점수 계산을 끝내면 해골을 숫자 8위에 놓습니다. 이 해골은 해당 개인 보드의 대미지 기여 점수가 줄어들었다는 것을 표시합니다.

개인 보드를 두 번째 점수 계산을 하면 대미지 기여 점수가 6, 4, 2, 1점이 됩니다. 그런 다음, 해골을 숫자 6 위에 놓습니다. 세 번째 점수 계산 때는 4, 2, 1, 1점이 되고, 같은 방식으로 진행합니다.

- » 대미지를 입힌 사람만 점수를 얻습니다.
- » 대미지를 입힌 사람은 누구나 최소 1점은 얻습니다.
- » 해골이 놓일 때마다 그 개인 보드의 대미지 기여 점수가 줄어듭니다.



디스트럭터가 되살아났군요. 다시 쓸 수 있다니 정말 신나요!
이번에는 내가 제일 아끼는 ZX-2를 써서
1대미지와 2표식을 남기겠어요.



이거나 받아랏! 2대미지! 1표식!



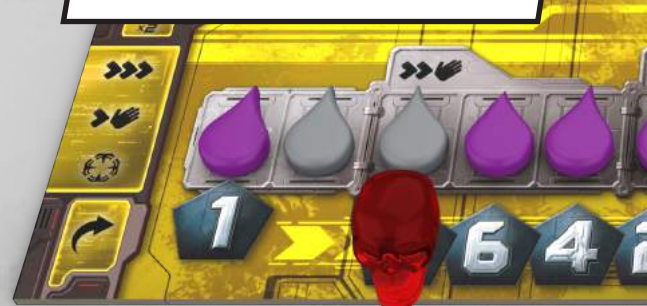
내 머신 건을 떠난 총알이 1대미지를 남겼군요.
덕분에 표식 두개가 2 추가 대미지가 됐어요!



여럿이서 대미지와 표식을 남긴 후에,
디스트럭터의 보드는 이런 상황이 됩니다 ...



그리고, 바이올렛의 차례입니다...





바이올렛

직업: 사격 강사

손톱 관리: 항상 완벽

좋아하는 과자: 칩스 & 살사

좋아하는 무기: 쿵!하고 터지는 건 전부 다



스프로그

출신: 텍사스 출신이라고 주장함

성격: 못됐음

좋아하는 것: 크리켓, 평평한 바위, 적외선 램프

싫어하는 것: 화장품 광고에서 "건성, 부스럼 피부"를 안 좋게 말하는 것

좋아! 내 ZX-2를 또 썼어요. 이제 표식들의 움직임을 알려줄게요.

1. 도저의 표식은 변화가 없어요.
2. 전에 남긴 내 표식 중 하나가 오버킬이 돼요.
3. 전에 남긴 나머지 내 표식 하나는 아무 효과 없이 버려져요.
4. 새로 남긴 내 표식 두 개를 추가해요. 이 표식들은 도저의 표식과 함께 디스트릭터가 되살아난 다음에도 그대로 남습니다.

차례 끝내기

1. 원하는 무기들을 재장전합니다.

재장전 비용은 카드의 왼쪽 윗편에 표시된 큐브 전체입니다. 재장전을 하려면 큐브와 파워업 카드를 사용해서 이 비용을 지불해야 합니다.

2. 킬샷까지 대미지를 입은 모든 플레이어의 점수를 계산합니다.

앞에서 설명한 점수 계산 방법을 참고하세요

3. 물건을 가져간 경우, 새로운 물건을 채웁니다.

탄약 타일 더미에서 새 타일을 뽑아서 빈 곳에 놓습니다. 타일 더미가 다 떨어졌으면 버린 타일들을 섞어서 새로 타일 더미를 만듭니다. 새 타일 더미를 만들 때, 이번 차례에 집어왔던 타일도 함께 섞습니다.

무기 카드 더미에서 한 장을 가져와서 빈 곳에 놓습니다. 카드 더미가 다 떨어지면 새로 더미를 만들지 않고, 게임을 진행합니다.



이 무기의 재장전 비용은 빨강 큐브 2개와 노랑 큐브 1개입니다.

서든 데스

마지막 해골이 개인 보드로 이동하면 게임이 끝납니다. '마지막 승부'를 건너뛰고 최종 점수 계산을 합니다.

마지막 승부

서든 데스 방식은 정말이지... 갑작스럽게 끝이 납니다. 그래서 최대한 공평하게 점수 계산 기회의 밸런스를 잡기 위해서 추가한 규칙이 바로 마지막 승부입니다.

마지막 승부는 킬샷 트랙에서 마지막 해골이 빠져나가면 발동합니다. 마지막 킬샷을 날린 사람을 포함해서, 모두가 한 번씩 차례를 더 진행합니다.

기억하세요: 같은 차례에 여럿이 한꺼번에 킬샷을 맞으면 킬샷 토큰과 오버킬 토큰 전부를 킬샷 트랙에 놓습니다. 누가 마지막 해골을 가져가는 지는 중요하지 않습니다.

마지막 승부 준비

방금 전에 점수 계산을 해서 대미지를 전혀 입지 않은 사람들은 개인 보드를 뒤집습니다. 가지고 있던 표식과 탄약은 그대로 유지하고, 해골은 옆에 둡니다. 개인 보드 뒷면은 최초 피해 점수가 없습니다. 또한, 대미지 점수 보상이 2, 1, 1, 1점입니다.

모두 각자의 액션 타일을 뒤집습니다.

마지막 차례의 액션은 다음과 같습니다.

광란의 액션!

시작 플레이어 전의 사람이 마지막 차례를 하면 다음 액션 중 2액션을 합니다.

한 칸까지 이동 + 재장전(선택) + 사격

4칸까지 이동

2칸까지 이동 + 물건 집기

시작 플레이어가 마지막 차례를 하거나, 시작 플레이어 다음에 마지막 차례를 하는 사람은 다음 중 1액션만 합니다.

2칸까지 이동 + 재장전(선택) + 사격

3칸까지 이동 + 물건 집기



팁: 게임이 다 끝난 마당에 물건 집기가 무슨 소용이 있을까 궁금하시겠지만, 터렛 모드로 게임을 할 경우에는 의미가 있습니다.

뒷면 개인 보드

마지막 승부 동안 죽은 사람은 개인 보드를 뒷면(2, 1, 1, 1) 쪽으로 뒤집습니다. 킬샷과 오버킬 토큰은 마찬가지로 킬샷 트랙에 놓습니다.

