

ADRENALINA



In un mondo sprofondato in un caos selvaggio, cinque combattenti sono rinchiusi all'interno di una arena futuristica. Equipaggiati con le armi più sofisticate, la loro missione è uccidere o essere uccisi.

Nonostante la situazione appaia disperata, i proud guerrieri corrono come fatti atti all'interno di un labirinto, sparando a ogni cosa che si muove. In battaglia lacerano carne, armatura. Urla di

Mamma mia! Quanto parlare di oscurità e destino avverso! Tremo di paura nei miei stilosi stivali rinforzati! Non preoccupatevi della roba di ambientazione. La verità è che Adrenalina è un gioco. È divertente. Nessuno muore realmente, almeno non per troppo tempo. Girate la pagina che vi faccio vedere come si gioca!



**GUARDATE
IL VIDEO
TUTORIAL:**

**GAMING
RULES!**



<http://cge.as/adrv>

PREPARAZIONE

- 1 Scegliete un lato per ogni parte del tabellone per creare la plancia di gioco.
- 2 Piazzate da 5 a 8 teschi sul tracciato colpo mortale. **Suggeriamo 5 teschi per la vostra prima partita.**
Per una partita normale usate 8 teschi.
- 3 Mescolate le carte potenziamento e piazzatele sulla plancia in una pila a faccia in giù.
- 4 Mescolate le carte arma e piazzatele sulla plancia in una pila a faccia in giù.
- 5 Mettete tre armi a faccia in su per ogni punto di generazione.
- 6 Piazzate i segnalini punto vicino o sulla plancia.
- 7 Mescolate le tessere munizioni e impilatele a faccia in giù vicino alla plancia.
- 8 Mettete una tessera munizioni su ogni quadrato presente sulla plancia e che non ha un punto di generazione.
- 9 Scegliete un giocatore iniziale. Dategli o datele la tessera primo giocatore.



La vostra prima partita usa 5 teschi e un finale da "morte improvvisa". È un modo veloce per imparare il gioco e per sparare con armi fighe. Non preoccupatevi troppo dei punti. Divertitevi. Il gioco è bilanciato per 8 teschi e un finale frenetico, per cui una volta che avete capito come funzionano le cose, dovreste provarlo in quel modo.

1

La plancia è composta da due parti a due lati che permettono di avere 4 arene differenti.



ottima per 3 o 4 giocatori



ottima per qualsiasi numero di giocatori



ottima per 4 o 5 giocatori



9
tessera primo giocatore



segnalini danno



tessera azione



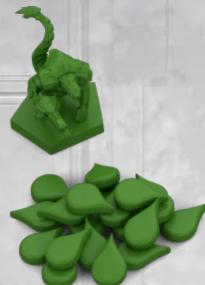
plancia giocatore

Questo lato verso l'alto!

Questo lato verso l'alto!

PREPARAZIONE GIOCATORE

1. Scegli un colore e prendi la tua roba. La tua miniatura, plancia giocatore, tessera azione, segnalini danno del colore che hai scelto.
2. Prendi 3 cubi munizione per ogni colore.
3. Piazza 1 cubo munizione di ogni colore nel tuo riquadro munizioni.
4. Esclama una frase a effetto da eroe di film d'azione, che sottolinea che sei pronto per giocare. "Carico e pronto a sparare!" è tipica, ma tu improvvisa liberamente.



Questa configurazione della plancia funziona bene con qualsiasi numero di giocatori



SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è ottenere più punti.

Beh! Ovviamente lo scopo del gioco è fare più punti. La parte figa però è che i punti li fate sparando con delle pistolone!!!



INIZIARE IL GIOCO

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario i giocatori svolgono i loro turni. Le miniature arrivano sulla plancia una alla volta e rimangono sul tabellone per il resto della partita.

PUNTO DI GENERAZIONE

Il tuo primo turno di gioco comincia determinando il tuo punto di generazione:

1. Pesca 2 carte potenziamento.
2. Sceglie 1 da tenere.
3. Rivelala agli altri e piazza la tua miniatura sul punto di generazione di quel colore.
4. Scarta la carta rivelata.

Suggerimento: I potenziamenti sono spiegati nel manuale delle armi. Prima della tua prima partita è assolutamente importante leggere approfonditamente la descrizione di ogni potenziamento. Un fallimento di questo tipo avrebbe possibili ramificazioni strategiche a lungo termine che potrebbero diminuire sostanzialmente le tue probabilità di vittoria.

Basta che ne scegli uno!



Ogni carta potenziamento ha 3 possibili utilizzi:



UNA VOLTA CHE SEI SULLA PLANCIA, FAI UN TURNO NORMALE,
COME SPIEGATO QUI SOTTO.

