Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.



Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

ADRÉNALINE



Dans un monde sauvage et chaotique, cinq combattants sont enfermés au sein d'une arène futuriste. Équipés d'Armes sophistiquées, leur mission consiste à tuer ou être tués.

Malgré l'aspect désespéré de la situation, les valeureux guerriers courent comme des rats à travers leur labyrinthe, faisant exploser tout ce qui bouge. Les balles traversent les armures et la chair. Les hurlements de douleur s'ente



Oh là là, pourquoi tant de gravité ? J'en tremble dans mes bottes blindées dernier cri ! Ne vous souciez pas trop du contexte. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'Adrénaline est un jeu. C'est drôle. Et personne ne meurt pour de vrai – ou en tout cas, ça ne dure pas. Tournez la page, et je vous expliquerai comment jouer.

conspir

M
so
gt
os sés par une introduction initialement prévue pour installer une certaine ambiance et qui a fini par s'éterniser.

parce que, voilà, c'est comme ça que ça marche. Pas sûr de savoir
ces Armes flott
pas être ran
nitions qui tra
professionnel
qu'il
e est de dire que le futu
nitions, il e
nal de tirer sur des gens sa
réalisme cru ».
st apparemment très populai
nous allions faire un jeu de pl

REGARDEZ LA VIDÉO EXPLICATIVE EN ANGLAIS :

GAMING RULES!

http://cge.as/adrv

MISE EN PLACE

1. Choisissez deux côtés pour construire votre plateau de jeu.
2. Placez de 5 à 8 Crânes sur la piste de Coup Fatal. **Nous recommandons de commencer avec 5 Crânes pour votre première partie.** Une partie classique débute avec 8 Crânes.
3. Mélangez les cartes Amélioration et placez-les en pile, face cachée, sur le plateau de jeu.
4. Mélangez les cartes Arme et placez-les en pile, face cachée, sur le plateau de jeu.
5. Placez 3 cartes Arme, face visible, sur chaque Zone de Résurrection.
6. Placez les jetons Points de victoire sur le plateau ou à côté.
7. Mélangez les tuiles Munitions et placez-les, face cachée, à côté du plateau.
8. Placez une tuile Munitions sur chaque case du plateau ne disposant pas de Zone de Résurrection.
9. Déterminez le premier joueur. Donnez-lui le marqueur premier joueur.



Votre première partie se déroulera avec 5 Crânes et s'achèvera sur une mort subite. C'est une façon efficace d'apprendre le jeu et cela vous permet d'utiliser un tas d'Armes très cool. Ne vous souciez pas trop des points. Amusez-vous. Le jeu est conçu pour des parties à 8 Crânes et un final frénétique, alors une fois que vous comprenez le fonctionnement, essayez-le de cette façon.

1

Le plateau est constitué de deux parties recto-verso, soit un total de 4 arènes différentes.

Pour 3 ou 4 joueurs



Pour autant de joueurs que vous le souhaitez



Pour 4 ou 5 joueurs





MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

1. Prenez votre équipement. Votre figurine, votre plateau, votre tuile Action et vos jetons Dégâts sont tous de la même couleur.
2. Prenez 3 cubes Munitions de chaque couleur.
3. Placez 1 cube Munitions de chaque couleur dans votre Coffre à Munitions.
4. Allez-y de votre petite phrase choc afin de signifier que vous êtes prêt à jouer. Traditionnellement, on utilise « Prêt à l'action », mais n'hésitez pas à improviser.

BUT DU JEU

L'objectif du jeu est d'obtenir le plus de points de victoire.

Euh, bien sûr que le but du jeu est d'avoir le plus de points de victoire. Ce qui est cool, c'est de gagner ces points en utilisant de très gros calibres !





:D-STRUCT-EUR

Boisson favorite : 5W-30
Hobbies : tennis, bowling, origami en feuilles d'acier
Jeu de plateau favori : Robo Rally
Animal domestique chéri : sa perceuse sans fil



BANSHEE

Planète d'origine : inconnue
Plaisir inavouable : karaoké
Rendez-vous romantique idéal : une longue balade au bord de l'océan – ou dans l'océan
Frères et sœurs : 900 sœurs, toutes du même âge

COMMENCER LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun à leur tour, en commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire. Les figurines seront placées sur le plateau l'une après l'autre et y resteront jusqu'à la fin de la partie.

ZONE DE RÉSURRECTION

Lors de votre première partie, commencez par déterminer votre Zone de Résurrection :

1. **Piochez 2 cartes Amélioration.**
2. **Choisissez-en une et conservez-la.**
3. **Révélez l'autre et placez votre figurine sur la Zone de Résurrection de cette couleur.**
4. **Défaussez la carte révélée.**

Astuce : Les Améliorations sont expliquées en détail dans le manuel des Armes d'A… …ère pa… il est absolument … description de cha… vous risquez fort d… stratégiques de ce ch… … de victoire.



Chaque Amélioration peut être utilisée de trois façons différentes :



AUSSITÔT QUE VOTRE FIGURINE EST PLACÉE SUR LE PLATEAU, JOUEZ VOTRE TOUR NORMALEMENT, TEL QUE DÉCRIT CI-DESSOUS.

VOTRE TOUR

Lors de votre tour, vous pouvez accomplir 2 actions.

Choisissez parmi les trois actions suivantes :

COURIR PARTOUT

PRENDRE DES TRUCS

TIRER SUR DES GENS

Les actions peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre. Vous pouvez choisir deux fois la même action.

À la fin de votre tour, vous pouvez recharger vos Armes.





DOZER

Origines : opérations spéciales paramilitaires
Spécialité : faire du mal aux gens
Autres centres d'intérêt : casser des trucs
Niveau de testostérone : élevé



Dans ce jeu, déglinguer quelqu'un à coups de Masse Fulgurante compte comme « Tirer sur des Gens ». Faites comme si de rien n'était, O.K. ?

COURIR PARTOUT

Utilisez l'action Courir Partout afin de vous déplacer de 1, 2 ou 3 cases.

DÉPLACEMENT

Un déplacement suit les règles intuitives suivantes :

- **Un déplacement se fait toujours d'une case vers une case adjacente (pas en diagonale).**
- **Vous pouvez passer à travers les portes mais pas à travers les murs.**

Voir l'exemple à droite.

Les règles de déplacement ne concernent pas uniquement l'action Courir Partout. Elles s'appliquent à chaque fois que vous déplacez une figurine.



Ces cases se trouvent à une distance de 1, 2 ou 3 déplacements de Banshee.

PRENDRE DES TRUCS



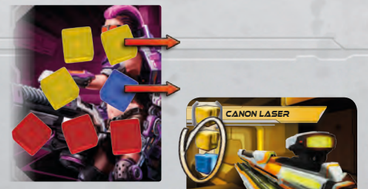
Les Munitions de cette tuile vont se placer dans le Coffre à Munitions.



Seul 1 cube rouge de cette tuile peut être placé dans le Coffre à Munitions. Il ne peut contenir que 3 cubes de chaque couleur.



Lorsque vous chopez cette Arme sur une Zone de Résurrection, vous ne payez pas de cubes. Elle est déjà complètement chargée.



Lorsque vous chopez cette Arme, vous payez 1 cube jaune et 1 cube bleu. Le cube jaune du haut est déjà chargé.

