

EQUATION ROYALE: STATUS-MONITOR












Spieler: _____



Wheel

DEINE LEBENSPUNKTE (HP)

Bei Schaden oder **falscher Antwort** ein Kästchen von links nach rechts durchstreichen!

Start	90	80	70	60	50	40	30	20	10	Ende
100										0
[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]

DEIN INVENTAR (LOOT)

Wenn das Rad einen Bonus anzeigt, trage ihn hier ein und streiche ihn nach Nutzung durch.

1. _____ []
2. _____ []
3. _____ []

MAUER-STATUS (SHIELDS)

Eine Mauer hält 2 Treffer aus.

Markiere Treffer mit einem X.

Mauer A: [] []

Mauer B: [] []

Mauer C: [] []

QUICK-RULES

- **DREHEN:** Der/die aktive Spieler:in dreht das Wheel. Das Wheel zeigt eine Gleichung oder einen Bonus.
- **SOFORTDUELL:** Alle rechnen. Wer zuerst die **richtige** Lösung ruft: **Schuss** (-10 HP beim Gegner) oder **Bau** (Mauer auf Map einzeichnen).
- **FEHLER:** Wer die **falsche** Lösung ruft **-10 HP** Eigenabzug!
- **BONUS:** Wird der Bonus gedreht, erhält ihn der Spieler, der gerade gewürfelt hat oder am Zug ist.
- **ZIEHEN:** Mit dem D6 würfeln, du kannst eso weit ziehen, wie du Augen gewürfelt hast.
- **MAUERN:** Du kannst maximal drei Mauern direkt neben dich bauen. Mauern blockieren Schüsse in gerader Linie. Nach zwei Treffern sind sie kaputt.

Heilung & Schutz (Defense)

1. **Medkit (+50 HP):** Der Spieler heilt sich um 50 Lebenspunkte (bis max. 100).
2. **Mini-Shield:** Der Spieler erhält einen Schild. Der nächste Treffer eines Gegners zieht 0 HP ab.
3. **Slurp-Saft:** Der Spieler regeneriert ab jetzt in jeder Runde +5 HP (für 5 Runden lang).
4. **Shield Potion:** Sofort +20 HP (auch über 100 HP hinaus als "Rüstung" möglich).
5. **Chug Splash:** Der Spieler und alle seine direkten Nachbarn auf dem Feld erhalten +20 HP.
6. **Reboot-Card:** Falls der Spieler unter 20 HP ist, wird er sofort auf 70 HP hochgesetzt.
7. **Busch-Tarnung:** Der Spieler ist für die nächsten 2 Runden unsichtbar und kann nicht beschossen werden.

Waffen & Angriff (Offense)

8. **Legendäre SCAR:** Der nächste Schuss zieht **30 Schaden** statt 10.
9. **Sniper:** Der Spieler darf jemanden beschießen, der **irgendwo** auf der Map steht (keine gerade Linie nötig).
10. **Granate:** Ein Feld wird gewählt. Das Ziel und alle 8 umliegenden Felder verlieren 20 HP.
11. **Taktische Shotgun:** Wenn ein Gegner nur 1-2 Felder entfernt steht, zieht dieser Schuss **40 Schaden** ab.
12. **Heavy Sniper:** Zerstört eine Mauer sofort mit einem Schuss und zieht dem Gegner dahinter noch 10 HP ab.
13. **Harpune:** Ziehe einen Gegner 3 Felder nah an dich heran (gut für Shotgun-Kombos!).
14. **Rocket Launcher:** Zerstört alle Mauern in einer gewählten 3x3-Zone.
15. **Double Pump:** Der Spieler darf in dieser Runde **zweimal** schießen.

Taktik & Bewegung (Utility)

16. **Boogie-Bombe:** Ein gewählter Gegner muss "tanzen" (er darf nächste Runde nicht ziehen und nicht rechnen).
17. **Jump-Pad:** Der Spieler darf sofort nochmal würfeln und ziehen.
18. **Sturm-Flip:** Tausche die Position auf dem Feld mit einem beliebigen Gegner.
19. **Edit-Tool:** Der Spieler darf eine gegnerische Mauer auf der Map sofort löschen.
20. **Falle (Trap):** Der Spieler platziert auf seinem aktuellen Feld eine Falle. Wer dieses Feld betritt, verliert 30 HP.
21. **Air Strike:** Drei zufällige Felder auf der Map werden "bombardiert" (-20 HP für jeden dort).
22. **V-Bucks:** Ein "Freifahrtschein". Wenn der Spieler die nächste Gleichung falsch löst, verliert er keine HP.
23. **Supply Drop:** Der Spieler darf sofort **zwei** weitere Male am Rad drehen und beide Boni/Gleichungen nutzen.
24. **Turbo-Bau:** Der Spieler darf sofort 3 Mauern gleichzeitig auf dem Feld platzieren.
25. **Loot-Lama:** Der Spieler darf sich zwei beliebige Boni aus dieser Liste aussuchen.
26. **Schleudersitz:** Schieße einen Gegner auf ein beliebiges anderes Feld der Map.
27. **Storm-Circle:** Alle Spieler, die sich in den äußeren zwei Reihen des Spielfelds befinden, verlieren 10 HP.
28. **Harpune:** Ziehe einen Gegner 3 Felder nah an dich heran.
29. **Victory Crown:** Solange der Spieler die Krone hat, zählen seine Schüsse 20 Schaden (er verliert die Krone bei Schaden).
30. **Busch-Move:** Der Spieler darf sich auf ein beliebiges freies Feld der Map teleportieren.