

Running Man

Ein Verfolgter muss von den anderen Spielern ausgeschaltet werden und selbst versuchen, sich seiner Verfolger zu entledigen. Alle Spieler haben eine begrenzte Anzahl von Leben, wenn sie getroffen werden verlieren sie eines, wenn sie eine Mine treffen, erhalten sie extra Leben.

Wer keine Leben mehr hat ist raus.

Vor Start der Mission darf der Verfolgte die Arena betreten, um sich zu verstecken. Die Verfolger betreten die Arena erst zu Missionsbeginn.

Wenn die Spieler nach ca. 24 Sekunden keinen Gegner aufgespürt haben, verlieren sie 1 Leben.

Die Anzahl der Leben richtet sich nach der Menge der Verfolger und dem Level aller Spieler. So hat auch ein Verfolgter mit niedrigem Level eine Chance.

Extras

Spieler ab Level 3 können Verbündete phasern, dadurch werden sie deaktiviert. Wenn der Verfolgte deaktiviert ist, muss er sich neu verstecken dürfen. Der Verfolgte hat als Einziger eine Spezialfähigkeit, und zwar Payback, für diese benötigt er Spezialpunkte.

Punkte

Aktion	Punkte	Spezialpunkte (nur Verfolgter)
Gegner treffen	100	1
Teammitglied treffen	-50	0
Treffe Mine	801	5