Il y a des trucs à prendre sur toutes les cases. Utilisez cette action pour le faire. Cette action est composée d'un déplacement gratuit. Vous pouvez, au choix :

A. Vous déplacer jusqu'à une nouvelle case et prendre les trucs qui s'y trouvent.

B. Rester sur votre case et prendre les trucs qui s'y trouvent.

Vous ne pouvez pas prendre des trucs et puis vous déplacer au cours de la même action.

Une fois que vous avez pris des trucs, ils disparaissent de la case, mais de nouveaux trucs viendront les remplacer à la fin de votre tour.

CHOPER DES MUNITIONS

Il y a des Munitions sur toutes les cases qui ne sont pas des Zones de Résurrection. Pour choper les Munitions qui se trouvent sur votre case :

1. **Retirez la tuile Munitions.**
2. **Placez les cubes indiqués dans votre Coffre à Munitions.**
3. **Si la tuile indique une carte Amélioration, tirez-en une.**
4. **Défaussez la tuile.**

LIMITES DE MUNITIONS ET D'AMÉLIORATIONS

Votre Coffre à Munitions ne peut jamais contenir plus de 3 **cubes de chaque couleur**. L'excédent de Munitions indiqué sur la tuile est perdu.

De la même façon, vous pouvez posséder un maximum de **3 Améliorations**. Si une carte indiquée sur la tuile Munitions vous fait dépasser cette limite, ne la piochez pas.

CHOPER UNE ARME

Si vous vous trouvez sur une Zone de Résurrection, vous pouvez prendre une Arme :

1. **Choisissez 1 des 3 Armes de la Zone de Résurrection.**
2. **Payez-en le coût.**
3. **Prenez-la en main. Elle est dès à présent chargée.**

Le coût est indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Lorsque vous chopez l'Arme, **le premier cube est déjà payé** et vous ne devez payer que le coût restant. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas choper l'Arme.

PAYER LE COÛT EN MUNITIONS

Pour vous acquitter d'un coût en Munitions, retirez les cubes indiqués de votre plateau joueur et placez-les un peu plus loin. Au lieu de déplacer un cube, vous pouvez payer tout ou partie d'un coût en Munitions en défaussant une carte Amélioration sur laquelle est indiqué le cube requis.

LIMITE D'ARMES

Si vous possédez déjà **3 Armes**, vous devez en lâcher une lorsque vous en chopez une nouvelle. Pour lâcher une Arme, placez-la sur l'emplacement laissé vide par l'Arme que vous venez de choper. Vous pouvez lâcher une Arme chargée ou déchargée. Elle devient automatiquement en partie chargée – n'importe qui (y compris vous) peut s'en emparer plus tard dans la partie en payant le coût habituel.

TIRER SUR DES GENS

Pour tirer sur des gens :

1. **Jouez une carte Arme de votre main.**
2. **Indiquez une ou plusieurs cibles.**
3. **Payez les éventuels coûts supplémentaires.**
4. **Infligez les dégâts et appliquez les effets indiqués.**

Lorsque vous **jouez une carte Arme**, placez-la, face visible, sur la table devant vous. Elle est à présent **déchargée**. Elle restera à cet endroit jusqu'à ce que vous la rechargiez, ce que vous pourrez probablement faire à la fin de votre tour.

Le choix de vos **cibles** est déterminé par votre Arme et la position des figurines sur le plateau. Ceci est expliqué en détail dans le manuel des Armes d'Adrénaline. Pour Tirer sur des Gens, vous devez avoir au moins une cible.

Chaque Arme possède un effet basique pour lequel vous avez payé lorsque vous avez placé la carte dans votre main. Certaines Armes ont des effets optionnels ou des modes de tir alternatifs, qui sont susceptibles d'engendrer des coûts supplémentaires. Vous **payez un coût supplémentaire** de la même façon que celui que vous avez payé lorsque vous avez placé l'Arme dans votre main – en retirant les cubes indiqués de votre Coffre à Munitions ou en défaussant une carte Amélioration sur laquelle est indiqué le cube requis.



Les dégâts sont représentés par les jetons Dégâts de votre couleur. Donnez-en le nombre indiqué à votre cible. Votre cible place les jetons sur son plateau joueur, tel qu'indiqué dans les exemples à droite. Il est possible d'infliger des dégâts à plusieurs cibles au cours de la même action.

DÉGÂTS ET ACTIONS ADRÉNALINE

Votre plateau est divisé en 4 zones. Si 0, 1 ou 2 jetons Dégâts s'y trouvent, utilisez les actions normales de votre tour.

Si 3 jetons Dégâts ou plus se trouvent sur votre plateau, votre action Prendre des Trucs s'améliore. Lorsque vous l'accomplissez, vous pouvez vous déplacer jusqu'à un maximum de 2 cases avant de choper quelque chose.

Si au moins 6 jetons Dégâts se trouvent sur votre plateau, votre action Tirer sur des Gens s'améliore également. Dans le cadre de cette action, vous pouvez vous déplacer de 1 case avant de tirer.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser le déplacement bonus Adrénaline. Notez qu'il reste impossible de choper-puis-se-déplacer ou tirer-puis-se-déplacer en une action.

Tout comme pour les actions normales, il est permis d'accomplir deux fois la même action Adrénaline au cours d'un même tour.









QUELQUES TOURS PLUS TARD...



Violette a tiré sur :D-struct-EUR en premier. Elle obtient 1 point pour avoir initié le Premier Sang. Banshee et Dozer infligent tous deux quatre points de dégâts. Le jeton de Banshee est le premier, elle obtient ainsi 8 points. Dozer obtient 6 points. Violette est troisième, elle obtient 4 points. Le plateau de :D-struct-EUR va recevoir un Crâne. La prochaine fois qu'il sera visé, il vaudra moins de points.

Le jeton Coup Fatal de Dozer Dozer va se placer sur la piste de Coup Fatal.





COUP FATAL

Le 11e point de dégâts est le Coup Fatal. Un plateau présentant 11 points de dégâts sera décompté en fin de tour. (Autrement dit, vous aurez peut-être le temps d'en infliger un douzième !)

MARQUER DES POINTS

À la fin de votre tour, décomptez tous les plateaux ayant encaissé des Coups Fatals :



Premier Sang ! Le joueur ayant tiré sur ce plateau en premier obtient 1 point.

Dégâts ! Le joueur ayant le plus de jetons Dégâts présents sur ce plateau obtient 8 points. Le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de dégâts obtient 6 points. Et ainsi de suite, suivant ce qui est indiqué sur le plateau.

Égalité : Si plusieurs joueurs infligent le même nombre de dégâts, l'égalité est résolue en faveur du joueur qui a touché la cible en premier.

Coup Fatal ! Les coups fatals jouent un rôle dans le décompte final. Prenez le jeton Dégâts de la 11e case et placez-le sur la piste de Coup Fatal du plateau principal. Il remplace le Crâne situé le plus à gauche.

Mort ! Prenez ce Crâne de la piste de Coup Fatal et placez-le sur le pentagone 8 en dessous de la piste Dégâts du plateau du défunt. La prochaine fois que le plateau de ce joueur sera décompté, il vaudra moins de points. Détails en page suivante.