최종 점수 계산

마지막 승부의 최종 차례가 끝나면 아직 대미지 토큰이 남아있는 모든 보드의 점수를 계산합니다. 규칙대로 점수를 계산합니다. (당연히 킬샷 토큰은 없습니다.) 마지막 승부 규칙을 적용했다면 뒤집은 개인 보드는 최초 피해에 대한 점수가 없다는 점을 꼭 기억하세요.

그런 다음, 킬샷 트랙을 계산합니다. 토큰이 가장 많은 사람이 8점을 얻습니다. 그 다음 사람이 6점, 그 다음은 4점, 그렇게 점수를 얻습니다. 동률일 경우 트랙의 앞쪽에 토큰을 놓은 사람이 우선입니다.

각자 점수를 공개하고, 점수가 가장 많은 사람이 이깁니다.

동률 우위

동점인 사람이 여럿이면 킬샷 트랙에서 점수가 높은 사람이 이깁니다. 킬샷 트랙에 토큰을 올리지 못한 사람들끼리 동점이면 그대로 동점으로 남습니다.



도미네이션 모드



지금까지 설명한 게임 방법은 "데스 매치"였어요.
다른 방법으로도 아드레날린을 즐길 수 있어요.
다른 방법들로 게임을 해도 신나는 슈팅은 기본이죠.

목표

도미네이션 모드는 생성 지점 3 곳을 장악하는 것이 목표입니다. 물론, 대미지 토큰으로 점수를 얻는 것도 가능합니다.

게임 준비

게임 보드를 조합한 뒤, 킬샷 트랙을 도미네이션 보드로 덮습니다. 그런 다음, 해골 칸에 해골 8개를 놓습니다.



게임 방법

각자 첫 번째 차례는 원래 규칙대로 합니다. 두 번째 차례부터 나머지 게임 동안, 다음의 두 가지 방법으로 생성 지점 한 곳을 태그할 수 있습니다.

- » 생성 지점에 대미지를 입힙니다.
- » 해당 생성 지점에 본인만 있는 상태로 자기 차례를 끝냅니다.

도미네이션 모드에는 각 생성 지점마다 트랙이 하나씩 있습니다. 생성 지점 하나를 태그하면 자신의 대미지 토큰 하나를 해당 트랙의 비어있는 칸 중에서 가장 왼쪽 칸에 놓습니다.

생성 지점에 대미지 입히기

생성 지점은 플레이어가 아니지만 대미지를 입힐 수 있습니다. 무기의 효과로 대미지를 입히면 생성 지점을 태그한 것입니다. 무기의 기능이 다수의 대미지를 입히더라도 생성 지점에는 토큰 1개만 놓습니다. 한 차례에 한 번만 생성 지점에 대미지를 입힐 수 있습니다.

견인 광선과 소용돌이 대포로도 생성 지점을 태그할 수 있지만, 생성 지점이 보이는 곳에 있어야 합니다. 같은 스쿼어나 같은 방에 있는 모두에게 대미지를 입히는 무기도 생성 지점을 태그합니다. 토르는 생성 지점을 첫 번째나 두 번째, 세 번째 목표로 태그할 수 있습니다. 그러나, 생성 지점이 토르의 번개를 묶어버리기 때문에, 생성 지점을 태그한 후에 다른 대상에 대미지를 입힐 수 없습니다.

생성 지점에서 차례 끝내기

자기 차례를 끝낼 때, 어떤 생성 지점에 있는 사람이 자기뿐이면 그 생성 지점을 태그한 것입니다. 이번 차례에 이미 그 생성 지점을 태그했어도 적용됩니다.

생성 지점의 반격

자기 차례를 생성 지점에서 끝내면 생성 지점이 자신에게 1 대미지를 입힙니다. 그 생성 지점에 혼자 있었다면 마찬가지로 적용됩니다. 자신의 대미지 토큰을 이용해서 표시합니다. 점수를 계산할 때, 이 대미지 토큰도 다른 사람에게서 입은 대미지처럼 개수는 세지만, 실제로 점수가 일어나지는 않습니다. 생성 지점으로 얻은 대미지가 킬샷면, 자기 차례를 끝내면서 점수 계산을 계산합니다. 더블 킬은 인정되지 않습니다.

킬샷과 오버킬

원래 규칙대로 점수 계산을 합니다. 단, 킬샷과 오버킬 대미지 토큰이 해골 칸으로 가지 않습니다. 킬샷은 기록하지 않습니다. 오버킬 토큰은 원하는 생성 지점 트랙에 놓습니다. 이 토큰은 최종 점수 계산 때 계산합니다.

마지막 승부



마지막 해골을 사용하거나 두 개의 생성 지점 트랙에 대미지 토큰이 8개 이상 놓이면 마지막 승부를 시작합니다. 8번째 칸은 주먹으로 표시되어 있는데, 8개 이후로도 더 놓일 수 있습니다.

최종 점수 계산

생성 지점 트랙은 게임이 끝났을 때만 계산합니다. 트랙마다 따로 계산합니다. 토큰을 가장 많이 놓은 사람이 8점, 그 다음은 순서대로 6, 4, 2, 1점을 얻습니다. 동률이면 함께 점수를 얻습니다. 예를 들어, 1등이 2명이면 둘 다 8점씩 얻고, 그 다음 사람이 3등이 되어 4점을 얻습니다.



터렛 모드



이 모드에서는 경기가 공격을 합니다!
나처럼 숙련자인 사람들을 위한 규칙이에요.

목표

터렛을 장악하세요. 다른 사람을 쏠 수 있습니다.

게임 준비

킬샷 트랙을 터렛 보드로 덮고, 해골 칸에 해골 8개를 놓습니다.



탄약

게임 보드에 탄약 타일을 배치하지 않습니다. 그 대신, 터렛 보드에서 탄약 타일을 얻게 됩니다. 탄약 칸마다 타일을 1개씩 펼쳐놓습니다. 차례를 끝낼 때마다 빈 칸이 있으면 새 타일로 채워 놓습니다.

터렛 스쿼어

탄약을 공급한 스쿼어에는 터렛이 장착됩니다.

탄약 집기

탄약을 집는 방법은 원래 규칙과 같습니다. 단, 탄약 타일을 스쿼어가 아니라 터렛 보드에서 가져옵니다. 실제로 스쿼어에서 가져오는 것은 아니지만, 원래 규칙과 마찬가지로 한 차례에 같은 곳에서 두 번 탄약 타일을 집을 수 없습니다.

터렛 조종하기

터렛 스쿼어에서 탄약을 집을 때, 타일에 표시된 탄약 큐브나 파워업 카드 중에 하나를 받지 않을 수 있습니다. 그 대신, 터렛을 조종할 수 있습니다. 받지 않는 것을 선택할 때, 이미 한

색깔의 탄약을 3개 가지고 있거나, 파워업 카드 3개를 가지고 있어서 못 가져오는 것으로 선택해도 됩니다.

