FILIP NEDUK

ADRENALIN DLC

TEAM PLAY

Mit dieser Erweiterung können sich Gladiatoren zusammenschließen, um ihrem gegnerischen Team gemeinsam Schaden zu verpassen. Mit drei Charakteren auf jeder Seite eröffnen sich zahlreiche taktische Möglichkeiten, während der neue Schadensring die Auswahl der Ziele noch strategischer macht.

ZWEI BIS SECHS SPIELER

Dies ist ein Modus für zwei Teams. Jedes Team kann einen, zwei oder drei Spieler haben; sie müssen nicht ausgeglichen sein. Jedes Team besteht immer aus 3 Charakteren, sodass alle 6 verwendet werden.

SPIELMATERIAL

Für den Teammodus wird das vollständige Material aus dem Grundspiel und dieser DLC-Erweiterung verwendet:

Echos Figur

Echos 20 Schadenstropfen

6 fünfeckige Figurenbasen

12 charakterspezifische Waffen

Echos Spielertableau

3 Belohnungsplättchen

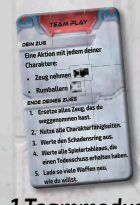
5 grüne Totenköpfe

Echos Munition (3 Würfel jeder Farbe)

6 Adrenalinschubplättchen

6 Fähigkeitskarten

2 Teammodus-Übersichtsplättchen



1 Teammodus-Übersichtskarte

2 Schadensringe

1 Totenkopftafel

5 Gedankenkontrollmarker

4 Überspannungsmarker

SPIELAUFBAU

1. Teilt euch in zwei Teams auf. Jedes Team kann aus 1, 2 oder 3 Spielern bestehen; sie müssen nicht ausgeglichen sein.
2. Team Schwarz nimmt die schwarzen Figurenbasen und nimmt auf einer Seite des Tisches Platz. Team Weiß setzt sich gegenüber.
3. Baut den Spielplan wie üblich auf. Jede Kombination kann mit jeder Spieleranzahl genutzt werden.
4. Verdeckt die Todesschussleiste mit der Totenkopftafel und legt 8 rote Schädel darauf.
5. Legt die Schadensringe auf zwei Ecken des Spielplans, jeweils in die Nähe des zugehörigen Teams.
6. Legt ein Übersichtsplättchen neben jeden Schadensring.
7. Wählt zufällig ein Belohnungsplättchen aus und legt es in die Ecke nahe der Totenkopftafel. Legt die anderen beiden Belohnungsplättchen zurück in die Schachtel.
8. Bestimmt zufällig ein Startteam. Gebt diesem den Startspielermarker.
9. Jedes Team wählt seine Charaktere, wie auf den folgenden Seiten beschrieben.

Auf der nächsten Seite seht ihr, wie man Charaktere wählt.

Unabhängig von der Spieleranzahl habt ihr immer 3 Charaktere in jedem Team. Hier ist der Aufbau für eine Partie zu zweit abgebildet.

CHARAKTERAUSWAHL

CHARAKTERFÄHIGKEITEN

Im Teammodus werden die Fähigkeiten und charakterspezifischen Waffen genutzt, die in der DLC-Waffenübersicht beschrieben sind. Wie sie benutzt werden, wird im DLC-Charakter-Regelheft erklärt. **Bitte lies das Charakter-Regelheft zuerst, damit du weißt, wie die Charakterfähigkeiten im Standardmodus des Grundspiels funktionieren.** In diesem Regelheft werden nur Charakterfähigkeiten und Waffen erklärt, wenn die Regeln des Teammodus von den Standardregeln abweichen.

Hinweis: Es ist auch möglich, in Teams zu spielen, ohne die Charakterfähigkeiten dieser Erweiterung zu nutzen. Das ist aber nicht empfehlenswert. Ihr solltet die neuen Fähigkeiten einbeziehen. Sie sind nicht schwierig zu verstehen und essenziell für die Atmosphäre des Spiels – jeder Charakter kann einen einzigartigen Beitrag zum Team leisten.

CHARAKTERE AUSWÄHLEN

Verwendet immer alle 6 Charaktere. Zieht für jeden Charakter zufällig eine seiner zwei charakterspezifischen Waffen und deckt sie auf. (Die übrigen Waffen werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.) Legt die Figuren und Waffen jedes Charakters so hin, dass alle sie sehen können.