Acharnement ? Le 12e point de dégâts est considéré comme de l'Acharnement. Si le plateau présente un 12e jeton Dégâts, placez-le sur la piste de Coup Fatal sur le même emplacement que le jeton Coup Fatal. Ceci joue un rôle dans le décompte final. Les dégâts au-delà de 12 sont considérés comme du gâchis.

Marque de la vengeance ? Tuer est accepté, mais s'acharner est tout simplement insultant. Si vous vous acharnez sur un joueur, ce joueur vous infligera une Marque représentant son désir de vengeance. Les Marques et l'Acharnement sont expliqués dans les pages suivantes.



Double exécution ? Si vous infligez plusieurs Coups Fatals au cours de votre tour, obtenez 1 point supplémentaire. Et vous êtes mon idole.

JETONS POINTS DE VICTOIRE

Vos points sont représentés par des jetons que vous prenez dans la réserve. Vous pouvez faire de la monnaie si nécessaire. Les jetons Points de victoire sont conservés **face cachée** à côté de votre plateau.

MORT ET RÉSURRECTION

Si vous subissez un Coup Fatal, couchez votre figurine. À la fin du tour du joueur actif :

1. **Distribuez des points à tous ceux qui vous ont tiré dessus, tel qu'expliqué ci-dessus.**
2. **Retirez tous les jetons Dégâts (et rendez-les à leur propriétaire).**
3. **Récupérez votre figurine. Vous êtes mort.**
4. **Tirez une carte Amélioration, même si vous en possédez déjà trois.**
5. **Défaussez une de vos cartes Amélioration sans appliquer l'effet et placez votre figurine sur la Zone de Résurrection indiquée sur cette carte. Vous êtes revenu à la vie.**

Si vous avez une ou plusieurs Marques (voir page suivante), elles restent sur votre plateau joueur. Vous conservez toutes vos Armes et Munitions. Les Armes chargées restent chargées, les Armes déchargées restent déchargées.

Vos dégâts sont remis à zéro, vous n'avez donc plus accès aux actions Adrénaline. Mais ne vous en faites pas, on vous tirera à nouveau dessus d'ici peu.

MARQUER UNE CIBLE

Certaines Armes, Améliorations et mécanismes du jeu vous permettent de **marquer** les autres joueurs. Ceci représente une possibilité d'infliger des dégâts supplémentaires – parce que vous en apprenez plus sur vos cibles, parce que vous les avez équipées d'un traceur quelconque, ou peut-être simplement parce que vous avez vraiment très très envie de leur faire mal.

Lorsque vous marquez une cible, donnez un de vos jetons Dégâts au joueur et dites « Je te marque ! ».

Une Marque n'inflige pas de dégâts. Le joueur qui reçoit la Marque place le jeton sur l'emplacement situé en dessous de sa piste de dégâts.

La prochaine fois que vous accomplissez une action qui inflige des dégâts au joueur marqué, toutes vos Marques viennent s'ajouter à la piste de dégâts en plus des dégâts habituels.

Si vous infligez une Marque et des dégâts au cours de la même action, commencez par appliquer les dégâts. Toutes vos anciennes Marques viennent ainsi se placer sur la piste de dégâts. Ajoutez maintenant les nouvelles Marques. Elles pourront être déclenchées au cours d'une prochaine action.

Les Marques ne sont pas comptabilisées lors du décompte. Elles demeurent sur le plateau, y compris après la résurrection du joueur.

LIMITES DE MARQUES

Vous ne pouvez pas avoir plus de **3 Marques** sur le plateau d'un joueur. Toutes les Marques supplémentaires sont considérées comme du gâchis. Un plateau joueur peut cependant posséder jusqu'à 3 Marques provenant de chacun des autres joueurs.

ACHARNEMENT

Le 11e point de dégâts est le Coup Fatal. Le 12e est de l'Acharnement. Ce jeu consiste à tuer des gens, par conséquent, l'Acharnement est récompensé. Le 12e point de dégâts est comptabilisé lorsqu'il s'agit de déterminer quel joueur a infligé le plus de dégâts, et le jeton Dégâts ira se placer sur la piste de Coup Fatal (sur le même emplacement que le Coup Fatal), ce qui pourrait s'avérer important à la fin de la partie.

DÉGÂTS GÂCHÉS

Tous les dégâts qui excèdent le 12e point sont gâchés. Si vous infligez des dégâts à votre adversaire au-delà de l'Acharnement, donnez-lui seulement les points nécessaires pour atteindre l'Acharnement. Si vos Marques se transforment en dégâts qui excèdent l'Acharnement, votre adversaire vous rend les Marques en trop.

MARQUE DE LA VENGEANCE

Si vous vous acharnez sur un joueur, votre victime vous donne une Marque. Elle fonctionne exactement comme une Marque provenant d'une Arme ou d'une Amélioration.

VALEURS EN DIMINUTION

La première fois qu'un plateau est décompté, les points obtenus pour avoir infligé le plus grand nombre de dégâts sont 8, 6, 4 et 2. Un Crâne est placé sur le 8 de ce plateau. Le Crâne indique que ce plateau vaut désormais moins de points.

La deuxième fois qu'un plateau est décompté, les points obtenus pour avoir infligé le plus grand nombre de dégâts sont 6, 4, 2 et 1. Un Crâne est placé sur le 6 de ce plateau. La troisième fois, les points obtenus sont 4, 2, 1 et 1. Et ainsi de suite.

- **Seuls les joueurs ayant infligé des dégâts obtiennent des points.**
- **Tous les joueurs ayant infligé des dégâts obtiennent au moins 1 point.**
- **Chaque Crâne réduit les points obtenus pour avoir infligé le plus grand nombre de dégâts à ce plateau.**


:D-struct-EUR est revenu à la vie. Yay ! Je peux à nouveau lui tirer dessus ! Cette fois-ci, j'utiliserai mon ZX-2 qui inflige 1 point de dégâts et 2 Marques.
MARQUÉ! MARQUÉ!
VLAN !
1 6 4 2 1 1
Prends ça ! 2 dégâts ! 1 Marque !
...ACTION ADRÉNALINE DÉVERROUILLÉE !
MARQUÉ!
BAAM ! BAAM !
1 6 4 2 1 1
Un tir net avec mon fusil d'assaut inflige 1 dégât. Et les 2 Marques deviennent 2 dégâts supplémentaires !
PAN ! BIII

FIN DE VOTRE TOUR

1. **Rechargez autant d'Armes que vous le souhaitez.**

   Pour **recharger**, vous devez payer la totalité du coût de rechargement – tous les cubes indiqués dans le coin supérieur gauche de la carte. Vous pouvez vous acquitter de ce coût en cubes et/ou en cartes Amélioration.

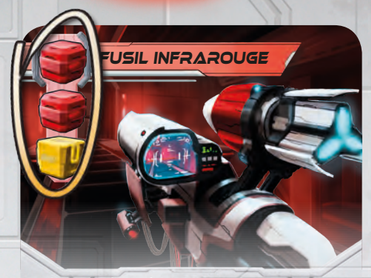
2. **Décomptez tous les plateaux joueurs ayant subi un Coup Fatal.**

   Le décompte a déjà été expliqué.