터렛을 조종하려면 자신의 대미지 토큰 하나를 터렛에 놓습니다. 다른 사람의 토큰이 이미 놓여있었다면 그 토큰은 표시가 됩니다. 자기 개인 보드의 표시 칸에 놓는데, 원래 규칙대로 한 색깔당 3개까지만 놓일 수 있습니다.

터렛 스쿼어에 들어가기

다른 사람이 조종하는 터렛 스쿼어에 들어가면 그 사람에게 대미지 1을 입힙니다. 스스로 이동했을 때뿐만 아니라, 다른 사람에게 밀려서 들어가거나, 이동을 포함한 액션을 하다가 들어가더라도 적용됩니다.

터렛으로 입은 대미지는 표시가 되지 않고 바로 대미지가 됩니다. 조준 망원경 파워업 카드로 대미지를 늘릴 수 없습니다. 터렛으로 대미지를 입었을 때, 부착형 수류탄으로 반격할 수 없습니다.

터렛 스쿼어를 떠나거나, 터렛 스쿼어에서 자기 차례를 시작하는 경우에는 아무 일도 일어나지 않습니다. 순간 이동 장치 카드를 쓰는 경우, 터렛 스쿼어가 종착지이면 대미지를 입힙니다.

자폭

자기 차례에 자폭을 하게 될 수도 있습니다. 첫 번째 액션으로 자폭하는 경우, 두 번째 액션까지 한 다음 재장전과 점수 계산을 합니다.

자기 차례에 둘 이상의 상대방이 킬샷을 입으면 누가 킬샷을 입었는지와 상관 없이 더블 킬 보너스 점수 1점을 얻습니다. 그러나, 자폭은 더블 킬 중의 하나로 세지 않습니다.

해골

원래 규칙대로 개인 보드 점수 계산을 합니다. 단, 킬샷과 오버킬은 기록하지 않습니다. 마지막 해골을 사용했을 때 마지막 승부가 시작됩니다.

최종 점수 계산

게임이 끝났을 때 조종하고 있는 터렛당 점수를 얻습니다. 가장 많은 터렛을 조종하는 사람이 8점, 그 다음은 순서대로 6, 4, 2, 1점을 얻습니다. 동률이면 마지막 차례를 먼저 한 사람이 이깁니다.



봇

3인 게임

어떤 무기는 상대방이 적은 게임에서 능력이 약해집니다. 3명에서 도미네이션 모드로 게임을 하는 경우, 상대 또는 봇을 추가할 수 있습니다.

참고: 4인 게임에서 봇을 추가해도 됩니다.

게임 준비

봇을 나타낼 피규어 하나를 고릅니다. 봇의 개인 보드와 대미지 토큰을 챙겨 둡니다. 봇은 탄약 큐브나 액션 타일을 사용하지 않습니다. 두 번째 플레이어에게 봇 카드를 줍니다.

생성 지점

파워업 카드를 본 다음, 피규어를 생성 지점에 놓기 전에, 시작 플레이어가 3 곳의 생성 지점 중 한 곳을 골라서 봇을 놓습니다.

게임 방법

봇은 차례를 진행하지 않고, 플레이어가 차례를 진행할 때 발동을 합니다. 두 번째 플레이어의 차례부터 봇이 기능을 시작합니다. 봇은 플레이어처럼 총을 맞기도 하고 점수 계산도 합니다.

일반적인 2액션과 더불어, 반드시 봇 액션도 한 번 해야 합니다. 그렇게 총 3번의 액션을 원하는 순서로 진행합니다.

봇 액션

1. 원한다면 봇을 스쿼어 한 칸 움직입니다.
2. 봇이 쏠 수 있는 대상이 있다면 사격을 할 대상 하나를 고릅니다.

봇의 시야에 들어오는 피규어를 공격할 수 있습니다. 봇은 조종하는 사람과 봇 스스로를 공격하지 못합니다. 도미네이션 모드에서 시야에 들어오는 생성 지점을 공격할 수 있습니다.

봇에게 맞은 대상은 봇의 대미지 토큰으로 1대미지를 입습니다. 봇이 두 가지 아드레날린 액션이 모두 활성화되어 있으면 표식을 1개 남깁니다.

봇 카드



봇 카드는 봇 액션을 해야한다는 것을 일깨워주는 용도입니다. 자기 차례에 봇 액션을 할 때까지 봇 카드를 가지고 있는 것이 좋습니다. 봇 액션을 한 이후에, 다음 차례의 사람에게 카드를 건넵니다. 봇 카드는 무기 카드나 파워업 카드의 카드 장수 제한에 걸리지 않습니다.

파워업 카드

일반적으로 파워업 카드는 플레이어에게 적용되고, 봇이 사용할 수 없습니다. 단, 다른 사람들이 봇에게 파워업 카드를 사용할 수는 있습니다.

조준 망원경으로 봇 액션에 1대미지를 추가할 수 없습니다.

순간 이동 장치로 봇을 움직일 수 없습니다.

중력 조절 장치로 봇을 움직일 수 있습니다. 자기 차례에 아직 봇 액션을 하기 전에도 사용할 수 있습니다

봇 액션으로 대미지를 입은 사람이 부착형 수류탄을 쓰면 봇에게 표식을 남깁니다.

점수 계산

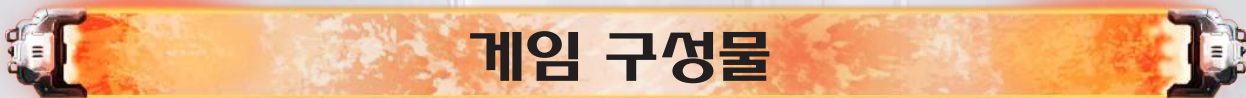
봇의 대미지는 다른 사람들의 대미지와 같은 방법으로 계산합니다. 원한다면 봇의 점수도 기록해서 봇 보다 점수가 못한 사람들을 놀려도 좋습니다. 봇의 개인보드도 플레이어의 개인 보드와 마찬가지로 점수를 계산합니다.

자기 차례를 끝낼 때, 여러 개인 보드가 킬샷을 입었으면 누가 킬샷을 입었는지와 상관없이 더블 킬 보너스 1점을 얻습니다.

다른 모드

봇은 다른 두 가지 모드에서도 사용할 수 있습니다. 도미네이션 모드에 봇을 추가하면 게임에 사격할 대상이 늘어나서 활력이 넘칩니다.

터렛 모드에 봇을 추가하면 아드레날린을 즐기기가 조금 복잡할 것 같습니다. 게임 구성원이 모두 터렛 모드를 잘 알고 있을 때 봇을 넣는 편이 좋습니다.