IL TUO TURNO



DOZER

passato: operazioni segrete paramilitari
specialità: far male alla gente
altri interessi: spacciare cose
livello di testosterone: alto

Nel tuo turno fai 2 azioni.

Puoi scegliere tra 3 tipi diversi di azione:

CORRERE

RACCOGLIERE

SPARARE

Le azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine. Puoi scegliere due volte la stessa azione.

Alla fine del tuo turno puoi ricaricare.



In questo gioco prendere a martellate qualcuno è comunque considerato "sparare". Fidati, okay?

>>> CORRERE

Usa l'azione Correre per muoversi di 1, 2 o 3 quadrati.

MOVIMENTO

Il movimento segue queste regole intuitive:

- » Un movimento avviene sempre da un quadrato a un quadrato adiacente (non diagonalmente).
- » Puoi fare un movimento attraverso una porta ma non attraverso un muro.

Vedi l'esempio sulla destra.

Le regole per il movimento non si applicano solo per l'azione Correre ma anche in qualsiasi momento una miniatura deve muoversi.



Questi quadrati sono a 1, 2 o 3 movimenti da Banshee.

> RACCOGLIERE



Le munizioni da questa tessera vanno nel riquadro munizioni.



Ogni quadrato ha qualcosa sopra. Usa questa azione per raccoglierla. Questa azione include un movimento gratis. Puoi fare una delle seguenti cose:

- Muovere in un quadrato e raccogliere quello che c'è in quel nuovo quadrato.
- Oppure stare fermo e raccogliere quello che c'è nel quadrato corrente.

Non puoi raccogliere e poi muovere come parte della stessa azione.

Una volta che hai raccolto qualcosa, non è più sulla plancia, ma verrà rimpiazzato da qualcos'altro alla fine del tuo turno.

RACCOGLIERE MUNIZIONI

Ogni quadrato che non è uno punto di generazione contiene munizioni. Per raccogliere munizioni dal quadrato in cui ti trovi:

- Rimuovi la tessera munizioni.
- Metti i cubi mostrati sulla tessera nel tuo riquadro munizioni.
- Se la tessera mostra anche una carta potenziamento, pescane una.
- Scarta la tessera.

LIMITI A MUNIZIONI E POTENZIAMENTI

Il tuo riquadro munizioni non può tenere più di **3 cubi dello stesso colore**. Le eventuali munizioni in eccesso mostrate sulla tessera sono perdute.

Similmente, non puoi avere più di 3 **potenziamenti**. Se una carta mostrata sulla tessera munizioni ti porterebbe oltre a questo limite, non pescarla.

RACCOGLIERE UN'ARMA

Se sei in punto di generazione puoi raccogliere un'arma:

- Scegli una delle 3 armi presenti sul punto di generazione.
- Paga il costo.
- Prendila in mano. Ora è **carica**.

Il costo è mostrato nell'angolo in alto a sinistra della carta. Quando raccogli un'arma, il **cubo più in alto è già stato pagato** e dovrà solo pagare il resto del costo. Se non puoi pagare non puoi raccogliere quell'arma.

PAGARE IL COSTO IN MUNIZIONI

Per pagare un costo in munizioni, rimuovi dalla tua plancia giocatore i cubi mostrati e mettili lì vicino. Invece di spostare un cubo, puoi pagare tutto o parte del costo in munizioni scartando una carta potenziamento che mostra quel cubo.

LIMITE ALLE ARMI

Se hai già **3 armi** devi lasciarne una quando ne prendi una nuova. Per lasciare un'arma mettila nello spazio vuoto lasciato dall'arma che stai raccogliendo. Puoi lasciare un'arma sia carica che scarica.

Automaticamente diventa parzialmente carica, chiunque la raccolga successivamente (incluso te stesso) la raccoglierà pagandone il costo normale.



Quando raccogli quest'arma da un punto di generazione, non paghi cubi. È già pronta e carica.



Quando raccogli quest'arma, paghi 1 cubo giallo e 1 cubo blu. Il primo cubo giallo è già stato caricato.

SPARARE

Per sparare:

1. Gioca una carta arma dalla tua mano.
2. Scegli uno o più bersagli.
3. Paga ogni costo aggiuntivo.
4. Distribuisci il danno e risolvi altri effetti rilevanti.

Quando giochi **una carta arma** piazzala a faccia in su sul tavolo di fronte a te. Ora è **scarica**. Resterà lì finché non la ricaricherai, il che può essere fatto alla fine del tuo turno.