3. **Remplacez tous les trucs que vous avez pris.**

   Remplacez toutes les tuiles Munitions par de nouvelles tuiles provenant des piles Munitions. Si les piles sont épuisées, mélangez la pile de défausse (en y incluant toutes les tuiles que vous avez prises au cours de ce tour) et constituez de nouvelles piles Munitions.

   Remplacez toutes les Armes en piochant dans la pile d'Armes. Si la pile est vide, aucune nouvelle Arme n'apparaîtra durant le reste de cette partie.



Le coût de rechargement de cette carte est de 2 cubes rouges et 1 cube jaune.

MORT SUBITE

Votre première partie s'achève lorsque le dernier Crâne a été pris.
Ne tenez pas compte des règles sur la *Frénésie Finale* et descendez jusqu'au *Décompte Final*.

FRÉNÉSIE FINALE

La mort subite est tellement... subite. Une partie standard utilise quelques règles supplémentaires à la fin du jeu afin de rééquilibrer les possibilités de marquer des points. Ces règles s'appellent la Frénésie Finale.

La Frénésie Finale se déclenche lorsque le dernier Crâne est retiré de la piste de Coup Fatal. **Tous les joueurs bénéficient d'un dernier tour de jeu,** y compris le joueur ayant infligé le Coup Fatal.

Note : Si vous déclenchez la Frénésie Finale suite à des Coups Fatals multiples, placez tous vos jetons Coup Fatal et Acharnement sur la piste de Coup Fatal. Ne vous souciez pas de celui qui prendra le dernier Crâne.

MISE EN PLACE DE LA FRÉNÉSIE FINALE

Tous les joueurs n'ayant aucun dégât (y compris ceux qui viennent juste de marquer des points) retournent leur plateau de jeu. Ils conservent leurs Marques et leurs Munitions, mais les Crânes sont mis de côté. Leurs plateaux ne procurent **pas de points pour le Premier Sang**. Les points obtenus pour les dégâts sont 2, 1, 1, 1.

Tous les joueurs retournent leurs tuiles Action.

Pour votre dernier tour, vous aurez des...

ACTIONS FRÉNÉTIQUES !

Si votre dernier tour arrive avant celui du joueur qui a commencé la partie, vous bénéficiez de 2 actions. Les actions disponibles sont :



Déplacez-vous jusqu'à 1 case maximum, rechargez si vous le souhaitez, puis tirez.

Déplacez-vous jusqu'à 4 cases maximum.

Déplacez-vous jusqu'à 2 cases maximum et chopez un truc là où vous êtes.

Si vous êtes le joueur ayant commencé la partie ou si votre dernier tour a lieu après celui du joueur ayant commencé la partie, vous n'avez qu'une seule action :

Déplacez-vous jusqu'à 2 cases maximum, rechargez si vous le souhaitez, puis tirez.

Ou déplacez-vous jusqu'à 3 cases maximum et chopez un truc.

Note : Vous vous demandez peut-être ce que peut vous apporter cette deuxième option, mais elle peut être utile en mode Tourelle.

CIBLES FACILES

Les plateaux qui succombent durant la Frénésie Finale sont retournés sur le côté 2-1-1-1. Les jetons Coup Fatal et Acharnement vont se placer normalement sur la piste Coup Fatal.

DÉCOMPTE FINAL

Après le dernier tour, **décomptez tous les plateaux** sur lesquels figurent encore des jetons Dégâts. Décomptez-les normalement, excepté, bien sûr, qu'ils n'ont pas de jetons Coup Fatal. Si vous jouez avec les règles de la Frénésie Finale, n'oubliez pas que les plateaux retournés ne procurent pas de points pour le Premier Sang.

Puis décomptez les points de la piste Coup Fatal. Le joueur qui a le plus de jetons obtient 8 points. Le deuxième obtient 6 points, et ainsi de suite. Résolvez les égalités normalement – le joueur ayant infligé le Coup Fatal en premier remporte l'égalité.

Chaque joueur révèle ses points. Celui qui en a le plus grand nombre remporte la partie.

ÉGALITÉS

Si des joueurs sont à égalité, résolvez-la en faveur du joueur ayant le score le plus élevé sur la piste Coup Fatal. Si des joueurs n'ayant pas infligé de Coup Fatal sont à égalité, vous devriez vous moquer d'eux pour avoir été incapables d'infliger un Coup Fatal. Et ils restent à égalité.

MODE DOMINATION



O.K., donc le jeu que je viens de vous apprendre est la version « Combat à Mort » d'Adrénaline. Mais il existe d'autres façons de jouer. Bien entendu, elles impliquent toutes de tuer des gens.

VUE D'ENSEMBLE

En mode Domination, les joueurs tentent de contrôler les trois Zones de Résurrection. Ils obtiennent toujours des points en s'infligeant des dégâts, bien sûr.

MISE EN PLACE

Une fois que vous avez choisi le plateau de jeu, recouvrez la piste Coup Fatal à l'aide de ce plateau Domination et placez 8 Crânes sur l'emplacement Crâne.



DÉROULEMENT DU JEU

Le premier tour de chaque joueur se déroule selon les règles normales. À partir de votre deuxième tour et jusqu'à la fin de la partie, vous avez deux façons de **baliser une Zone de Résurrection** :

» Endommager une Zone de Résurrection.
» Être le seul joueur présent sur la Zone de Résurrection à la fin de votre tour.

Chaque Zone de Résurrection possède sa propre piste sur le plateau Domination. Lorsque vous balisez une Zone de Résurrection, placez un de vos jetons Dégâts sur l'emplacement situé le plus à gauche de sa piste.

ENDOMMAGER UNE ZONE DE RÉSURRECTION

Vous pouvez prendre pour cible les Zones de Résurrection comme si elles étaient des joueurs. Si l'effet de l'Arme inflige des dégâts, balisez la Zone. La Zone de Résurrection ne reçoit qu'**un seul jeton**, même si l'Arme inflige plus de dégâts. Vous pouvez endommager une Zone de Résurrection **une seule fois par tour**.

Le Rayon Tracteur et le Canon Vortex peuvent baliser une Zone de Résurrection, mais seulement si vous pouvez la voir. Les Armes qui infligent des dégâts à tous ceux qui se trouvent sur une case ou dans une pièce balisent également les Zones de Résurrection. Le *T.H.O.R.* peut viser une Zone de Résurrection en première, deuxième ou troisième cible, mais il ne peut pas faire partir d'enchaînement de la Zone de Résurrection vers une autre cible. (La Zone de Résurrection bloque la foudre du *T.H.O.R.*)

FINIR SON TOUR SUR UNE ZONE DE RÉSURRECTION

Si votre tour s'achève alors que vous êtes le seul joueur sur une Zone de Résurrection, vous la balisez, même si vous l'avez déjà balisée une fois au cours de ce tour.

RIPOSTE DE LA ZONE DE RÉSURRECTION

Si vous finissez votre tour sur une Zone de Résurrection, elle vous inflige 1 dégât, même si vous n'êtes pas le seul joueur présent sur la Zone. Utilisez un jeton Dégâts de votre couleur pour l'ajouter à votre plateau joueur. Lorsque votre plateau est décompté, ce point de dégâts comptera comme un point de dégâts infligé par un autre joueur. Ces points ne bénéficieront à aucun joueur – ils resteront dans la réserve. Si une Zone de Résurrection vous inflige un Coup Fatal à la fin de votre tour, votre plateau est décompté, mais vous ne pouvez pas le prendre en compte pour une Double Exécution éventuelle.