게임 구성물



두 부분으로 나뉜 양면 게임 보드 1개

» 4가지 조합 가능



변형 규칙용 보드 1개

» 기본 게임 방법인 "데스 매치"에서는 사용하지 않습니다.



무기 카드 21장

» 게임 도중에 무기 카드 더미가 다 떨어질 수도 있습니다.



탄약 타일 36개

» 탄약 타일은 떨어지지 않습니다. 마지막 타일을 가져오면 버린 타일을 섞어서 새로운 더미를 만듭니다.



봇 카드 1장

» 기본 규칙에서는 사용하지 않습니다.



점수 토큰들.

» 점수 토큰은 충분히 많이 들어있습니다. 혹시 점수 토큰이 모자라면 테이블 밑에 떨어져 있는 건 아닌지 살펴보세요.



시작 플레이어 마커 1개

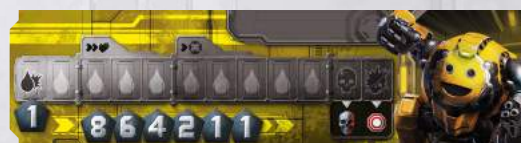


파워업 카드 24장

» 파워업 카드는 떨어지지 않습니다. 마지막 카드를 가져오면 버린 카드를 섞어서 새로운 더미를 만듭니다.

개인 구성물

5인 게임까지 가능합니다. 각자 다음의 구성물을 받습니다.



개인 보드 1개



액션 타일 1개



피규어 1개



대미지 토큰 20개

» 대미지 토큰이 모자라면 남들에게 대미지를 정말 잘 입힌걸 거예요! 대미지 토큰을 회수할 때까지 동전같은 적당한 대체품을 이용하세요.



탄약 색깔당 탄약 큐브 3개씩

» 한 가지 색깔의 탄약을 3개보다 많이 가질 수 없습니다. 누군가 탄약이 모자라면 다른 사람이 가진 탄약 개수를 잘 세어보세요.

ADRENALINE

아드레날린

무기 설명서

새로운 무기를 획득하신 것을 축하합니다! 이 설명서를 참고하시면 무기를 다루는 방법을 쉽게 알 수 있습니다.

이 설명서에는 생성 지점에서 얻을 수 있는 무기에 관련된 일반적인 규칙, 각 무기의 기능과 파워업 카드에 대한 설명이 있습니다.

이 게임을 설명하실 때는 다음의 순서가 좋습니다.

1. 액션과 대미지, 표식, 점수 계산
2. 게임을 시작할 때 펼쳐진 9개의 무기 기능
3. 파워업 카드
4. 게임 시작!
5. 새로 등장하는 무기 기능

가끔 저는 2단계 설명은 건너뛰어서, 사람들이 사격을 한 다음에야 자기가 짚은 무기가 어떤 것인지 알 때도 있어요. 안될 것 없잖아요? 다 그러면서 배우는거죠.



무기 카드



기본 효과: 탄약을 추가로 지불하지 않고 사용할 수 있습니다.

동반 효과: 기본 효과와 함께 사용할 수 있습니다.

탄약을 추가로 지불하는 경우도 있습니다.

기본 모드: 기본 효과와 같은 말입니다.

탄약을 추가로 지불하지 않고 사용할 수 있습니다.

선택 모드: 기본 모드 효과 대신 사용할 수 있습니다.

기본 모드나 선택 모드, 둘 중 하나만 선택해야 합니다.

탄약을 추가로 지불하는 경우도 있습니다.



기본 모드

선택 모드 비용

선택 모드

기본 원칙

- » 이 게임에서는 피규어가 어느 스퀘어에 있는지만 확인합니다. 스퀘어의 어느 부분에 있는지는 상관없습니다.
- » 다른 피규어의 뒤에 숨을 수 없습니다.
- » 자기 무기로 스스로가 대미지를 입을 수 없습니다.
- » 하나의 대상에게 일정량의 대미지를 입힐 때, 그 양을 줄일 수 없습니다.
- » 여러 대상에게 효과를 미칠 때, 원한다면 효과를 미치는 대상을 원래 능력보다 적게 선택할 수 있습니다. 그러나, 한 장소에 있는 모두에게 대미지를 주는 효과는 일부 대상을 피해서 대미지를 입힐 수 없습니다.
- » "한 칸 떨어진" 곳에서 대상에게 영향을 주는 무기의 효과는 문은 통과할 수 있지만 벽을 통과할 수는 없습니다.

시야

무기 절반 정도는 볼 수 있는 것만 목표 대상으로 삼을 수 있습니다. 볼 수 있는 경우는 다음과 같습니다

- » 자신과 같은 방에 있는 모든 대상을 볼 수 있습니다.
- » 자기 위치가 문이 있는 스퀘어일 경우, 문 너머 방의 모든 스퀘어에 있는 대상을 볼 수 있습니다.

이렇게 생각해보면 쉽습니다: 방에는 숨을 공간이 전혀 없어서 그 안에 있는 사람을 전부 볼 수 있습니다. 재빨리 문 너머 방에 있는 모두를 훑쳐보고 얼른 몸을 숙일 수도 있습니다. 상대방이 내가 있는 방의 문 뒤로 오지 않는 한, 들킬 일은 없습니다.

누가 있는 스퀘어를 관통해서 쏠 수 있는지, 열린 문들을 향해 동시에 쏠 수 있는지 걱정할 필요는 없습니다. 당신의 캐릭터는 아주 민첩해서, 무기 역량이 되는 모든 대상은 전부 명중시킬 수 있습니다.

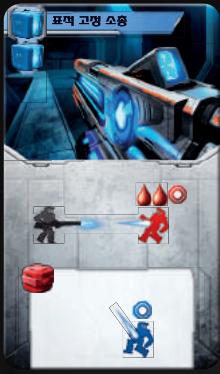


도저는 동시에 3개의 방을 전부 볼 수 있습니다.

스프로그는 **디스트럭터**와 **도저**를 볼 수 있습니다.

디스트럭터는 **도저**와 **스프로그**를 볼 수 있습니다.

반시는 아무도 보지 못하는 반면, **도저**는 **반시**를 볼 수 있습니다.



표적 고정 소총

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 2대미지와 1표식을 입힙니다.

동반 효과: 볼 수 있는 다른 대상 하나에게 1표식을 남깁니다.



머신 건

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나 또는 둘에게 각각 1대미지씩 입힙니다.

동반 효과 포커스 샷: 대미지를 입힌 대상 중 하나에게 추가 1대미지를 입힙니다.