I **bersagli** tra cui scegliere sono determinati dall'arma e dalla posizione delle miniature sulla plancia. È spiegato nei dettagli nel Manuale delle Armi. Per Sparare hai bisogno di avere almeno un bersaglio.

Ogni arma ha un effetto base per il quale hai pagato quando hai messo la carta in mano. Alcune hanno effetti opzionali o modalità di fuoco alternative, che potrebbero avere **costi aggiuntivi**. I costi aggiuntivi si pagano nello stesso modo in cui hai pagato il costo per mettere l'arma in mano: rimuovendo i cubi indicati dal tuo riquadro munizioni o scartando potenziamenti che mostrano quei cubi.



Il **danno** è rappresentato dai segnalini danno del tuo colore. Dai il numero indicato di segnalini danno al tuo bersaglio. Il tuo bersaglio piazza i segnalini sulla propria plancia giocatore come mostrato negli esempi qui a destra. È possibile assegnare danno a bersagli multipli con una sola azione.

DANNO E AZIONI ADRENALINICHE

La tua plancia è divisa in 4 zone. Se hai 0, 1 o 2 punti di danno nel tuo turno puoi usare le azioni normali.

Se sulla plancia giocatore hai 3 o più danni la tua azione Raccogliere migliora. Quando la usi, puoi muovere fino a 2 quadrati prima di raccogliere.

Se hai almeno 6 danni sulla tua plancia anche la tua azione Sparare migliora. Come parte dell'azione puoi ora muovere di 1 quadrato prima di sparare.

Non sei obbligato a usare i movimenti aggiuntivi delle azioni adrenaliche. Nota che non è ancora possibile raccogliere e poi muovere oppure sparare e poi muovere con una sola azione.

Come per le azioni normali è legale utilizzare la stessa azione adrenalinica due volte nello stesso turno.

Quando ti colpiscono diventi più veloce!



Siii! Questa è la parte migliore! Ecco cosa succede quando faccio 2 danni a :D-strutt-OR3 ...

BUM! BUM!

1

8 6 4 2 1 1



Ti faccio altri 2 danni. Goditi il dolore!

...AZIONI ADRENALINICHE SBLOCCATE!

1

8 6 4 2 1 1



Pigliatene tre, :D-strutt-OR3!

1

8 6 4 2 1 1

ALCUNI TURNI DOPO ...



Ha! Colpo Mortale!

Violetta spara a :D-strutt-OR3 per prima. Ottiene 1 punto per il primo sangue.

Banshee e Dozer fanno ognuno quattro danni. I segnalini di Banshee sono i primi quindi ottiene 8 punti. Dozer ottiene 6 punti. Violetta è terza e ottiene quindi 4 punti.

La plancia di :D-strutt-OR3 prende un teschio. La prossima volta che verrà ucciso varrà meno punti.

8
6
4
2
1



COLPO MORTALE



L'undicesimo punto di danno è il punto del colpo mortale. Una plancia giocatore con 11 punti danno verrà conteggiata e incassata alla fine del turno. (Significa che c'è ancora tempo per dargli il dodicesimo punto di danno!)

INCASSARE I PUNTI

Alla fine del turno, tutte le plance giocatore che hanno ricevuto un colpo mortale vengono conteggiate e incassate:



Primo sangue: Il giocatore che ha sparato per primo a questa plancia personaggio prende 1 punto.

Danno: Il giocatore che ha fatto più danni a questa plancia personaggio ottiene 8 punti. Il giocatore con il secondo valore più alto ne ottiene 6 e così via come mostrato sulla plancia.

Parità: Se più giocatori hanno fatto lo stesso quantitativo di danno, vince la parità il giocatore che ha fatto danno per primo.

Colpo Mortale: I colpi mortali saranno importanti nel conteggio finale dei punti. Prendi il segnalino danno dall'undicesimo spazio e piazzalo sul tracciato colpo mortale della plancia di gioco. Rimpiazza in questo modo il teschio più a sinistra.

Morte: Prendi il teschio che è stato rimpiazzato dal segnalino danno che era sull'undicesimo spazio della plancia e piazzalo sul pentagono che indica 8 in basso sulla plancia giocatore del personaggio morto. La prossima volta che quella plancia verrà conteggiata e incassata varrà meno punti. I dettagli sono nella prossima pagina.

Infierire: Un dodicesimo punto di danno conta come Infierire. Se è presente un dodicesimo segnalino danno piazzalo sullo stesso spazio del tracciato colpo mortale su cui hai messo il segnalino danno che ha inferto il colpo mortale. Questo sarà importante per il conteggio finale dei punti. I danni oltre al dodicesimo sono perduti.