COUPS FATALS ET ACHARNEMENT

Décomptez les plateaux joueurs normalement, excepté que les Coups Fatals et l'Acharnement ne vont pas dans l'emplacement Crâne. Les Coups Fatals ne sont pas comptabilisés. Néanmoins, si vous vous acharnez, placez ce jeton sur la piste de la Zone de Résurrection de votre choix. Il sera comptabilisé dans le décompte final.

FRÉNÉSIE FINALE

La Frénésie Finale se déclenche lorsque le dernier Crâne est pris sur l'emplacement Crâne ou lorsque deux pistes Zone de Résurrection ont un minimum de 8 jetons Dégâts. (Le 8e emplacement est symbolisé par un poing, mais une piste possédant déjà 8 jetons peut tout de même en recevoir plus.)

DÉCOMPTE FINAL

Les pistes Zone de Résurrection ne sont décomptées qu'en fin de partie. Décomptez chacune d'elles séparément. Le joueur ayant le plus grand nombre de jetons obtient 8 points, le deuxième 6 points, puis 4, 2 et 1. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés par l'égalité obtiennent les points. Par exemple, si deux joueurs sont à égalité pour la première place, ils obtiennent tous deux 8 points, mais le joueur suivant est alors troisième et obtient 4 points.

MODE TOURELLE



Dans ce mode de jeu, l'arène contre-attaque ! Réservé aux experts. Tels que moi.

VUE D'ENSEMBLE

Les joueurs tentent de prendre le contrôle de Tourelles qui peuvent tirer sur les autres joueurs.

MISE EN PLACE

Recouvrez la piste Coup Fatal par le plateau Tourelle et placez 8 Crânes sur l'emplacement Crâne.



MUNITIONS

Ne placez pas de tuiles Munitions sur le plateau de jeu. Au lieu de cela, sur le plateau Tourelle, 5 tuiles Munitions seront proposées. Placez une tuile Munitions face visible sur chaque case Munitions. À la fin du tour de chaque joueur, remplacez toutes les tuiles ayant été prises par de nouvelles provenant de la pile Munitions.

CASES TOURELLE

Désormais, les cases qui procurent des Munitions possèdent également des Tourelles.

CHOPER DES MUNITIONS

L'action de choper des Munitions s'accomplit normalement, excepté que vous choisissez une tuile du plateau Tourelle. Vous n'êtes toujours pas autorisé à prendre des Munitions deux fois sur la même case au cours du même tour.

CONTRÔLER UNE TOURELLE

Lorsque vous chopez des Munitions sur une case Tourelle, vous pouvez choisir de ne pas prendre une des Munitions ou une des cartes Amélioration, et **contrôler une Tourelle à la place**. (Cela s'applique même pour un cube ou une carte que vous ne pourriez pas prendre car vous en possédez déjà 3.)

Lorsque vous contrôlez une Tourelle, placez un de vos jetons Dégâts sur la Tourelle. Si le jeton de quelqu'un d'autre s'y trouve déjà, placez celui-ci sur votre plateau joueur. Il est considéré comme une Marque (à moins que vous n'en ayez déjà 3 de cette couleur).

ENTRER SUR UNE CASE TOURELLE

Lorsque vous entrez sur une case abritant la Tourelle d'un autre joueur, ce joueur vous inflige 1 dégât. Cela s'applique même si quelqu'un d'autre vous place à cet endroit. Si une action implique plusieurs déplacements, chacun d'eux est susceptible de déclencher une Tourelle.

Les dégâts des Tourelles ne provoquent pas la transformation des Marques en dégâts. Ils ne peuvent pas être augmentés par une Amélioration Lunette de Visée. Vous ne pouvez pas utiliser de Grenade Traçante contre ces dégâts.

Quitter une case Tourelle ou commencer son tour sur l'une d'elles n'a aucun effet. Lorsque vous utilisez un Téléporteur, vous ne déclenchez que la Tourelle de la case sur laquelle vous arrivez (si cette case abrite une Tourelle).

BIZARRERIE

Oui, vous pouvez être tué durant votre propre tour de jeu. Si votre première action vous tue, vous accomplissez quand même votre deuxième action et rechargez avant de décompter votre plateau. Hé, c'est Adrénaline, hein ! Si les plateaux de deux **adversaires** ou plus reçoivent des Coups Fatals durant votre tour, vous obtenez le bonus de 1 point pour une Double Exécution, indépendamment de celui qui donne le Coup Fatal. Mais si vous vous faites tuer, vous ne pouvez pas considérer cela comme une Double Exécution. (Bien essayé, cela dit !)

CRÂNES

Décomptez les plateaux joueurs normalement, excepté que les Coups Fatals et l'Acharnement ne sont pas comptabilisés. La Frénésie Finale se déclenche lorsque le dernier Crâne est récupéré, comme d'habitude.

DÉCOMPTE FINAL

Les joueurs obtiennent des points s'ils contrôlent des Tourelles en fin de partie. Le joueur contrôlant le plus de Tourelles obtient 8 points, le deuxième obtient 6 points, puis 4, 2 et 1. Les égalités sont résolues selon l'ordre des tours, en faveur du joueur ayant effectué son dernier tour le premier.

AJOUTER UN BOT

À 3 JOUEURS

Lorsqu'il y a moins de cibles au cours d'une partie, certaines Armes deviennent plus faibles. Vous pouvez ajouter des cibles dans une partie à 3 joueurs en mode Domination, tel que cela est expliqué page précédente. Ou vous pouvez ajouter un Bot.

Note : Vous pouvez également ajouter un Bot lors d'une partie à 4 joueurs.

MISE EN PLACE

Choisissez une figurine qui représentera le Bot. Vous aurez besoin de son plateau joueur et de ses jetons Dégâts. Il n'utilisera pas de cubes Munitions ou de tuiles Action. Donnez la carte Bot au deuxième joueur.

ZONE DE RÉSURRECTION

Après avoir regardé les cartes Amélioration, mais avant de revenir à la vie, le premier joueur peut choisir n'importe quelle Zone de Résurrection et y placer la figurine du Bot.

DÉROULEMENT DU JEU

Le Bot n'a pas de tour de jeu. Il agit uniquement au cours du tour des joueurs, en commençant par le tour du deuxième joueur. On peut lui tirer dessus et il est décompté comme un joueur normal.

En plus de vos deux actions normales, vous devez également accomplir une action Bot. Les 3 actions peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre.

ACTIONS DU BOT

1. Déplacer le Bot d'une case, si vous le souhaitez.
2. Puis, si le Bot a des cibles réglementaires, vous devez en choisir 1 et lui tirer dessus.

Les cibles réglementaires sont toutes les figurines pouvant être vues par le Bot, excepté vous-même et le Bot. (En mode Domination, le Bot peut également prendre pour cibles les Zones de Résurrection qu'il voit.) Le tir inflige 1 dégât. Donnez un jeton Dégâts de la couleur du Bot. Si les deux actions Adrénaline du Bot ont été débloquées, le tir inflige également une Marque.