동반 효과 삼각대 터렛: (1) 대미지를 입힌 대상 중 나머지 하나에게 추가 1대미지를 입힙니다. (2) 그리고, 볼 수 있는 다른 대상에게 1대미지를 입힙니다. (1)번 효과를 쓰지 않고 (2)번만 할 수도 있습니다.

참고하세요: 두 가지 동반 효과를 모두 사용한 경우, 반드시 서로 다른 두 대상에게 대미지를 입혀야 합니다. 시야에 대상이 단 둘만 있을 경우, 두 가지 동반 효과를 모두 쓰면 각각의 대상에게 2대미지씩 입히면 됩니다. 기본 효과를 하나의 대상에게만 사용한 경우에도 삼각대 터렛 동반 효과를 써서 추가 1대미지를 입힐 수 있습니다.



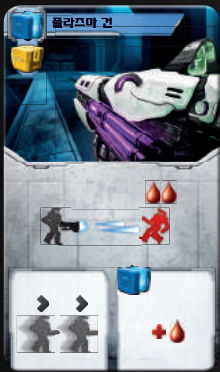
토르

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다.

동반 효과 연쇄 반응: 첫 번째 대상이 볼 수 있는 두 번째 대상에게 1대미지를 입힙니다.

동반 효과 고압 전류: 두 번째 대상이 볼 수 있는 세 번째 대상에게 2대미지를 입힙니다. 동반 효과 1을 쓰지 않으면 동반 효과2를 쓸 수 없습니다.

기억하세요: 이 카드는 사용자가 효과를 적용하는 순서를 제한합니다. (대부분의 카드는 그렇지 않습니다.) 또한, 각각의 대상은 서로 달라야 합니다.



플라즈마 건

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다.

동반 효과 글라이드: 스쿼어 1또는 2칸을 움직입니다. 이 효과는 기본 효과 전이나 후, 아무 때나 사용할 수 있습니다.

동반효과 충전샷: 효과와 같은 대상에게 추가 1대미지를 입힙니다.

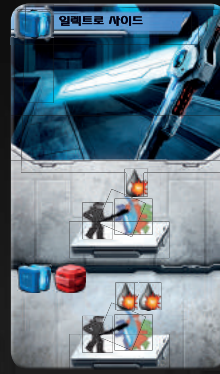
참고하세요: 동반 효과 글라이드는 탄약 비용이 없습니다. 이 카드를 사용할 때, 사격 대상이 보이지 않아도 됩니다. 예를 들어, 스쿼어 2칸을 움직여서 대상이 시야에 들어오면 사격을 할 수 있습니다. 그러나, 사격 전에 1칸, 사격 후에 1칸, 이렇게 나눠서 이동할 수는 없습니다.



저격총

효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 3대미지와 1표식을 남깁니다. 대상은 반드시 자신과 적어도 이동 거리 두 칸은 떨어져 있어야 합니다. 즉, 대상과의 사이에 스쿼어 한 칸의 거리는 있어야 합니다.

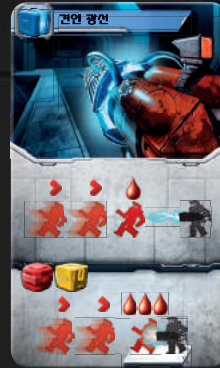
참고하세요: 예를 들어 2 x 2 크기의 정사각형 방에 있는 경우, 자신과 인접한 스쿼어에 있는 대상은 쏠 수 없습니다. 그러나, 대각선 스쿼어에 있는 대상은 쏠 수 있습니다. 문 옆에 있는 경우, 문 바로 건너편 스쿼어에 있는 대상은 쏠 수 없지만, 그 방의 다른 스쿼어에 있는 대상은 쏠 수 있습니다.



일렉트로 사이드

기본 모드: 자신과 같은 스쿼어에 있는 모두에게 1대미지씩 입힙니다.

선택 모드 리퍼: 자신과 같은 스쿼어에 있는 모두에게 2대미지씩 입힙니다.

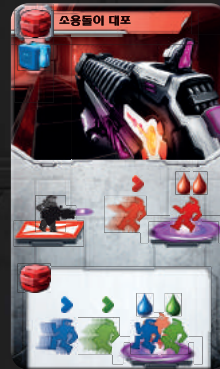


견인 광선

기본 모드: 대상 하나를 0~2칸 옮겨서 자신이 볼 수 있는 스쿼어로 옮기고, 1대미지를 입힙니다.

선택 모드 퍼니셔: 자신이 있는 스쿼어에서 0~2칸 떨어져있는 대상 하나를 선택합니다. 그 대상을 자신이 있는 스쿼어로 옮기고 3대미지를 입힙니다.

참고하세요: 대상을 볼 수 없더라도 움직일 수 있습니다. 볼 수 있는 곳으로 대상을 옮기고나서 대미지를 입힙니다. 대상을 반드시 같은 방향으로 움직일 필요는 없습니다.

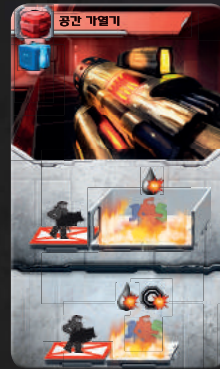


소용돌이 대포

기본 효과: 자신과 적어도 이동 거리 한 칸은 떨어져있는 스쿼어를 선택합니다. 그 곳에 소용돌이를 소환합니다. 소용돌이 스쿼어와 같은 칸, 또는 이동 거리 한 칸 떨어진 스쿼어에 있는 대상 하나를 선택합니다. 대상을 소용돌이 스쿼어로 옮기고, 2대미지를 입힙니다.

동반 효과 블랙홀: 소용돌이 스쿼어와 같은 칸, 또는 이동 거리 한 칸 떨어진 스쿼어에 있는 다른 대상 둘을 선택합니다. 대상들을 소용돌이 칸으로 옮기고, 각각 1대미지씩 입힙니다.

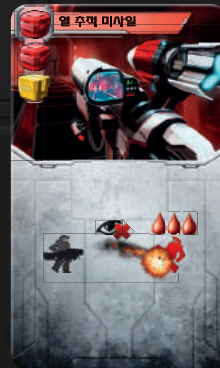
참고하세요: 대상 셋은 반드시 서로 달라야 합니다. 단, 그 대상들의 처음 위치가 서로 같을 수는 있습니다. 어쨌든 소용돌이 대포의 효과가 끝날 때는 모두 함께 소용돌이 스쿼어에 위치한 채로 끝이 납니다. 대상들을 반드시 볼 필요는 없습니다. 자신이 볼 수 있는 곳에 소용돌이를 만들고, 대상을 그 곳으로 끌어들어서 쓰기 때문입니다.