1. Das Startteam wählt einen Charakter.
2. Das andere Team wählt zwei Charaktere.
3. Das Startteam wählt zwei Charaktere.
4. Dem anderen Team bleibt noch ein Charakter.

CHARAKTERE ZUTEILEN

Wenn du alleine ein Team bist, kontrollierst du alle Charaktere deines Teams. Ansonsten sucht sich jeder Spieler deines Teams einen eurer Charaktere aus – ihr habt wahrscheinlich bereits bei der Wahl der Charaktere entschieden, wer mit welchem Charakter spielt.

In einem 2er-Team hat jeder einen Charakter und der verbleibende Charakter wird gemeinsam gespielt.

CHARAKTERAUFBAU

Jeder der 3 Charaktere eures Teams braucht ein eigenes Spielertableau. Im Teammodus werden die Action!-Plättchen (die kleinen Teile am linken Rand des Tableaus) nicht benötigt.

Das Adrenalinschubplättchen wird im DLC-Charakter-Regelheft erklärt. Verwendet im Teammodus die Seite, die ein 1-Punkt-Symbol unter dem Overkill-Feld zeigt.

Nehmt die Figuren eurer Charaktere und steckt sie in eure Figurenbasen.

Im Teammodus liegen die Fähigkeitskarten der Charaktere zu Beginn eines Zugs hochkant. Dies zeigt an, dass sie bereit sind. Manche Karten benötigen zusätzlich noch Marker, was in der DLC-Waffenübersicht erklärt wird.

Violet ist bereit.

MUNITION DER SPIELER

Jeder *Spieler* hat seine eigene Munition. **Ein Spieler kann seine Munition für jeden Charakter ausgeben, den er kontrolliert.**

1er-Team: Benutze nur die Munitionsbox auf dem Spielertableau eines Charakters für deine Munition. Du kannst sie für jeden deiner drei Charaktere ausgeben. Zu Beginn hast du 1 Würfel jeder Farbe, mit denen du direkt die Kosten für deine charakterspezifischen Waffen bezahlst. Falls du zwei Waffen hast, die den gleichen Würfel benötigen, bleibt eine davon zu Beginn der Partie ungeladen.

2er-Team: Lege deine Munition auf das Spielertableau deines Charakters. Du kannst sie für deinen Charakter ausgeben oder für den gemeinsamen Charakter, während du ihn kontrollierst. Zu Beginn hast du 1 Würfel jeder Farbe, mit denen du direkt die Kosten für deine charakterspezifische Waffe bezahlst. Außerdem muss einer von euch beiden die Kosten für die Waffe des gemeinsamen Charakters bezahlen.

3er-Team: Lege deine Munition auf das Spielertableau deines Charakters. Du gibst sie nur für deinen Charakter aus, genau wie im Standardmodus. Zu Beginn hast du 1 Würfel jeder Farbe, mit denen du direkt die Kosten für deine charakterspezifische Waffe bezahlst.

Erinnerung: Die Kosten, um eine Waffe zu nehmen, sind die Nachladekosten abzüglich des obersten Würfels. Einige charakterspezifische Waffen sind kostenlos. Keine kostet mehr als einen Würfel.

MUNITIONSBEGRENZUNG

Jeder *Spieler* hat eine Begrenzung von 3 Würfeln jeder Farbe. Spieler können Munition nicht untereinander teilen.

Hinweis: Falls ein Team weniger Spieler hat, hat es auch insgesamt weniger Munition. Dieser Nachteil wird aber durch die Möglichkeit ausgeglichen, Munition mit einem Charakter zu nehmen und für einen anderen auszugeben.

SPAWN-RUNDE

Vor dem ersten Zug des Startteams gibt es eine Spawn-Runde. Jeder Spieler des Startteams zieht Power-Up-Karten und wählt die Spawn-Punkte seiner Charaktere aus. Danach macht jeder Spieler des anderen Teams das Gleiche. Die gesamte Partie über bleiben alle 6 Figuren auf dem Spielplan.

Wenn dein Team in der Spawn-Runde an der Reihe ist, zieht jeder von euch Power-Up-Karten:

» **In einem 1er Team** ziehst du 4 Power-Ups. Lege dann 3 davon ab, um wie im Standardmodus die Spawn-Punkte für deine 3 Charaktere festzulegen.