CARTE BOT



La carte Bot est là pour vous rappeler que vous avez une action Bot à accomplir. Conservez-la en main jusqu'à ce que vous ayez accompli l'action Bot, puis faites-la passer au joueur suivant. Elle ne compte ni comme une Arme, ni comme une Amélioration.

AMÉLIORATIONS

En général, les Améliorations qui agissent sur vous ne peuvent pas être utilisées par le Bot, mais les Améliorations qui agissent sur les autres joueurs peuvent être utilisées sur le Bot.

Lunette de Visée ne peut pas ajouter 1 dégât à l'action du Bot.

Téléporteur ne peut pas être utilisé pour déplacer le Bot.

Newton peut être utilisé pour déplacer le Bot – y compris avant votre action Bot.

Grenade Traçante inflige une Marque au Bot si elle est jouée en riposte à des dégâts infligés par une action Bot.

DÉCOMPTE

Les dégâts du Bot comptent comme les dégâts de n'importe quel joueur. Vous pouvez même garder le compte des points du Bot, si vous le souhaitez, bien que cela puisse s'avérer embarrassant pour vous s'il en a plus que vous. Le plateau du Bot est décompté comme celui de n'importe quel joueur.

Si plusieurs plateaux ont des Coups Fatals à la fin de votre tour, vous obtenez le bonus de 1 point pour une Double Exécution, peu importe l'auteur des Coups Fatals.

AUTRES MODES DE JEU

Le Bot peut être utilisé avec les deux modes de jeu. Si vous ajoutez un Bot en mode Domination, votre environnement sera riche en cibles.

Ajouter un Bot en mode Tourelle constitue sans doute la façon la plus compliquée de jouer à Adrénaline. Cela se déroulera mieux si tous les joueurs ont une bonne maîtrise du mode Tourelle.

MATÉRIEL



1 plateau de jeu en 2 parties recto-verso

» *4 configurations possibles.*



1 plateau recto-verso pour 2 modes de jeu différents

» *Inutilisé en mode Combat à Mort.*



21 cartes Arme

» *La pile Armes peut s'épuiser en cours de partie. (Mais n'oubliez pas que, lorsque vous chopez une quatrième Arme, vous devez en lâcher une.)*



36 tuiles Munitions

» *Les tuiles Munitions ne s'épuisent pas. Lorsque la dernière tuile est retournée, mélangez toutes les tuiles défaussées afin de constituer une nouvelle pile.*



1 carte Bot

» *Inutilisée dans le jeu standard.*



Un grand nombre de jetons Points de victoire

» *Si vous n'en avez plus, vérifiez sous la table. Vous devriez en avoir largement assez.*



1 marqueur premier joueur



24 cartes Amélioration

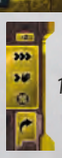
» *Les Améliorations ne s'épuisent pas en cours de partie. Lorsque la dernière carte est piochée, mélangez toutes les Améliorations défaussées afin de constituer une nouvelle pile.*

MATÉRIEL DES JOUEURS

Le jeu inclut le matériel pour 5 joueurs. Chaque joueur prend :



1 plateau joueur



1 tuile Action



1 figurine

» *Votre figurine ne s'enfuit pas en cours de partie. Si elle parvient à s'échapper, capturez-la et remettez-la dans l'arène.*



20 jetons Dégâts

» *Si vous les épuisez, c'est que vous infligez des dégâts monstrueux ! Utilisez des pièces de monnaie ou d'autres substituts appropriés jusqu'à ce que vous récupériez des jetons de votre couleur.*



3 cubes Munitions de chaque couleur de Munitions

» *Vous n'avez pas le droit de posséder plus de 3 cubes de chaque couleur. S'il manque des cubes au joueur assis à côté de vous, comptez vos propres cubes et rendez-lui tous ceux que vous lui avez pris.*

ADRÉNALINE

MANUEL DES ARMES

Toutes nos félicitations pour avoir fait l'acquisition de cette nouvelle Arme ! Ce manuel va vous expliquer comment l'utiliser correctement.

Les règles générales concernant les Armes se trouvent sur cette page. Les Améliorations se trouvent au dos. Entre les deux, vous trouverez des explications détaillées sur les Armes que vous pourrez récupérer sur l'une des trois Zones de Résurrection.

Si vous expliquez le jeu à de nouveaux joueurs :

1. Expliquez le fonctionnement des actions, des dégâts, des Marques et des décomptes.
2. Expliquez chacune des 9 Armes disponibles au début de la partie.
3. Expliquez les Améliorations.
4. **Commencez à jouer !**
5. Expliquez les autres Armes dès qu'elles sont disponibles.

Parfois je saute l'étape 2 et je laisse les nouveaux joueurs découvrir les effets de leur Arme au moment où ils l'utilisent pour la première fois. Et pourquoi pas ? C'est juste un coup d'essai.



Si c'est également **votre** première partie, vous devez comprendre les règles décrites sur cette page afin de comprendre les descriptions des Armes.

DIFFÉRENTES PARTIES D'UNE CARTE





Effet basique : L'Arme peut faire cet effet sans consommer de Munitions supplémentaires.

Effet optionnel : L'Arme peut faire cet effet **en plus** de son effet basique. Il est parfois nécessaire de payer un coût en Munitions afin d'utiliser cet effet.

Mode basique : Il s'agit juste d'un autre nom donné à l'effet basique. L'Arme peut faire cet effet sans consommer de Munitions.

Mode de tir alternatif : L'Arme peut utiliser cet effet **à la place** du mode (ou de l'effet) basique. Choisissez l'un des deux modes de tir. Il est parfois nécessaire de payer un coût en Munitions afin d'utiliser ce mode.

QUELQUES PRINCIPES GÉNÉRAUX

» Dans ce jeu, la case sur laquelle vous vous trouvez est importante, mais pas l'endroit où vous vous trouvez sur cette case.

» Il n'est pas possible de vous cacher derrière d'autres figurines.

» Vous ne pouvez jamais être blessé par votre propre Arme.

» Si un effet inflige un certain nombre de dégâts à une cible, vous ne pouvez pas choisir de lui en infliger moins.

» Si un effet vous permet de choisir plusieurs cibles, vous pouvez en choisir moins, si vous le souhaitez ; mais si un effet inflige des dégâts à tous ceux qui se trouvent sur une zone, vous ne pouvez pas choisir de permettre à certaines cibles d'éviter ces dégâts.

» Si une Arme affecte une cible située à « un déplacement », cela signifie qu'elle fonctionne à travers les portes, mais pas à travers les murs.

CE QUE VOUS POUVEZ VOIR

Environ la moitié des Armes prennent pour cible un joueur que vous pouvez **voir**. Qu'est-ce que cela signifie ?

» Vous pouvez voir n'importe quel joueur situé dans la même pièce que vous.

» Si votre case contient une porte, vous pouvez également voir n'importe quel joueur situé sur n'importe quelle case de la pièce se trouvant de l'autre côté de cette porte.

Visualisez ce qui suit : La pièce ne contient aucun endroit où se cacher, vous pouvez donc voir tous ceux qui s'y trouvent. Vous pouvez jeter un œil à travers n'importe quelle porte et voir tous ceux qui se trouvent dans la pièce adjacente également. Mais, lors de leur tour de jeu, vous vous repliez, ils ne peuvent donc pas vous voir, à moins d'être eux-mêmes derrière une porte qui mène vers votre pièce.