공간 가열기

기본 효과: 자신이 있는 곳을 제외하고, 볼 수 있는 방 하나를 선택합니다. 그 방에 있는 모두에게 1대미지씩 입힙니다.

동반 효과 코치 파이어: 자신과 정확히 이동 거리 한 칸 떨어진 스쿼어를 선택합니다. 그 스쿼어에 있는 모두에게 1대미지와 1표식을 남깁니다.



열 추적 미사일

효과: 볼 수 없는 대상 하나를 선택해서 3대미지를 입힙니다.

참고하세요: 반드시 볼 수 없는 대상에게만 사용할 수 있습니다.



헬리온

기본 모드: 자신과 적어도 한 칸은 떨어져 있고, 볼 수 있는 대상 하나에게 1대미지를 입힙니다. 그런 다음, 대상을 포함하여 그 스쿼어에 있는 모두에게 1표식씩 남깁니다.

선택 모드 나노 추적기: 자신과 적어도 한 칸은 떨어져 있고, 볼 수 있는 대상 하나에게 1대미지를 입힙니다. 그런 다음, 대상을 포함하여 그 스쿼어에 있는 모두에게 2표식씩 남깁니다.



화염 방사기

기본 모드: 자신과 정확히 이동 거리 한 칸 떨어진 스퀘어를 선택합니다. 같은 방향으로 이동 거리 한 칸 더 떨어진 스퀘어까지 선택할 수 있습니다. 각 스퀘어마다 대상을 하나씩 정해서 1대미지씩 입힙니다.

선택 모드 바베큐: 위와 같은 방법으로 스퀘어 두 개를 선택합니다. 첫 번째 스퀘어에 있는 모두에게 2대미지씩, 두 번째 스퀘어에 있는 모두에게 1대미지씩 입힙니다.

참고하세요: 이 무기는 자신이 있는 스퀘어에는 대미지를 입히지 못합니다. 그러나, 때로는 자신이 볼 수 없는 대상에 대미지를 입힐 수도 있습니다. 불꽃이 벽을 통과하지는 못하지만, 문들을 통과할 수는 있기 때문입니다. 동서남북 방향으로 스퀘어 2칸만큼 직선 길이로 내뿜는 불기둥을 상상하시면 됩니다.

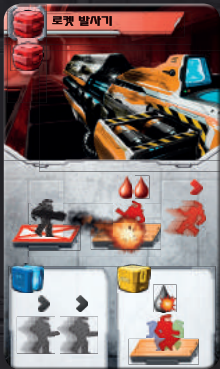


유탄 발사기

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 1대미지를 입힙니다. 그런 다음, 대상을 스퀘어 한 칸 움직일 수 있습니다.

동반 효과 추가 폭탄: 볼 수 있는 스퀘어 한 칸에 있는 모두에게 1대미지씩 입힙니다. 이 효과는 기본 효과에서 대상을 움직이기 전이나 후, 아무 때나 쓸 수 있습니다.

참고하세요: 예를 들어 어떤 대상 A를 쏜 다음, A를 다른 대상들이 있는 스퀘어로 옮길 수 있습니다. 그러면 A를 포함한 모든 대상에게 대미지를 입힐 수 있습니다. 또는, 한 스퀘어에 있는 대상 중 하나 B에게 2대미지를 입히고, 다른 대상들에게 1대미지씩 입힌 다음, B를 움직일 수도 있습니다. 또는, 따로 있는 대상 하나에게 1대미지를 입히고, 다른 스퀘어에 있는 모두에게 1대미지씩 입힐 수 있습니다. 자신이 있는 스퀘어를 대상으로 하는 경우, 이 무기의 효과로 스스로가 대미지를 입거나 이동할 수 없습니다.



로켓 발사기

기본 효과: 볼 수 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다. 단, 자신과 다른 스퀘어에 있어야 합니다. 그런 다음 대상을 스퀘어 한 칸 움직일 수 있습니다.

동반 효과 로켓 점프: 스퀘어 한 칸 또는 두 칸을 이동합니다. 이 효과는 기본 효과 전이나 후, 아무 때나 사용할 수 있습니다.

동반 효과 미사일 파편: 기본 효과를 적용하는 도중, 대상이 원래 있던 스퀘어의 모두에게 1대미지씩 입힙니다.

참고하세요: 기본 효과를 적용하기 전에 로켓 점프를 하면, 사격 대상이 적합한지 아닌지는 새로운 위치를 기준으로 생각합니다. 이미 떠나온 곳에 있는 대상을 사격할 수 있습니다. 대상을 움직이기 전에 미사일 파편 효과를 쓰면 대상과 같은 스퀘어에 있는 모두에게 대미지를 입히기 때문에, 대상은 총 3의 대미지를 입습니다.

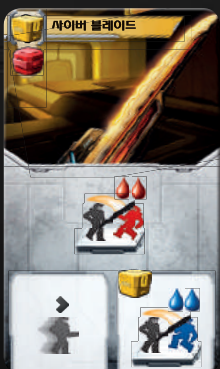


레일 건

기본 모드: 동서남북 한 방향을 정하고, 그 방향에서 대상 하나를 선택해서 3대미지를 입힙니다.

선택 모드 피어링: 동서남북 중 한 방향을 정하고, 그 방향에서 대상 하나 또는 둘을 선택합니다. 대상마다 2대미지씩 입힙니다.

참고하세요: 이 무기의 발사 방향은 직선이며 벽을 무시합니다. 벽을 뚫고 쓸 수 있기 때문에, 대상을 끌어올 필요가 없습니다. 자신과 같은 스퀘어에 있는 대상도 쓸 수 있으며, 동서남북 4방향만 가능합니다. 일직선에 있는 대상 하나를 고를 수 있습니다. 피어링 모드에서는 일직선에 있는 대상 둘에게 대미지를 입힐 수 있습니다. 대상들이 같은 스퀘어에 있어도 되고, 서로 다른 스퀘어에 있어도 됩니다.



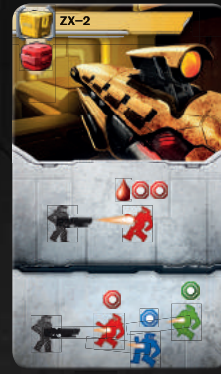
사이버 블레이드

기본 효과: 자신과 같은 스퀘어에 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다.

동반 효과 그림자 스텝: 기본 효과를 적용하기 전이나 후에 스퀘어 1칸을 움직일 수 있습니다.

동반 효과 슬라이스 다이스: 자신과 같은 스퀘어에 있는 다른 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다. 이 효과를 사용하기 전이나 후, 아무 때나 그림자 스텝을 사용할 수 있습니다.