Marchio di vendetta: Uccidere va bene, ma infierire è un insulto. Se infierisci su un giocatore, quel giocatore ti darà un marchio che rappresenta il suo desiderio di vendetta. Marchi di vendetta e Infierire sono spiegati nelle prossime pagine.

Doppia uccisione: Se riesci a dare più colpi mortali durante il tuo turno ottieni 1 punto aggiuntivo. E sei anche un gran figo.

SEGNALINI PUNTO

I tuoi punti sono rappresentati da segnalini che prendi dalla banca. Puoi cambiarli, se necessario. I segnalini punto vanno tenuti a faccia in giù vicino alla tua plancia giocatore.

MORTE E RIGENERAZIONE

Se ricevi un colpo mortale, sdrai la tua miniatura. Alla fine del turno del giocatore attivo:

1. Dai punti a chi ti ha sparato come spiegato sopra.
2. Rimuovi tutti i danni (e ridai indietro i segnalini).
3. Raccogli la tua miniatura. Sei morto.
4. Pesca una carta potenziamento, anche se ne hai già 3.
5. Scarta una delle carte potenziamento senza averne gli effetti e piazza la tua miniatura nel punto di generazione indicato. Sei tornato in vita.

Se hai marchi di qualche tipo (vedi la prossima pagina) quelli rimarranno sulla tua plancia giocatore. Mantieni le tue armi e munizioni. Le armi cariche restano cariche e quelle scariche restano scariche.

Il tuo danno è di nuovo zero, non hai quindi più accesso alle azioni adrenaliniche. Ma non preoccuparti. Ti sparneranno ancora molto presto.

Il segnalino danno di Dozer che ha causato il colpo mortale verrà piazzato sul tracciato colpo mortale.



MARCHIARE UN BERSAGLIO



Alcune armi, potenziamenti e meccaniche di gioco ti permettono di **marchiare** gli altri giocatori. Questo rappresenta potenzialmente del danno aggiuntivo, perché conosci i tuoi bersagli o ne tieni traccia in qualche modo, oppure solo perché vuoi veramente fargli molto male.

Quando marchi un bersaglio dai a quel giocatore un segnalino danno e digli "Ti mارchio!"

Un marchio non è un danno. Il giocatore che riceve il marchio piazza il segnalino nel riquadro sopra il tracciato danni sulla plancia giocatore.

La prossima volta che farai una azione che fa danno al giocatore marchiato, tutti i tuoi marchi vengono aggiunti sul tracciato danni assieme a quelli che faresti normalmente.

Se fornisci danno e marchi nella stessa azione, risovi prima i danni. Muovi cioè tutti i marchi vecchi sul tracciato danni e poi aggiungi i nuovi marchi nel riquadro dei marchi. Questi saranno aggiuntati solo con una prossima azione.

I marchi non contano durante il conteggio e incasso di una plancia e rimangono sulla plancia anche dopo che il giocatore rigenera.

LIMITI AI MARCHI

Non puoi mai avere più di **3 marchi** sulle plance degli altri giocatori. Ogni marchio che supera questo limite è perso e inutile.

Ma una plancia giocatore può contenere fino a 3 marchi da ogni altro giocatore.

INFIERIRE



L'11esimo punto di danno è il colpo mortale. Il dodicesimo punto significa Infierire. Questo è un gioco in cui si spara alla gente, quindi Infierire viene premiato. Il dodicesimo punto di danno conta quando stai determinando chi ha fatto più danno e andrà sul tracciato colpo mortale (nello stesso spazio del colpo mortale) che può essere importante alla fine del gioco.

DANNO PERSO

Ogni danno oltre il dodicesimo è perso. Se fai danno che porterebbe il tuo avversario oltre questo limite, fagli danno fino a raggiungere il limite di 12 danni. Se i tuoi marchi diventano danno che supera il limite, il tuo avversario ti riderà indietro i marchi in eccesso.

MARCHIO DI VENDETTA

Se infierisci la tua vittima ti darà un marchio. Questo funziona come un marchio da un'arma o da un potenziamento.

DIMINUIRE IL VALORE

La prima volta che una plancia viene conteggiata e incassata il premio per aver contribuito al danno è 8, 6, 4, o 2 punti a seconda di quanto danno si è fatto. La plancia riceve un teschio da piazzare sull'8. Il teschio indica che quella plancia ora vale meno punti.

La seconda volta che una plancia viene conteggiata e incassata il premio per aver partecipato al danno è 6, 4, 2 e 1 punti. La plancia riceve un teschio da piazzare sul 6. La terza volta varrà 4, 2, 1 e 1. E via dicendo.