» **In einem 2er-Team** zieht einer 2 Power-Ups und der andere 3. Zuerst wählt der Spieler mit 2 Power-Ups einen Spawn-Punkt für seinen Charakter. Dann wählt der Spieler mit 3 Power-Ups die Spawn-Punkte für die anderen beiden Charaktere. Beide behalten je 1 Power-Up.

» **In einem 3er-Team** zieht jeder 2 Power-Ups und legt eines ab, um den Spawn-Punkt für seinen Charakter zu wählen.

Ihr dürft euch in eurem Team beraten, welche Spawn-Punkte ihr wählt, und eure Power-Ups auf der Hand zeigen.

Sobald beide Teams bereit sind, beginnt das Spiel.

TEAMZUG

Ihr führt euren Zug als Team gemeinsam aus. Jeder Charakter des Teams hat **1 Aktion**.

AKTIONEN

Die Standard-Aktionen sind:

» Bis zu 1 Feld weit gehen und das Zeug auf dem Feld nehmen.

» Oder rumballern.

Die Laufen-Aktion aus dem Grundspiel wird im Teammodus nicht benutzt, da es effizientere Wege gibt, die einzige Aktion eines Charakters zu nutzen. Anstelle einer Standard-Aktion kann der Charakter auch:

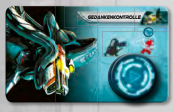
» Eine freigeschaltete Adrenalin-Aktion ausführen.

» Oder für einen Adrenalinschub bezahlen und eine Adrenalin-Aktion nutzen.

Die Adrenalin-Aktionen sind die gleichen wie im Grundspiel. Der Adrenalinschub wird im DLC-Charakter-Regelheft erklärt.

Charaktere dürfen in beliebiger Reihenfolge agieren.

Dreht die Fähigkeitskarte eines Charakters quer, nachdem er seine Aktion ausgeführt hat. Dies zeigt an, dass seine Sonderfähigkeit genutzt werden kann, sobald alle drei Charaktere fertig sind.



KONTROLLE

In einem 1er Team triffst du Entscheidungen für alle drei Charaktere.

In einem 2er-Team hat jeder einen Charakter, den er kontrolliert und für den er Power-Ups ausspielt, und einen Charakter, den ihr euch teilt. Zu Beginn jedes Zugs entscheidet ihr, wer den gemeinsamen Charakter kontrolliert und Power-Ups für ihn ausspielt.

In einem 3er-Team kontrolliert jeder Spieler einen Charakter, hat seine Power-Ups auf der Hand und entscheidet, was dieser Charakter tut.

WAFFEN

Hey, Violet! Kannst du mir die Schrotflinte zuwerfen?

Ihr könnt wie gewohnt Waffen in der Arena nehmen. Wenn ein Charakter eine Arena-Waffe nimmt, erhält sein *Spieler* sie auf die Hand. Die Waffe kann von jedem Charakter genutzt werden, den dieser Spieler kontrolliert. Auf diese Weise können sich Charaktere von 1er- oder 2er-Teams geladene Waffen aus der Arena teilen. (Charaktere von 3er-Teams teilen sich niemals Waffen, da keiner der Spieler mehr als einen Charakter kontrolliert.)

Spieler teilen sich ungeladene Arena-Waffen. Wenn eine Waffe benutzt wurde, wird sie auf den Tisch gelegt. Am Ende des Zugs kann sie jeder Spieler des Teams nachladen (und auf die Hand nehmen).

Aber natürlich kann ich eine Schrotflinte den Gang entlang, durch zwei Türen und um die Ecke werfen. Ich bin ein Actionheld!

Wie beim Spielaufbau erklärt, hat jeder Spieler seinen eigenen Vorrat an Munition. Die Kosten zum Ballern und Nachladen einer Waffe werden vom jeweiligen Spieler bezahlt – nicht vom Charakter und auch nicht von den Teammitgliedern.

Jeder Charakter beginnt außerdem mit einer **charakterspezifischen Waffe**. Nur der passende Charakter kann diese Waffe nutzen. Sie kann nur vom kontrollierenden Spieler nachgeladen werden (oder von beiden, wenn es der gemeinsame Charakter ist).