참고하세요: 모든 효과를 섞어서 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 그림자 스텝으로 한 칸 이동한 다음 기본 효과와 슬라이스 다이스를 써서 서로 다른 대상 둘을 공격할 수 있습니다. 대상 하나를 공격하고 이동해서 다른 대상을 공격할 수 있고, 또는 대상 둘을 공격한 다음 이동할 수 있습니다.

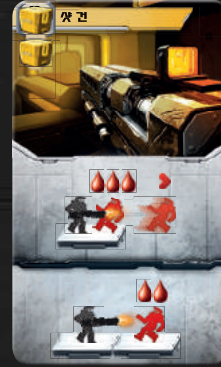


ZX-2

기본 모드: 볼 수 있는 대상 하나에게 1대미지와 2표식을 남깁니다.

선택 모드 스캐너: 볼 수 있는 대상 셋을 선택해서 각각 1표식씩 남깁니다.

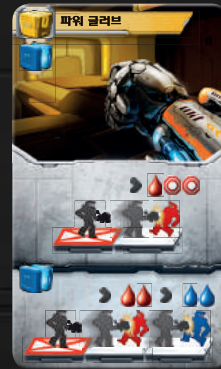
기억하세요: 대상 셋이 서로 다른 방에 있어도 됩니다.



샷 건

기본 모드: 자신과 같은 스퀘어에 있는 대상 하나에게 3대미지를 입힙니다. 원한다면 대상을 한 칸 옮길 수 있습니다.

선택 모드 롱 배럴: 정확히 이동 거리 한 칸만 떨어져있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다.

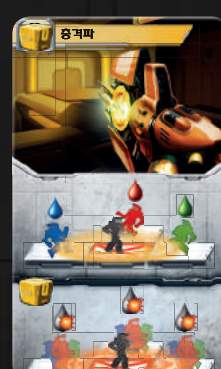


파워 글러브

기본 모드: 정확히 이동 거리 한 칸만 떨어져있는 스퀘어의 대상 하나를 선택합니다. 그 스퀘어로 이동해서 해당 대상에게 1대미지와 2표식을 남깁니다.

선택 모드 로켓 주먹: 정확히 이동 거리 한 칸만 떨어져있는 스퀘어 하나를 선택합니다. 그 스퀘어로 이동해서 그 곳에 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다. 원한다면 같은 방향으로 스퀘어 한 칸 더 이동해서 그 곳에 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다. 단, 이동할 때는 일반 이동 규칙을 지켜야 합니다.

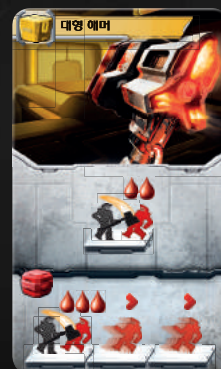
참고하세요: 로켓 주먹 모드는 직선 방향의 스퀘어 2칸을 날라서 스퀘어마다 한 명씩 펀치를 날리는 모양새입니다.



충격파

기본 모드: 서로 다른 스퀘어에 있는 대상을 셋까지 선택합니다. 각 스퀘어는 자신과 정확히 이동 거리 한 칸만 떨어져있어야 합니다. 대상들에게 1대미지씩 남깁니다.

선택 모드 쓰나미: 정확히 이동 거리 한 칸만 떨어져있는 모든 대상에게 1대미지씩 남깁니다.



대형 해머

기본 모드: 자신과 같은 스퀘어에 있는 대상 하나에게 2대미지를 입힙니다.

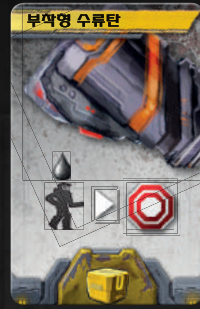
선택 모드 분쇄: 자신과 같은 스퀘어에 있는 대상 하나에게 3대미지를 입힙니다. 그런 다음 그 대상을 한 방향으로 스퀘어 0~2칸까지 옮길 수 있습니다.

기억하세요: 문을 통과해서 옮길 수 있지만, 벽을 통과할 수 없습니다.

파워업 카드

파워업 카드의 용도는 주로 2가지입니다. 탄약 비용을 지불할 때, 탄약 큐브 대신 같은 색깔의 파워업 카드를 버릴 수 있습니다. 또는 카드를 사용하면서 그 효과를 사용할 수 있습니다. 사용한 파워업 카드는 버립니다. 단, 카드를 탄약 큐브로 교환할 수는 없고, 비용을 지불할 때만 큐브 대신 사용합니다.

파워업 카드는 손에 3장까지 들고 있을 수 있습니다. 원한다면 한 액션에 카드를 전부 다 사용해도 됩니다.



하나 이상의 대상에게 대미지를 입힐 때 이 카드를 사용할 수 있습니다. 색깔 관계없이 탄약 큐브 1개를 버리고 대상 중 하나를 선택해서 추가로 1대미지를 입힙니다. 표식만 남긴 경우에는 이 카드로 대미지를 입힐 수 없습니다.

자기 차례에 액션을 하기 전이나 후, 아무 때나 사용할 수 있습니다. 다른 사람의 피규어 하나를 선택해서 한 방향으로 스쿼어 1칸 또는 2칸을 옮깁니다. 단, 자기 차례를 끝낸 다음 재생성한 상대의 피규어를 움직일 수는 없습니다.

자기가 볼 수 있는 상대에게 대미지를 받았을 때 사용할 수 있습니다. 대미지를 준 상대에게 1 표식을 남깁니다.

자기 차례에 액션을 하기 전이나 후, 아무 때나 사용할 수 있습니다. 자신의 피규어를 아무 곳이나 원하는 스쿼어로 옮깁니다. 단, 자기 차례를 끝낸 다음, 재생성한 상대가 어디로 가는지 확인한 후에 이 카드를 쓸 수는 없습니다.

아드레날린 게임 방법 요약

게임 준비

게임 보드로 사용할 두 면을 선택해서 붙여 놓습니다. 자세한 게임 준비는 설명서 2, 3쪽에 나와있습니다.

첫 번째 차례 때 하는 일

1. 파워업 카드 2장을 가져옵니다.
2. 보유했던 카드 1장을 고릅니다.
3. 버릴 카드를 공개하고, 그 색깔의 생성 지점에 자기 피규어를 놓습니다.