- » Solo giocatori che hanno fatto danno incassano punti.
- » Ogni giocatore che ha fatto danno incassa almeno 1 punto.
- » Ogni teschio riduce il valore del massimo punteggio per aver partecipato al danno.



:D-strutt-0R3 si è rigenerato. Evviva! Posso sparargli di nuovo! Questa volta userò la mia ZX-2 che fa 1 punto di danno e 2 marchi.



Prendi questo! 2 danni e 1 marchio!



Un colpo vagante dalla mia mitraglietta fa 1 danno e i 2 marchi diventano 2 danni aggiuntivi!



Dopo altri danni e marchi, la plancia appare così...



Poi nel turno di Violetta...





VIOLETTA

professione: istruttrice di tiro
smalto delle unghie: sempre perfetto
snack preferito: patatine con salsa
arma preferita: qualsiasi cosa faccia Boom!



SPROG

origine: dichiara di provenire dal Texas
indole: burbera
mi piace: grilli, rocce piatte, e lampade riscaldanti
non mi piace: pubblicità di cosmetici che dicono "pelle secca, squamata" come se fosse una brutta cosa



Siiii! Uso la mia ZX-2 ancora. Ecco cosa succede ai marchi:

0. Non succede niente ai marchi di Dozer.
1. Uno dei miei vecchi marchi diventa un infierire.
2. L'altro marchio vecchio va perduto.
3. I due nuovi marchi vengono aggiunti. Staranno sulla plancia, assieme ai marchi di Dozer, dopo che D-strutt-OR3 rigenera.

LA FINE DEL TUO TURNO

1. Ricarica tutte le armi che vuoi.

Per **ricaricare** devi pagare l'intero costo di ricarica, cioè tutti i cubi mostrati nell'angolo in alto a sinistra della carta arma. Puoi pagare questo costo in cubi e/o carte potenziamento.

2. Conteggia e incassa tutte le plance giocatore che hanno ricevuto un colpo mortale. Il **conteggio** è già stato spiegato.

3. Rimpiazza ogni cosa che hai preso.

Rimpiazza le tessere munizioni con nuove tessere dalla pila. Se la pila è esaurita, mescola le tessere della pila degli scarti (incluse quelle che hai raccolto tu questo turno) e fai una nuova pila di munizioni.

Rimpiazza le armi pescando dal mazzo armi, se il mazzo è esaurito, non apparirà nessun'altra nuova arma per il resto della partita.



Il costo di ricarica di questa carta è di 2 cubi rossi e 1 cubo giallo.

MORTE IMPROVVISA

La tua prima partita finisce quando l'ultimo teschio sul tracciato colpo mortale viene preso. Salta direttamente al paragrafo del punteggio finale.

FRENESIA FINALE

La morte improvvisa è molto... improvvisa. Una partita normale utilizza qualche regola in più nel finale per bilanciare le opportunità di fare punti. Questa fase si chiama frenesia finale.

La frenesia finale viene attivata quando l'ultimo teschio viene rimosso dal tracciato colpo mortale. **Ognuno ottiene un ulteriore turno**, incluso il giocatore che ha inflitto l'ultimo colpo mortale.

Nota: Se attivi la frenesia finale con colpi mortali multipli, piazza tutti i tuoi segnalini che hanno inflitto colpi mortali e che hanno infierito sullo stesso spazio del tracciato colpo mortale. Non preoccuparti di chi riceve il teschio finale.

PREPARAZIONE PER LA FRENESIA FINALE

Tutti i giocatori senza danno (inclusi quelli che sono stati appena uccisi) girano le proprie plance giocatore. Mantengono marchi e munizioni, ma i teschi vengono messi da parte. Le plance ora **non danno più punti per il primo sangue**. I punti per chi contribuisce al danno quando viene conteggiata e incassata la plancia sono ora 2, 1, 1, 1.

Tutti i giocatori girano le proprie tessere azione.

Nel vostro ultimo turno avrete...

AZIONI FRENETICHE!

Se giochi il tuo turno prima del giocatore che ha iniziato il gioco, hai 2 azioni. Le azioni disponibili sono:

Muovi fino a 1 quadrato, ricarica se vuoi e poi spara.

Muovi fino a 4 quadrati.

Muovi fino a 2 quadrati e raccogli qualcosa.

Se sei il giocatore iniziale, o se il tuo turno finale viene dopo quello del giocatore iniziale, hai solo 1 azione tra queste:

Muovi fino a 2 quadrati, ricarica se vuoi e poi spara.

Oppure muovi fino a 3 quadrati e raccogli qualcosa.