In einem 2er-Team kann die Waffe des gemeinsamen Charakters nur von dem Spieler genutzt werden, der sie nachgeladen hat. Wenn der andere Spieler den gemeinsamen Charakter gerade kontrolliert, kann die geladene Waffe nicht genutzt werden. Falls eine Waffe ungeladen ist, kann einer der beiden Spieler sie am Ende des Zugs nachladen.

WAFFENBEGRENZUNGEN

Jeder Spieler kann höchstens 3 geladene Waffen haben. Charakterspezifische Waffen werden hierbei nicht mitgerechnet. Wenn du eine neue Waffe nimmst, aber bereits an deiner Begrenzung bist, musst du eine deiner geladenen Arena-Waffen auf deren Platz legen. Wenn du an deiner Begrenzung bist und nachlädst, musst du eine deiner Arena-Waffen entladen und auf den Tisch legen.

SCHADEN

Schaden funktioniert im Teammodus deutlich anders.

Vergiss alles, was du weißt. Vorbereitung zur Neuprogrammierung.

SCHADENSTROPFEN

Im Teammodus werden die Schadenstropfen exakt umgekehrt benutzt. **Die Farbe der Tropfen zeigt an, welcher Charakter den Schaden erhält.** Beispiel: Grüne Tropfen stellen Schaden bei Sprog dar.

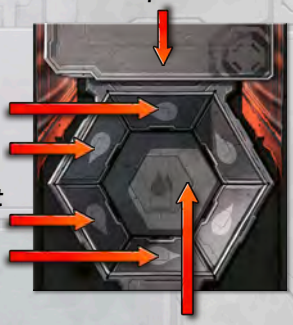
Lagert die Schadenstropfen der Farben eures Teams neben eurem Schadensring.

DER SCHADENSRING

Ihr erzeugt Schaden nicht direkt auf den Tableaus des anderen Teams. Stattdessen kommt der Schaden auf ihren Schadensring. Beispiel: Wenn du Sprog 3 Schaden verpasst, bittest du das andere Team, drei grüne Tropfen auf den Schadensring zu legen.

Markierungen kommen hierhin. Nie mehr als 3 pro Farbe.

Schaden kommt auf diese 6 Felder. Am Ende des Zugs, falls sie alle gefüllt sind, wird der Ring geleert.



Jeder Schaden über 6 wird in die Mitte gelegt. Dort kann unbegrenzt viel Schaden liegen.

Schaden bleibt bis zum Ende eures Teamzugs auf dem gegnerischen Schadensring, dann wird er vollständig an die Charaktere verteilt, jedoch nur, wenn auf ihm mindestens 6 Tropfen liegen. Andernfalls bleibt der Schaden dort liegen. Näheres dazu im Abschnitt „Ende des Zugs“ auf der nächsten Seite.

Generell gilt, dass alle Markierungen und jeglicher Schaden durch Waffen und Power-Ups zuerst auf den Schadensring kommen. Die einzige Ausnahme ist Sprogs Sonderfähigkeit, die in der DLC-Waffenübersicht erklärt wird.

MARKIERUNGEN IM SCHADENSRING

Wenn Schaden auf den Ring gelegt wird, prüft zuerst, ob dort bereits Markierungen der gleichen Farbe aus einer vorherigen Aktion liegen. Falls ja, werden diese Markierungen ebenfalls zu Schaden.

Wenn du innerhalb einer Aktion gleichzeitig Schaden und Markierungen erzeugst, wickelst du wie üblich zuerst den Schaden ab. Die Markierungen können erst durch spätere Aktion zu Schaden werden.

POWER-UPS

Jeder Spieler hat eine eigene Hand mit Power-Up-Karten, die er (für einen Spezialeffekt, als Munition oder zum Spawnen) für seinen Charakter ausgeben kann. Jeder Spieler kann wie gewohnt höchstens 3 Power-Ups haben.

In einem 1er-Team kannst du Power-Ups für jeden deiner Charaktere ausspielen.

In einem 2er-Team kann nur der Spieler Power-Ups für einen Charakter ausspielen, der diesen gerade kontrolliert. Handelt es sich jedoch um den gemeinsamen Charakter, dürfen beide Power-Ups für ihn ausspielen:

» Wenn der gemeinsame Charakter von einem Ziel, das er sehen kann, Schaden erhält, kann einer der beiden Spieler des gemeinsamen Charakters mit einer oder mehreren Markiergranaten antworten.

