

Adrenaline

22 marzo 2019

Indice

1	Game Board	3
1.1	Room	3
1.1.1	Square	3
1.2	Killshot Track	3
2	Skulls	3
3	Point Tokens	3
4	Starting Player Marker	3
5	Player Board	3
5.1	HP Box	4
5.2	Ammo Box	4
5.3	Marks Box	4
6	Action Tile	4
7	Damage Tokens	4
8	Ammo Cubes	4
9	Ammo Tiles	4
10	Carte	5
10.1	Powerup Cards	5
10.2	Weapon Cards	6
10.3	Bot Card	6
11	Mark	6
12	Fasi di Gioco	7
12.1	Run Around	7
12.2	Grab Stuff	7
12.3	Shoot People	7
12.4	Reload	7
12.5	Score each board that received a killshot	7
13	Modalità di gioco alternative	7

1 Game Board

La plancia di gioco è composta da due parti con entrambe le facce utilizzabili. Combinando le varie facce si ottengono 4 mappe differenti.

1.1 Room

La mappa di gioco è composta da delle rooms, ognuna di un colore differente. Ogni room è composta da 1 o più squares.

1.1.1 Square

Ogni square possiede diversi tipi di lati:

- **Lato con Door:** La door collega due room adiacenti. E' possibile passarci attraverso per spostarsi nella room accanto.
- **Lato con Wall:** Il wall non permette di spostarsi nella direzione di questo lato.
- **Lato aperto:** Il lato aperto collega lo square con uno square adiacente della stessa room. Un giocatore è visibile se è nella tua stessa room o se è in uno square di una room diversa collegata al tuo square tramite una porta.

Inoltre, ogni square può avere o lo spawnpoint o lo slot per una ammo tile.

1.2 Killshot Track

Sul killshot track vengono posizionati gli skulls.

2 Skulls

Gli skulls sono utilizzati per tenere il conto delle uccisioni mancanti prima della fine della partita. Quando viene effettuata una uccisione lo skull più a sinistra viene spostato sulla player board del giocatore ucciso.

3 Point Tokens

I point tokens sono utilizzati per tenere il conto dei punti. Sono in taglia da 1, 2 e 4.

4 Starting Player Marker

Lo starting player marker è una tessera assegnata al primo giocatore.

5 Player Board

La player board è la plancia di ogni giocatore.

5.1 HP Box

Vengono segnati i danni subiti dal giocatore attraverso i damage tokens. Vengono inseriti da sinistra verso destra.

Se il giocatore subisce più di 3 sblocca la prima adrenaline action. Se subisce più di 6 adrenaline action.

5.2 Ammo Box

Zona in cui vengono posizionati gli ammo cubes disponibili all'utilizzo.

5.3 Marks Box

Zona in cui vengono posizionati i damage tokens per rappresentare i marks sul giocatore.

6 Action Tile

Tessera che mostra le azioni disponibili e il numero di mosse disponibili.

7 Damage Tokens

Segnalini utilizzati per segnare i danni inflitti o i marks inflitti.

8 Ammo Cubes

Nella scatola ci sono 45 ammo cubes, 15 per ogni colore (rosso, giallo e blu). Gli ammo cubes vengono utilizzati per ricaricare le armi o per utilizzare effetti delle powerup cards o weapon cards.

Nella fase di preparazione della partita vengono distribuiti 3 ammo cubes per colore ad ogni giocatore di cui solo 1 per colore viene messo nella ammo box. Ogni giocatore può possedere al **massimo 3 ammo cubes**.

Solo gli ammo cube all'interno della ammo box possono essere spesi. Una volta utilizzati, vengono riposti fuori da quest'ultima.

9 Ammo Tiles

Tessera che se raccolta permette di guadagnare munizioni e/o potenziamenti. Sul dorso sono presenti o 3 ammo cubes di colori differenti o 2 ammo cubes e 1 powerup card.