Nota: Ti starai chiedendo che benefici ti possa dare questa seconda opzione: potrebbe essere molto utile giocando in modalità torrette.



BERSAGLI FACILI

Le plance che vengono uccise durante la frenesia finale vengono girate sul lato con 2-1-1-1. I segnalini che hanno inflitto colpi mortali e che hanno infierito vengono piazzati sul tracciato colpo mortale come al solito.

PUNTEGGIO FINALE

Dopo il turno finale, **conteggiate e incassate tutte le plance** che hanno sopra ancora segnalini danno. Si conteggiano come al solito, eccetto ovviamente i colpi mortali. Se state giocando con le regole della frenesia finale ricordatevi che le plance girate non danno punti per il primo sangue. Incassate poi il tracciato colpo mortale. Il giocatore con più segnalini sul tracciato ottiene 8 punti. Il secondo giocatore con più segnalini sul tracciato ne ottiene 6 e via dicendo. Rompete le parità nel solito modo, il giocatore che ha messo segnalini per primo vince la parità.

Ognuno rivela i propri punti, chi ne ha di più ha vinto.

PARITÀ

Se i giocatori sono in parità, risolvetela in favore del giocatore che ha preso più punti dal tracciato colpo mortale. Se la parità è tra giocatori che non hanno inflitto colpi mortali, dovrebbero venire dileggiati per non averlo fatto. Inoltre, restano in parità.

MODALITÀ DOMINAZIONE



Okay, allora il gioco che ti ho appena spiegato è la modalità partita mortale di Adrenalina. Ci sono altri modi per giocare. Ovviamente in tutti quanti si spara alla gente.

PANORAMICA

In modalità dominazione i giocatori cercano di controllare i tre punti di generazione. Ovviamente ottengono ancora punti per danneggiarsi l'un l'altro.

PREPARAZIONE

Una volta scelta la plancia, piazzate questa plancia dominazione a coprire il tracciato colpo mortale e piazzate 8 teschi nel riquadro teschi.



SVOLGIMENTO DI GIOCO

Il primo turno di ogni giocatore segue le regole normali. A partire dal secondo turno e continuando per il resto della partita, avete 2 modi per contrassegnare un punto di generazione:

- » Danneggiare un punto di generazione.
- » Finire il turno come unico giocatore in un punto di generazione.

Ogni punto di generazione ha il proprio tracciato sulla plancia dominazione. Quando contrassegnerete un punto di generazione, piazzate un vostro segnalino danno sullo spazio libero più a sinistra del tracciato.

DANNEGGIARE UN PUNTO DI GENERAZIONE

Puoi bersagliare punti di generazione come fossero giocatori. Se l'effetto dell'arma infligge danno, contrassegna il punto di generazione. Il punto di generazione prende **1 solo segnalino** anche se l'arma fa più danno. Puoi danneggiare ogni punto di generazione **una sola volta per turno**.

Il Raggio Traente e il Cannone Vortex possono contrassegnare un punto di generazione, ma solo se puoi vederlo. Armi che possono danneggiare tutto quello che c'è in un quadrato o in una stanza sono in grado di contrassegnare un punto di generazione. La Torpedine può bersagliare un punto di generazione come primo, secondo o terzo bersaglio, ma non può concatenare dal punto di generazione a un altro bersaglio. (Il punto di generazione trattiene il fulmine della Torpedine.)

FINIRE SU UN PUNTO DI GENERAZIONE

Se finisci il tuo turno come unico giocatore presente su un punto di generazione, lo contrassegni, anche se lo avevi già contrassegnato questo turno.

IL PUNTO DI GENERAZIONE RISPONDE

Se hai finito il tuo turno su un punto di generazione, questo ti ferisce facendoti 1 danno, anche se non sei l'unico giocatore presente. Metti uno dei tuoi segnalini danno sulla tua plancia. Quando la tua plancia viene valutata e incassata, quei danni contano come se fossero del colore di un altro giocatore. Quei punti non andranno a nessun giocatore, resteranno nella banca. Se un punto di generazione ti dà il colpo mortale alla fine del tuo turno, la tua plancia viene valutata e incassata ma non puoi contarla come una doppia uccisione.

COLPI MORTALI E INFIERIRE

Valutate e incassate le plance giocatori come al solito, tranne che i colpi mortali e i segnalini di chi ha infierito non vanno nel riquadro teschi. Non si tiene traccia dei colpi mortali. Se infierite, invece, piazzate quel segnalino danno sul tracciato di uno dei punti di generazione a vostra scelta. Conterà nel conteggio finale.