» Nachdem der gemeinsame Charakter getötet und gewertet wurde, kann einer der beiden Spieler einen Spawn-Punkt auswählen, indem er ein Power-Up zieht und eines abwirft. (Es ist ratsam, dass der Spieler den Spawn-Punkt auswählt, der mehr Power-Ups hat.)

» Wenn einer von euch die charakterspezifische Waffe des gemeinsamen Charakters nachlädt, kann er seine Power-Ups nutzen, um die Kosten (oder Teile davon) zu bezahlen.

Ihr dürft euch im Team beraten, welche Power-Ups ihr wählt, und eure Power-Ups auf der Hand zeigen. Ihr könnt sie geheim oder öffentlich besprechen.

Alle Power-Ups sind auf Seite 11 erklärt.

ENDE DES ZUGS

Mehrere Dinge passieren am Ende eines Teamzugs. Sobald alle Charaktere ihre Aktion ausgeführt haben, geht diese Schritte der Reihe nach durch:

1. **Ersetzt alles Zeug, das ihr weggenommen habt.**
2. **Nutzt alle Charakterfähigkeiten des Teams.**
3. **Wertet den gegnerischen Schadensring aus, falls er 6 oder mehr Schaden hat.**
4. **Wertet alle Todesschüsse.**
5. **Ladet nach.**

CHARAKTERFÄHIGKEITEN

Jeder Charakter hat eine Sonderfähigkeit, die in der DLC-Waffenübersicht erklärt wird. Die Fähigkeiten eurer drei Charaktere könnt ihr in beliebiger Reihenfolge nutzen.

Nachdem ihr eine Fähigkeit genutzt habt, dreht ihr diese Karte wieder hochkant. Das hilft euch dabei nachzuvollziehen, welche Fähigkeiten ihr bereits genutzt habt.

Achtet darauf, dass ihr die Fähigkeiten erst nutzen könnt, nachdem alle Munitionsplättchen ersetzt wurden, aber bevor ihr den Schadensring auswertet. Bei manchen Charakteren ist diese Reihenfolge wichtig.

Sprog: Die Gift-Fähigkeit ist verpflichtend. Alle Charaktere mit Giftmarkern erhalten 1 Schaden, der nicht auf den Schadensring kommt. Im nächsten Abschnitt seht ihr, warum das wichtig ist.

DEN SCHADENSRING AUSWERTEN

„Den Schadensring auswerten?" Ich will lieber austeilen!

Einwand unzulässig. Protokoll weiter ausführen.

Nachdem jeder Charakter eures Teams seine Sonderfähigkeit genutzt hat, prüft ihr den Schadensring eures Gegners. Falls dort noch leere Felder für Schadenstropfen sind (also weniger als 6 Schaden darauf liegen), passiert nichts. Der Schaden verbleibt dort und im nächsten Zug kann weiterer hinzugefügt werden. Der Schaden auf dem Ring sammelt sich an, bis nach einem eurer Züge 6 oder mehr darauf liegen.

Falls am Ende des Zugs auf dem gegnerischen Schadensring mindestens 6 Schadenstropfen liegen, wird der Schaden komplett auf die Spielertableaus der Charaktere verteilt. Das nennt man den Schadensring „auswerten". Legt alle Schadenstropen auf die farblich entsprechenden gegnerischen Spielertableaus. Markierungen verbleiben grundsätzlich auf dem Schadensring, bis sie später zu Schaden werden.

SCHADENSRING - BELOHNUNG

Zusätzlich zum verteilten Schaden erhält euer Team noch Belohnungen für das Auswerten des Schadensrings:

Wenn jeder Charakter mindestens 1 Schaden erhalten hat.

Wenn genau 2 Charaktere Schaden erhalten haben.

Wenn genau 1 Charakter jeglichen Schaden erhalten hat.

Das Belohnungsplättchen zeigt euch, welche Belohnung euer Team erhält, wenn ihr den Schadensring der Gegner auswertet. Die Belohnungen basieren auf der Anzahl verschiedener Farben auf dem Ring. Ignoriert dabei die Markierungen.

Das bei Spielaufbau gewählte Belohnungsplättchen gilt für die gesamte Partie. Ihr könnt eure Taktik darauf ausrichten und die Belohnungen für das Auswerten des Rings einplanen.

Euer Team erhält die angegebene **Punktzahl**.