차례 진행

1. 액션을 두 번 합니다.
 - 1) 이동하기
 - I. 스쿼어 1~3칸까지 이동할 수 있습니다.
 - 2) 물건 집기
 - I. 원한다면 1칸까지 이동할 수 있습니다. (3대미지를 입은 후부터 2칸까지 이동할 수 있습니다.)
 - II. 자신이 있는 스쿼어의 물건을 집습니다.
 - 탄약을 집으려면 탄약 타일을 집습니다. 큐브를 개인 보드에 올리고 타일을 버립니다.
 - » 파워업 카드를 주는 타일이면 카드도 받습니다. 손에 든 카드가 3장보다 적어야 카드를 받습니다.
 - 무기를 집으려면 무기 카드를 집습니다. 맨 위의 큐브를 뺀 나머지 재장전 비용을 지불합니다. 카드를 손에 들면 무기가 **장전된** 상태입니다.
 - » 4번째 무기를 집는 순간, 가지고 있던 다른 무기 하나를 그 자리에 돌려놔야 합니다. 장전 여부와 상관없이 돌려놓을 수 있습니다.

3) 사격하기

- I. 손에 들고 있는 무기 카드 한 장을 사용합니다. (6대미지를 입은 후부터 사격 전에 1칸 이동할 수 있습니다.)
- II. 카드 효과를 어떻게 적용할지 얘기합니다.
- III. 효과를 적용하고, 추가 비용이 있는 동반 효과나 선택 모드를 사용하면 비용을 지불합니다.
- IV. 사용한 무기는 탄약이 떨어진 상태입니다. 앞면이 보이게 자기 앞에 놓습니다.

2. 재장전

- 1) 탄약이 떨어진 자신의 무기를 원하는 만큼 재장전할 수 있습니다.
 - 2) 재장전 비용을 내고 해당 카드를 손으로 가져오면 다시 무기가 장전된 상태가 됩니다.
3. 킬샷을 맞은 개인 보드를 각각 점수 계산합니다.
 - 1) **최초 피해**: 첫 번째 대미지를 입힌 사람은 1점을 얻습니다.
 - 2) 대미지를 입힌 사람들은 양에 따라 점수를 얻습니다.
 - I. 대미지를 입힌 사람들은 양에 따라 점수를 얻습니다.
 - II. 동률인 경우 먼저 대미지를 입힌 사람이 우위입니다.
 - III. 처음에는 점수가 8, 6, 4, 2점입니다.
 - IV. 킬샷을 당할때마다 보드에 해골이 놓여서, 그 사람에게서 얻을 수 있는 점수가 줄어듭니다.

- 3) 킬샷 토큰을 킬샷 트랙으로 옮깁니다.
- 4) 오버킬이 있으면 오버킬 토큰도 킬샷 트랙으로 옮깁니다. 오버킬을 한 사람에게 표식 하나를 줍니다.
- 5) 킬샷 트랙에서 해골을 가져와서 개인 보드에 남아있는 가장 높은 점수를 가립니다.
- 6) 재생성 과정:
 - I. 파워업 카드 한 장을 가져옵니다.
 - II. 파워업 카드 중 한 장을 버립니다.

III. 그 색깔의 생성 지점에서 재생성됩니다.

마지막 승부

1. 킬샷 트랙에서 마지막 해골이 치워지면 마지막 승부가 시작됩니다.
2. 대미지가 없는 사람들은 모두 개인 보드를 뒷면으로 뒤집습니다. 그 사람들로부터 얻을 수 있는 대미지 점수가 최저점이 됩니다.
3. 마지막 승부를 촉발시킨 사람을 포함해서 모두가 한 번씩 차례를 진행합니다. 각자 액션 타일을 마지막 승부 쪽으로 뒤집습니다.
 - 1) 순서가 시작 플레이어 전의 사람이면 다음 액션 중 두 번을 합니다.
 - I. 스쿼어 4칸을 이동합니다.
 - II. 스쿼어 2칸까지 이동해서 물건을 집습니다.
 - III. 스쿼어 1칸까지 이동해서 재장전하고 사격합니다.
 - 2) 시작 플레이어 또는 순서가 시작 플레이어 후의 사람이면 다음의 액션 중 한 번을 합니다.
 - I. 스쿼어 3칸까지 이동해서 물건을 집습니다.
 - II. 또는 스쿼어 2칸까지 이동해서 재장전하고 사격합니다.
4. 마지막 승부 도중 킬샷을 당한 사람은 점수 계산을 한 다음 개인 보드를 2-1-1-1쪽으로 뒤집습니다.

최종 점수 계산

1. 대미지가 남아있는 사람들의 개인 보드를 계산합니다.
2. 킬샷 트랙의 대미지 토큰을 개인 보드 계산하는 방식으로 계산합니다.
3. 점수가 가장 많은 사람이 승리합니다.
4. 동률인 경우 킬샷 트랙에서 점수를 더 많이 가져간 사람이 승리합니다.

게임 디자인 FILIP NEDUK

일러스트: Jakub Politzer

감독 및 레이아웃: Filip Murmak

설명서 작성: Jason Holt

대표 테스터: Petr Murmak

3D 디자인: Jiří Světlinský,

Adam Kruták,

Pablo Poliakov,

Marek Polívka

한글판 제작: DiceTree Games

테스터: Kreten, Vítek, Filip, Vlaada, Jasoň, 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, Dabetič, M. Delić, I. Flis, Š. El Assadi, I. Ferenčák, F. Fučík, Z. Grom, I. Hamarič, J. Hladek, A. Hrelja, E. Hrelja, I. Hrelja, J. Hrelja, Igranje.hr, I. Jakubi, H. Kordić, L. Krleža, T. Munda, S. Nemet, L. Nola, M. Salopek, M. Plačko, A. Vještica, J. Zuppa와 Czechgaming, The Gathering of Friends, Origins, Stahleck, GenCon, 그리고 Žihle를 포함하여, 여러 이벤트에서 참여해 준 셀 수 없이 많은 다른 테스터들께 감사드립니다.

대단히 감사합니다: 조만간 내 반쪽이 될 Anja, 기묘한 아이디어를 실현하게 해준 Petr Murmak, 내 마음을 읽은 듯 멋진 아트워크를 만들어준 Jakub Politzer, 도움과 조언, 매직 파워를 아끼지 않았던 Filip Murmak, 진행 단계마다 빛났던 Paul Grogan, 설명서를 재치있게 완성해준 Jason Holt, 위대한 디자이너로 탄생해준 Vlaada Chvátil, 전방위 지원자 Petr Čáslava, 누가 말하지 않아도 모든 중요한 것을 도맡아 준 Vit Vodička, 체코게이밍 친구들 전원, 지난 3년간 테스트를 도와준 "Geek Night"의 출연진과 제작진 모두 진심으로 감사드립니다.

© Czech Games Edition, October 2016.

© DiceTree Games, October 2016.

www.DiceTreeGames.com