Ne vous demandez pas si vous pouvez ou non tirer par-delà une case occupée ou à travers les deux portes de votre case en même temps : vous le pouvez. Votre personnage est suffisamment adroit pour atteindre toutes les cibles pouvant être atteintes par son Arme.



Dozer peut voir dans ces trois pièces simultanément.

Sprog peut voir :D-struct-EUR et Dozer.

:D-struct-EUR peut voir Dozer et Sprog.

Banshee ne peut voir personne, même si Dozer la voit.



FUSIL PARALYSANT

Effet basique : Infligez 2 dégâts et une Marque à 1 cible que vous pouvez voir.

Verrouillage deuxième cible : Infligez 1 Marque supplémentaire à une autre cible que vous pouvez voir.



FUSIL D'ASSAUT

Effet basique : Choisissez 1 ou 2 cibles que vous pouvez voir et infligez 1 dégât à chacune d'elle.

Tir de précision : Infligez 1 dégât supplémentaire à l'une de ces cibles.

Tir sur trépied : Infligez 1 dégât supplémentaire à l'autre cible et/ou infligez 1 dégât à une cible différente que vous pouvez voir.

Notes : Si vous infligez les deux points de dégâts supplémentaires, ils doivent affecter 2 cibles différentes. Si vous ne voyez que 2 cibles, vous infligez 2 dégâts à chacune d'elle si vous utilisez les deux effets optionnels. Si vous utilisez l'effet basique sur une seule cible, vous pouvez toujours utiliser le Tir sur trépied afin de lui infliger 1 dégât supplémentaire.



T.H.O.R.

Effet basique : Infligez 2 dégâts à une cible que vous pouvez voir.

Réaction en chaîne : Infligez 1 dégât à une deuxième cible pouvant être vue par votre première cible.

Haute tension : Infligez 2 dégâts à une troisième cible pouvant être vue par votre deuxième cible. Vous ne pouvez utiliser cet effet que si vous avez d'abord utilisé Réaction en chaîne.

Notes : Cette carte impose d'utiliser ses effets dans un certain ordre (ce n'est pas le cas de la plupart des cartes). Notez également que chaque cible doit être un joueur différent.



FUSIL PLASMA

Effet basique : Infligez 2 dégâts à une cible que vous pouvez voir.

Propulsion : Déplacez-vous de 1 ou 2 cases. Cet effet peut être utilisé avant ou après l'effet basique.

Tir en surcharge : Infligez 1 dégât supplémentaire à votre cible.

Notes : Les deux déplacements ne coûtent pas de Munitions. Vous n'avez pas besoin de voir votre cible lorsque vous jouez cette carte. Par exemple, vous pouvez vous déplacer de 2 cases et tirer sur une cible que vous pouvez désormais voir. Vous ne pouvez pas effectuer 1 déplacement avant de tirer et 1 déplacement après avoir tiré.



ZÉPHYR

Effet : Infligez 3 dégâts et 1 Marque à 1 cible que vous pouvez voir. Votre cible doit être située à au moins 2 déplacements de vous.

Notes : Par exemple, dans la pièce constituant un carré de 2 cases sur 2 cases, vous ne pouvez pas tirer sur une cible située sur une case adjacente, mais bien sur une cible située sur une case en diagonale. Si vous vous trouvez près d'une porte, vous ne pouvez pas tirer sur une cible située de l'autre côté de la porte, mais vous pouvez tirer sur une cible située sur une autre case de cette pièce.



LA FAUCHEUSE

Mode basique : Infligez 1 dégât à chaque autre joueur situé sur votre case.

Mode exécution : Infligez 2 dégâts à chaque autre joueur situé sur votre case.



RAYON TRACTEUR

Mode basique : Déplacez 1 cible de 0, 1 ou 2 cases jusqu'à une case que vous pouvez voir et infligez-lui 1 dégât.

Mode châtiment : Choisissez une cible située à 0, 1 ou 2 déplacements de vous. Déplacez cette cible jusqu'à votre case et infligez-lui 3 dégâts.

Notes : Vous pouvez déplacer une cible même si vous ne la voyez pas. La cible doit atterrir à un endroit où vous pouvez la voir et l'endommager. Les déplacements ne doivent pas nécessairement s'effectuer dans la même direction.



CANON VORTEX

Effet basique : Choisissez une case que vous pouvez voir, située à au moins 1 déplacement de vous. Un vortex apparaît à cet endroit. Choisissez 1 cible située sur cette case ou à 1 déplacement du vortex. Déplacez la cible sur la case du vortex et infligez-lui 2 dégâts.

Trou noir : Choisissez 2 autres cibles situées sur cette case ou à 1 déplacement du vortex. Déplacez-les sur la case du vortex et infligez-leur 1 dégât chacune.

Notes : Les 3 cibles doivent être différentes, mais certaines d'entre elles peuvent initialement se trouver sur la même case (y compris sur la case où vous vous trouvez). Elles atterrissent toutes sur la même case vortex. Vous n'avez pas besoin de voir les cibles. Vous tirez sur une case que vous pouvez voir, créez un vortex sur cette case, et vos cibles y sont aspirées.



BRASIER

Mode basique : Choisissez une pièce que vous pouvez voir, mais pas celle sur laquelle vous vous trouvez. Infligez 1 dégât à tous ceux qui s'y trouvent.

Mode flambée entre amis : Choisissez une case située à exactement 1 déplacement de vous. Infligez 1 dégât et 1 Marque à tous ceux qui s'y trouvent.



FUSIL INFRAROUGE

Effet : Choisissez 1 cible que vous ne pouvez pas voir et infligez-lui 3 dégâts.

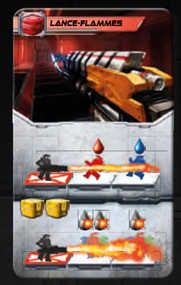
Note : Oui, cette Arme touche uniquement les cibles que vous ne voyez pas.



INFERNO

Mode basique : Infligez 1 dégât à 1 cible que vous pouvez voir à une distance de 1 déplacement minimum. Infligez ensuite 1 Marque à cette cible et à tous les autres joueurs situés sur cette case.

Mode nano-émetteur : Infligez 1 dégât à 1 cible que vous pouvez voir à une distance de 1 déplacement minimum. Infligez ensuite 2 Marques à cette cible et à tous les autres joueurs situés sur cette case.

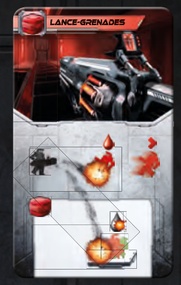


LANCE-FLAMMES

Mode basique : Choisissez une case située à 1 déplacement et, éventuellement, une deuxième case située à 1 déplacement plus loin dans la même direction. Sur chaque case, vous pouvez choisir 1 cible et lui infliger 1 dégât.

Mode barbecue : Choisissez 2 cases comme ci-dessus. Infligez 2 dégâts à tous ceux qui se trouvent sur la première case et 1 dégât à tous ceux qui se trouvent sur la deuxième case.

Notes : Cette Arme ne peut pas infliger de dégâts sur votre case. Toutefois, elle peut parfois endommager une cible que vous ne pouvez pas voir – les flammes ne traversent pas les murs, mais elles traversent les portes. Visualisez une flamme projetée en ligne droite pouvant parcourir 2 cases dans les directions cardinales.