Heilung: Verschiebt das Adrenalinschubplättchen auf einem eurer Spielertableaus um ein Feld nach rechts (falls möglich).

Die angegebene Anzahl **Munition** und **Power-Ups** ist für das gesamte Team. Ihr müsst entscheiden, wie ihr die Belohnung verteilt. Es ist erlaubt, die gesamte Belohnung einem einzelnen Spieler zu geben.

Das steht für einen Munitionswürfel eurer Wahl.

Der Schadensring von Team Weiß enthält 9 Schaden. Das ist mehr als 6, also wird der Ring am Ende des Zugs von Schwarz ausgewertet.

Markierungen verbleiben auf dem Ring. Der Schaden wird auf 2 Spielertableaus verteilt. Team Schwarz bekommt 2 Punkte und eine Heilung, wie auf dem Belohnungsplättchen oben angegeben.

TODESSCHÜSSE WERTEN

TODESSCHUSS

Ein Charakter wird getötet, wenn er einen Schadenstropfen auf das Todesschussfeld seines Adrenalinschubplättchens erhält.

Sprog: Ein Todesschuss von Sprogs Gift zählt auch dann, wenn das betroffene Tableau keinen Schaden vom Ring erhält. Es ist so also möglich, einen Doppelkill-Bonus zu bekommen, auch wenn alle Tropfen auf dem Ring dieselbe Farbe haben.

EIN TABLEAU WERTEN

Todesschüsse werden direkt nach dem Schadensring gewertet. Jedes Tableau ist zunächst 8 Punkte wert. (Es gibt **keine Punkte für den ersten Treffer**, keine Punkte für den zweiten Platz und es werden keine Tropfen auf die Todesschussleiste gelegt.)

Wenn ein Tableau erstmalig gewertet wird, nehmt einen Schädel von der Totenkopftafel und deckt damit die 8 ab. Wird ein Tableau das zweite Mal gewertet, ist es nur noch 6 Punkte wert. Deckt dann mit einem Schädel die 6 ab und so weiter.

OVERKILL

Wie im Grundspiel hat jedes Tableau Platz für 1 Schadenstropfen für einen Overkill. (Schaden darüber hinaus ist verschwendet.)

Im Teammodus gibt es keine Rachemarkierung und keine Todesschussleiste. Stattdessen bekommt das Team, das den Overkill verursacht hat, folgende Belohnungen:

Overkill-Punkt: Das Team erhält 1 Punkt.

Heilung: Verschiebt das Adrenalinschubplättchen auf einem eurer Spielertableaus ein Feld nach rechts. (Falls alle Tableaus bei voller Stärke sind, verfällt der Effekt.) Das Team des Charakters, bei dem der Overkill verursacht wurde, erhält weder eine Entschädigung noch Mitleid.

DOPPELKILL, DREIFACHKILL!

Euer Team kann in einem Zug gleich mehrere Todesschüsse verursachen, wenn ihr den Schadensring geschickt füllt.

Wenn ihr in einem Zug 2 Todesschüsse verursacht, bekommt ihr 2 Extrapunkte.

Wenn ihr in einem Zug Todesschüsse bei allen drei gegnerischen Charakteren verursacht, bekommt ihr 4 Extrapunkte.

NEU SPAWNEN

Getötete Charaktere **spawnen sofort neu**, damit sie für ihren Zug bereit sind. Wird ein Charakter von nur einem Spieler kontrolliert, muss er auch von diesem Spieler neu gespawnt werden. (Er zieht wie üblich ein Power-Up und wirft eines ab, um den Spawn-Punkt auszuwählen.) Der gemeinsame Charakter in einem 2er-Team kann von einem beliebigen der beiden neu gespawnt werden.

NACHLADEN

Euer Team beendet seinen Zug mit dem Nachladen. Das geschieht zuletzt, damit ihr auch Munition nutzen könnt, die ihr womöglich als Belohnung für das Auswerten des Schadensrings bekommen habt.

Ungeladene Waffen des Teams können von einem beliebigen Teammitglied nachgeladen werden, charakterspezifische Waffen allerdings nur von dem Spieler, der den Charakter kontrolliert. (In einem 2er-Team kann einer von beiden die Waffe des gemeinsamen Charakters nachladen und auf die Hand nehmen.)