FRENESIA FINALE

La frenesia finale si attiva quando l'ultimo teschio è stato preso dal riquadro teschi o quando due tracciati punti di generazione hanno ricevuto almeno 8 segnalini danno. (L'ottavo spazio è marchiato con un pugno, ma un tracciato con 8 segnalini può ancora riceverne.)

PUNTEGGIO FINALE

I tracciati punti di generazione vengono conteggiati solo alla fine del gioco, uno alla volta separatamente. Il giocatore con più segnalini danno ottiene 8 punti, il secondo 6, poi 4, 2 e 1. Se c'è una parità, tutti i giocatori in parità prendono il premio. Per esempio, se due giocatori sono in parità per il primo posto, entrambi otterranno 8 punti, ma il giocatore successivo solo 4.

MODALITÀ TORRETTE



In questa modalità l'arena risponde al fuoco! È solo per esperti. Come me.

PANORAMICA

I giocatori cercano di controllare le torrette che possono sparare ad altri giocatori.

PREPARAZIONE

Piazza la plancia torrette a coprire il tracciato colpo mortale e metti 8 teschi nel riquadro teschi.



MUNIZIONI

Non distribuite le tessere munizioni sulla plancia di gioco. Le munizioni disponibili saranno le 5 tessere presenti sulla plancia torrette. Mettete 1 tessera munizioni a faccia in su per ogni spazio munizioni della plancia torrette. Alla fine di ogni turno rimpiazza ogni tessera che è stata presa con una dalla pila.

QUADRATI TORRETTA

I quadrati che offrono munizioni, ora hanno anche delle torrette.

RACCOGLIERE MUNIZIONI

Raccogliere munizioni funziona come al solito, invece di raccogliere dal quadrato in cui ti trovi scegli una delle cinque tessere disponibili sulla plancia torrette. Non è comunque permesso raccogliere munizioni due volte nello stesso quadrato in un turno.

CONTROLLARE UNA TORRETTA

Quando raccogli munizione in un quadrato torretta, puoi scegliere di non raccogliere uno dei cubi munizione o le carte potenziamento e invece **prendere il controllo della torretta**. (Questo si applica anche a un cubo o carta che non avresti potuto prendere perché ne hai già 3.)

Quando controlli una torretta piazza un tuo segnalino danno sulla torretta. Se c'era già un segnalino danno di un altro giocatore, prendilo e mettilo sulla tua plancia giocatore come se fosse un marchio (a meno che tu non ne abbia già 3 di quel colore).

ENTRARE IN UN QUADRATO TORRETTA

Quando entri in un quadrato con una torretta di qualcun altro, quel giocatore ti dà 1 segnalino danno. Questo si applica anche quando è qualcun altro a muovere la tua miniatura. Se una azione include movimenti multipli, ognuno può attivare una torretta.

I danni delle torrette non trasformano i marchi in danni. Non possono venire potenziate con il potenziamento Mirino. E non è possibile usare una Granata Venom contro di loro.

Uscire da un quadrato torretta o iniziare il turno in un quadrato torretta non ha effetti. Quando usi il Teletrasporto attivi solo la torretta del quadrato in cui appari (se quel quadrato ha una torretta).

Stranezze

Si, puoi essere ucciso nel tuo stesso turno. Se la tua prima azione ti uccide, puoi comunque fare la tua seconda azione e ricaricare prima di valutare e incassare la tua plancia giocatore. Ehi, è Adrenalina!

Se le plance di due o più **avversari** ricevono il colpo mortale durante il tuo turno, ottieni 1 punto bonus per la doppia uccisione, indipendentemente da chi è responsabile per il colpo mortale. Ma se vieni ucciso anche tu, non conti per una doppia uccisione. (Bel tentativo, comunque.)

TESCHI

Valuta e incassa le plance giocatore come al solito, solo non tenere traccia di colpi mortali e di colpi che infieriscono. La frenesia finale si attiva quando l'ultimo teschio viene preso, come al solito.

PUNTEGGIO FINALE

I giocatori ottengono punti se controllano torrette alla fine della partita. Il giocatore con il maggior numero di torrette prende 8 punti, il secondo giocatore 6, poi 4, 2, e 1. Risolvi i pareggi secondo l'ordine di gioco.

AGGIUNGERE UN TERMINATOR

PARTITE A 3 GIOCATORI

In una partita con meno bersagli, alcune armi diventano più deboli. Potete aggiungere bersagli in una partita a 3 giocatori in modalità dominazione, come descritto nella pagina precedente. Oppure puote aggiungere un terminator.

Nota: Puoi aggiungere un terminator anche in una partita a 4 giocatori.