10 Carte

10.1 Powerup Cards

Nella scatola ci sono 24 powerup cards. Esistono 4 tipi di powerup card e ciascuna può essere rossa, gialla o blu:

- **Targeting Scope:** Puoi giocare questa carta quando stai infliggendo danno a uno o più bersagli. Paga una ammo cube di qualsiasi colore e infliggi un danno aggiuntivo a uno dei bersagli. Non puoi utilizzare questa carta per infliggere 1 danno a un bersaglio che sta solo ricevendo marchi.
- **Newton:** Puoi giocare questa carta nel tuo turno prima o dopo aver svolto una qualsiasi azione. Scegli una delle miniature degli altri giocatori e muovila di 1 o 2 quadrati in una direzione. Non puoi usare questa carta per muovere una miniatura dopo che è respawnata alla fine del tuo turno.
- **Tagback Grenade:** Puoi usare questa carta quando ricevi danno da un giocatore che **puoi vedere**. Dai 1 mark a quel giocatore.
- **Teleporter:** Puoi giocare questa carta nel tuo turno prima o dopo aver svolto una qualsiasi azione. Prendi la tua miniatura e piazzala in qualsiasi quadrato della plancia. Non puoi usare questa carta dopo aver visto dove un giocatore ha respawnato la sua miniatura alla fine del tuo turno.

Il mazzo delle powerup cards **non può** finire durante la partita. Quando l'ultima carta viene pescata vengono mescolati gli scarti e formato un nuovo mazzo.

La carta potenziamento può essere utilizzata in due modi:

- Giocata e scartata: Viene utilizzata seguendo l'effetto della carta stessa, descritto in precedenza.
- Scartata come munizione: Viene scartata al posto di un ammo cube del colore della carta per ricaricare un'arma.

Ogni giocatore può possedere **massimo 3 powerup cards**.

All'inizio della partita vengono mescolate e disposte in un mazzo sulla plancia. Ogni giocatore, al momento dello spawn, ne pesca due e ne sceglie una. Dopo aver scelto lo spawnpoint del colore della carta scelta, l'altra viene mostrata a tutti i giocatori e poi scartata.

10.2 Weapon Cards

Nella scatola ci sono 21 weapon cards, tutte diverse. Circa metà delle carte permettono di targettare un giocatore che **puoi vedere**. Ogni arma ha un costo di ricarica in ammo cubes. Quando raccolta, un'arma è parzialmente carica. Il primo ammo cube richiesto per la ricarica è infatti già nell'arma. Per poterla utilizzare bisogna pagare i rimanenti.

Ogni arma può essere:

- **Normale:** Arma che non ha nè effetti aggiuntivi nè diverse modalità di fuoco.
- **Con Effetti Aggiuntivi:** Arma che oltre al normale effetto della carta ha la possibilità di utilizzare uno o più effetti aggiuntivi.
 - **Basic Effect:** Effetto base utilizzabile senza spendere costi aggiuntivi a quello di ricarica.
 - **Optional Effect:** Effetto **aggiuntivo** all'effetto base dell'arma. Alcune volte è necessario pagare ammo cubes per poterlo attivare. Se la carta lo prevede è possibili attivare più effetti aggiuntivi della carta.
- **Con Modalità di Fuoco Multipla:** Arma che può scegliere tra due modalità di fuoco.
 - **Basic Mode:** Modalità di fuoco base utilizzabile senza spendere costi aggiuntivi a quello di ricarica.
 - **Alternate Fire Mode:** Modalità di fuoco **alternativa** a quella base dell'arma. Alcune volte è necessario pagare ammo cubes per poterla attivare. Puoi scegliere questa modalità di fuoco **o** quella base.

Il mazzo delle weapons cards **può** finire durante la partita.

Ogni giocatore può possedere **massimo 3 weapon cards**, nel caso si raccolga una quarta arma questa verrà scambiata con una delle 3 già presenti in mano.

Per una descrizione dettagliata di ogni arma consultare [adrenaline-rules-weapons-**.pdf](#).

All'inizio della partita le weapon cards vengono disposte negli slot degli spawnpoint.

10.3 Bot Card

// TODO

11 Mark

Il mark viene assegnato in seguito a effetti di powerup cards, weapon cards o in seguito a una overkill. Quando ad un giocatore marchiato vengono inflitti danni da un giocatore che lo aveva precedentemente marchiato, i damage tokens che rappresentano i marks vengono spostati nella HP box infliggendo così danni aggiuntivi.

12 Fasi di Gioco

12.1 Run Around

// TODO

12.2 Grab Stuff

// TODO

12.3 Shoot People

// TODO

12.4 Reload

// TODO

12.5 Score each board that received a killshot

// TODO

13 Modalità di gioco alternative

// TODO