Ein Spieler kann mehr als eine Waffe gleichzeitig nachladen. Denkt aber daran, dass jeder höchstens 3 Waffen gleichzeitig auf der Hand halten kann (charakterspezifische Waffen zählen nicht dazu). Wenn du mit voller Hand nachlädst, musst du eine Waffe entladen, um die Grenze nicht zu überschreiten.

Jeder bezahlt seine eigenen Nachladekosten mit seiner eigenen Munition und seinen Power-Ups.

GAME OVER

Sobald der achte Todesschuss gewertet wird, wird der achte Schädel von der Totenkopftafel genommen und das Ende der Partie eingeläutet.

Falls beide Teams gleich viele Züge hatten, endet die Partie sofort. Falls das Team mit dem Startspielermarker den achten Todesschuss verursacht hat, hat das andere Team noch einen Zug. **Das Team, das als zweites dran ist, hat immer den letzten Zug.**

VERBLIEBENEN SCHADEN WERTEN

Am Ende der Partie erhaltet ihr noch Punkte für den verbliebenen Schaden. Entfernt zuerst jeglichen Schaden von den Tableaus, die im letzten Zug Todesschüsse erhalten haben, bevor ihr diesen Schritt ausführt.

LEERT DIE SCHADENSRINGE

Die Schadensringe können noch ungewerteten Schaden haben.

Legt diese Tropfen (ignoriert Markierungen) auf die farblich passenden Tableaus. Hierbei entfallen die Belohnungen für das Auswerten des Schadensrings.

Der Schaden kann dabei sogar auf ein Todesschussfeld und ein Overkill-Feld kommen. Jeder Schaden darüber hinaus ist jedoch verschwendet und wird abgeworfen. Das Team bekommt allerdings weder für den Todesschuss noch für den Overkill Punkte.

TEILT DURCH 3

Je 3 Schadenstropfen, die am Ende der Partie noch auf den Spielertableaus der Gegner liegen, sind 1 Punkt wert. Um es anders zu sagen: Addiert alle gegnerischen Tropfen, egal welcher Farbe, teilt sie durch 3 und rundet dann ab. Weniger als 3 verbliebene Tropfen bringen also keine Punkte.

DAS SPIEL GEWINNEN

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt das Team, das mehr Punkte aus verbliebenem Schaden erzielt hat, weil es die Partie in einer taktisch stärkeren Position beendet hat.

POWER-UPS IM TEAMMODUS

Zielfernrohr kann nur gespielt werden, wenn ein Charakter, den du kontrollierst, die Rumballern-Aktion ausführt, um Schaden zu erzeugen. Es findet keine Anwendung bei Schaden, der durch eine Sonderfähigkeit am Ende des Zugs oder das Auswerten des Schadensrings ausgelöst wird.

Newton kann vor oder nach der Aktion eines beliebigen Charakters im Zug eures Teams gespielt werden. Er kann nur gegnerische Figuren bewegen, nicht die des eigenen Teams.

Markiergranate kann nur gespielt werden, wenn Schaden auf den Ring gelegt, nicht wenn der Ring ausgewertet wird. Du kannst sie spielen, wenn der von dir kontrollierte (oder der gemeinsame) Charakter Schaden von einem Charakter erhält, den er sehen kann.

Teleporter kann nur Charaktere teleportieren, die du kontrollierst. Er kann keinen Charakter teleportieren, der aktuell von einem Teammitglied kontrolliert wird.

TEAMMODUS - ZUSAMMENFASSUNG

SPIELAUFBAU

1. Teilt euch in 2 Teams auf. Setzt euch gegenüber.
2. Baut den Spielplan auf, indem ihr von jedem Teil eine Seite auswählt. Bereitet das Spiel wie gewohnt vor.
3. Legt die Totenkopftafel und die beiden Schadensringe auf den Plan.
4. Wählt ein Belohnungsplättchen aus.
5. Zieht für jeden Charakter eine zufällige charakterspezifische Waffe.