PREPARAZIONE

Scegliete una miniatura che rappresenti il terminator. Avrete bisogno della plancia giocatore e dei segnalini danno di quel colore. Non userà cubi munizione o tessere azione. Date la carta Terminator al secondo giocatore.

PUNTI DI GENERAZIONE

Dopo aver guardato le carte potenziamento, ma prima della generazione, il giocatore iniziale sceglie uno qualsiasi dei tre punti di generazione e ci piazza la miniatura del terminator.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il terminator non ha un suo turno. Agisce solo nei turni dei giocatori, iniziando nel turno del secondo giocatore. Può essere un bersaglio e venire valutato e incassato come i giocatori.

Oltre alle solite 2 azioni, devi anche fare una azione terminator. Le 3 azioni possono essere fatte in qualsiasi ordine.

AZIONI TERMINATOR

1. Muovi il terminator di un quadrato, se vuoi.
2. Poi, se il terminator ha bersagli validi, devi sceglierne uno e sparargli.

I bersagli validi sono tutte le miniature che il terminator può vedere tranne te e il terminator. (In modalità dominazione, il terminator può anche bersagliare i punti di generazione che può vedere.)

Il colpo fa 1 danno. Dà segnalini danno del colore del terminator. Se il terminator ha entrambe le azioni adrenaliniche sbloccate, il colpo aggiunge anche 1 marchio.

CARTA TERMINATOR



La carta terminator ti ricorda che hai una azione terminator da svolgere. Tienila in mano finché non usi l'azione terminator, poi passala al giocatore successivo. Non conta come arma o potenziamento.

POTENZIAMENTI

In generale i potenziamenti che funzionano su di te non possono essere usati anche sul terminator, ma i potenziamenti che possono essere usati su altri giocatori possono essere usati sul terminator.

Il Mirino non può aggiungere 1 danno all'azione terminator.

Il Teletrasporto non può essere usato per muovere il terminator.

Il Raggio Cinetico può essere usato per muovere il terminator, anche prima di una azione terminator.

La Granata Venom dà un marchio al terminator se giocata in risposta al danno di una azione terminator.

PUNTEGGIO

I danni del terminator contano come quelli di qualsiasi altro giocatore. Puoi anche tenere traccia dei punti del terminator, se vuoi, anche se potrebbe essere imbarazzante se finisse per batterti. La plancia del terminator viene valutata e incassata come quella di qualsiasi giocatore.

Se più plance hanno un colpo mortale alla fine del tuo turno, ottieni 1 punto bonus per la doppia uccisione, indipendentemente da chi è il responsabile dei colpi mortali.

ALTRÉ MODALITÀ

Il terminator può essere utilizzato con le altre modalità. Se aggiungerete un terminator alla modalità dominazione avrete un ambiente ricco di bersagli.

Aggiungere un terminator alla modalità torrette è probabilmente il modo più complicato di giocare ad Adrenalina. Risulta molto più scorrevole se tutti i giocatori già conoscono la modalità torrette molto bene.

COMPONENTI



1 tabellone a due lati diviso in due parti
» Fornisce 4 possibili combinazioni iniziali.



1 plancia a due lati per le 2 diverse varianti
» Non si usa nella normale modalità partita mortale.



21 carte arma
» Il mazzo armi potrebbe finire durante la partita. (Non dimenticatevi che se raccogliete una quarta arma dovete lasciarne una.)



36 tessere munizioni
» Le tessere munizioni non finiscono. Quando si esaurisce la pila, rimescolate le tessere scartate e fate una nuova pila.



Una grande quantità di segnalini punto
» Se li finite, controllate sotto al tavolo, dovreste trovarne più che abbastanza.



1 tessera primo giocatore



24 carte potenziamento
» I potenziamenti non finiscono durante la partita. Quando l'ultima carta viene pescata, mescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo.

COMPONENTI DEI GIOCATORI

Il gioco ha componenti per 5 giocatori.

Ogni giocatore ha:



1 plancia giocatore



1 tessera azione



1 miniatura

» La tua miniatura non dovrebbe sparire durante la partita. Se qualcuno scappasse, catturalo e rimettilo nell'arena.



20 segnalini danno

» Se li finisci significa che stai facendo danno a qualcuno! Usa monete o altri segnalini in sostituzione finché alcuni dei segnalini danno non ti vengono ridati.



3 cubi munizione per ogni colore delle munizioni

» Non ti è permesso avere più di 3 cubi per ogni colore. Se al giocatore seduto di fianco a te mancano dei cubi, controlla quanti ne hai e ridagli quelli che hai preso.