CHARAKTERAUFBAU

1. Wählt eure Charaktere. Das Startteam wählt einen. Das andere Team wählt zwei. Das Startteam wählt zwei. Das andere Team erhält den übrigen Charakter.
2. Jeder Spieler bekommt 3 Munitionswürfel jeder Farbe und legt einen je Farbe in die Munitionsbox, die er in dieser Partie verwendet.
3. Die Kosten für die charakterspezifischen Waffen (Nachladekosten minus oberem Würfel) müssen von einem Spieler bezahlt werden, der den Charakter kontrolliert.
   - 1er-Team: Falls du zwei Würfel derselben Farbe bezahlen müsstest, bleibt eine der Waffen zu Beginn der Partie ungeladen.
4. Das Startteam **wählt Spawn-Punkte**, dann das andere Team.
   - **1er-Team:** Ziehe 4 Power-Ups und spawne alle 3 Charaktere.
   - **2er-Team:** Einer zieht 3 und spawnt 2, der andere zieht 2 und spawnt nur seinen Charakter.
   - **3er-Team:** Jeder Spieler zieht 2 Power-Ups und spawnt den eigenen Charakter.

KONTROLLE

» **1er-Team:** Du kontrollierst alle 3 Charaktere.

» **2er-Team:** Ihr kontrolliert jeder 1 Charakter und teilt euch den dritten.
- Ein Spieler hat die Kontrolle einen ganzen Zug, bis zum Nachladen.
- Während des gegnerischen Zugs oder beim Nachladen kontrolliert ein beliebiger der beiden.

» **3er-Team:** Jeder kontrolliert nur 1 Charakter.

» Du kannst Power-Ups (für einen Spezialeffekt, als Munition oder zum Spawnen) nur für einen Charakter spielen, den du gerade kontrollierst.

AKTIONEN

» Im Zug eures Teams hat jeder Charakter genau eine Aktion.

» Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

» Du führst nur Aktionen für Charaktere aus, die du derzeit kontrollierst.

WAFFEN TEILEN

» Jeder von dir kontrollierte Charakter kann die Waffen auf deiner Hand nutzen.

» Ungeladene Waffen können von jedem im Team nachgeladen werden.

» Jeder kann höchstens 3 geladene Waffen auf der Hand haben, charakterspezifische Waffen nicht einberechnet. Es gibt keine Grenze für ungeladene Waffen.

» Charakterspezifische Waffen können nur vom jeweiligen Charakter genutzt werden.
- **2er-Team:** Die Waffe des gemeinsamen Charakters kann von beiden nachgeladen werden.

ENDE DES ZUGS

1. Ersetzt alles Zeug, das ihr weggenommen habt.
2. Nutzt alle Charakterfähigkeiten.
3. Wertet den gegnerischen Schadensring aus (falls 6+ Schaden).
4. Wertet alle Todesschüsse.
5. Ladet nach.

SCHADENSRING

» Schaden und Markierungen kommen auf den Schadensring.
- Sprogs Sonderfähigkeit ist die einzige Ausnahme.

» Falls am Ende des Zugs 6 oder mehr Schaden auf dem Ring liegen, wird alles auf die Spielertableaus verteilt.
- Das Team, das den Schaden erzeugt hat, erhält Belohnungen, abhängig davon, ob der Ring 1, 2 oder 3 Farben enthalten hat.
- Markierungen bleiben auf dem Ring.
- Hat der Ring weniger als 6 Schaden, bleibt der Schaden liegen.

TODESSCHÜSSE WERTEN

0. Wertet keine Punkte für den ersten Treffer.
1. Wertet 8 Punkte, wenn es der erste Todesschuss auf dem Tableau ist, 6 für den zweiten, 4 für den dritten usw.
2. Wertet 1 Punkt für einen Overkill und heilt 1 Charakter.
3. Wertet 2 Punkte für einen Doppelkill oder 4 Punkte für einen Dreifachkill.
4. Legt einen Schädel auf das Tableau und deckt die gewerteten Punkte ab.

ENDE DER PARTIE

1. Wenn der achte Schädel von der Tafel genommen wird, endet die Partie (nachdem ggf. das zweite Team seinen letzten Zug ausgeführt hat).
2. Wertet den verbliebenen Schaden:
   a. Stellt sicher, dass jeglicher Schaden von gewerteten Todesschüssen abgeräumt ist.
   b. Wenn noch Schaden auf dem Ring ist, wird er verteilt, aber nicht gewertet.
   c. Wertet 1 Punkt für je 3 übrige Schadenstropfen.
3. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.
   - Ein Gleichstand wird zugunsten des Teams aufgelöst, das mehr Punkte aus verbliebenem Schaden erhalten hat.