LANCE-GRENADES

Effet basique : Infligez 1 dégât à 1 cible que vous pouvez voir. Vous pouvez ensuite déplacer la cible de 1 case.

Grenade bonus : Infligez 1 dégât à tous les joueurs situés sur une case que vous pouvez voir. Vous pouvez utiliser ce mode avant ou après le déplacement de l'effet basique.

Notes : Par exemple, vous pouvez tirer sur une cible, la déplacer sur une case sur laquelle se trouvent d'autres cibles, puis infliger des dégâts à tout le monde, y compris à votre première cible. Ou vous pouvez infliger 2 dégâts à une cible principale, 1 dégât à tous les autres joueurs situés sur cette case, puis déplacer la cible principale. Ou vous pouvez infliger 1 dégât à une cible isolée et 1 dégât à tout le monde sur une autre case. Si vous visez votre propre case, vous ne serez pas touché ou déplacé.



LANCE-ROQUETTES

Effet basique : Infligez 2 dégâts à 1 cible que vous pouvez voir et qui ne se trouve pas sur votre case. Vous pouvez ensuite déplacer cette cible de 1 case.

Mode fusée : Déplacez-vous de 1 ou 2 cases. Cet effet peut être utilisé avant ou après l'effet basique.

Ogive à fragmentation : Au cours de l'effet basique, infligez 1 dégât à tous les autres joueurs situés sur la case d'origine de votre cible – y compris à votre cible, même si vous la déplacez.

Notes : Si vous utilisez le mode fusée avant l'effet basique, ne tenez compte que de votre case d'arrivée pour déterminer si une cible est réglementaire ou non. Vous pouvez même quitter une case afin de tirer sur quelqu'un qui s'y trouve. Si vous utilisez l'ogive à fragmentation, vous infligez des dégâts à tous ceux qui se trouvent sur la case de la cible avant de déplacer la cible – votre cible subira un total de 3 dégâts.

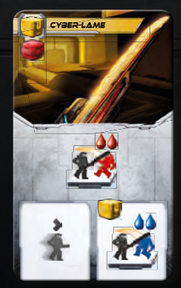


CANON LASER

Mode basique : Choisissez une direction cardinale et 1 cible dans cette direction. Infligez-lui 3 dégâts.

Mode perforant : Choisissez une direction cardinale et 1 ou 2 cibles dans cette direction. Infligez-leur 2 dégâts chacune.

Notes : Pour faire simple, vous tirez en ligne droite en ignorant les murs. Vous n'êtes pas obligé de choisir une cible située de l'autre côté d'un mur – cela peut même être quelqu'un situé sur votre case –, mais c'est quand même drôle de tirer à travers les murs. Il n'y a que 4 directions cardinales. Imaginez-vous faisant face à un mur ou à une porte et tirant dans cette direction. Quiconque situé sur une case dans cette direction (y compris sur la vôtre) est une cible valide. En mode perforant, les 2 cibles peuvent se trouver sur la même case ou sur des cases différentes.



CYBER-LAME

Effet basique : Infligez 2 dégâts à une cible située sur votre case.

Furtivité : Déplacez-vous de 1 case avant ou après l'effet basique.

Découpage en rondelles : Infligez 2 dégâts à une cible différente située sur votre case. La furtivité peut être utilisée avant ou après cet effet.

Note : La combinaison de tous les effets de la Cyber-lame vous permet de vous déplacer jusqu'à une case et de frapper 2 personnes ; ou de frapper une personne, de vous déplacer, puis de frapper quelqu'un d'autre ; ou de frapper 2 personnes, puis de vous déplacer.

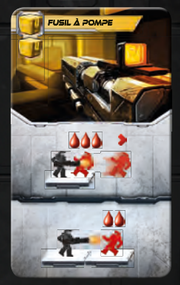


ZX-2

Mode basique : Infligez 1 dégât et 2 Marques à 1 cible que vous pouvez voir.

Mode scanner : Choisissez jusqu'à 3 cibles que vous pouvez voir et infligez 1 Marque à chacune d'elles.

Note : Souvenez-vous que les 3 cibles peuvent se trouver dans 3 pièces différentes.



FUSIL À POMPE

Mode basique : Infligez 3 dégâts à 1 cible située sur votre case. Si vous le souhaitez, vous pouvez ensuite déplacer la cible de 1 case.

Mode canon long : Infligez 2 dégâts à 1 cible située sur une case se trouvant à exactement 1 déplacement.



GANT CYBERNÉTIQUE

Mode basique : Choisissez 1 cible sur n'importe quelle case située à exactement 1 déplacement. Déplacez-vous jusqu'à cette case et infligez à la cible 1 dégât et 2 Marques.

Mode poing foudroyant : Choisissez une case située à exactement 1 déplacement. Déplacez-vous sur cette case. Vous pouvez infliger 2 dégâts à 1 cible se trouvant à cet endroit. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous déplacer de 1 case supplémentaire dans cette même direction (mais uniquement si c'est un déplacement réglementaire). Vous pouvez également infliger 2 dégâts à 1 cible se trouvant à cet endroit.

Note : En mode poing foudroyant, vous traversez 2 cases en ligne droite, en frappant 1 personne par case.



ONDE DE CHOC

Mode basique : Choisissez jusqu'à 3 cibles sur des cases différentes, chacune d'elles situées à exactement 1 déplacement de vous. Infligez 1 dégât à chaque cible.

Mode tsunami : Infligez 1 dégât à toutes les cibles situées à exactement 1 déplacement de vous.



MASSE FULGURANTE

Mode basique : Infligez 2 dégâts à 1 cible située sur votre case.

Mode anéantissement : Infligez 3 dégâts à 1 cible située sur votre case, puis déplacez la cible de 0, 1 ou 2 cases dans une direction.

Note : Souvenez-vous que les déplacements se font à travers les portes, mais pas à travers les murs.

AMÉLIORATIONS

Chaque Amélioration a 2 usages principaux. Vous pouvez la défausser au lieu de payer le cube Munitions indiqué lorsque vous devez vous acquitter d'un coût en Munitions. Ou vous pouvez la jouer (et la défausser) afin d'utiliser son pouvoir spécial. Note : Vous ne pouvez pas simplement défausser une carte Amélioration pour gagner le cube indiqué – vous ne pouvez la jouer que lorsque vous devez payer un coût.

Vous pouvez avoir un maximum de 3 Améliorations en main. Vous pouvez toutes les utiliser lors de la même action si elles s'appliquent toutes.



Vous pouvez jouer cette carte lorsque vous infligez des dégâts à une ou plusieurs cibles. Payez 1 cube Munitions de n'importe quelle couleur. Choisissez 1 de ces cibles et infligez-lui 1 dégât supplémentaire. Note : Vous ne pouvez pas utiliser cet effet pour infliger 1 dégât à une cible qui ne reçoit que des Marques.



Vous pouvez jouer cette carte lors de votre tour avant ou après n'importe quelle action. Choisissez la figurine de n'importe quel autre joueur et déplacez-la de 1 ou 2 cases dans une direction. (Vous ne pouvez pas utiliser cet effet pour déplacer une figurine après sa résurrection à la fin de votre tour. Ce serait trop tard.)



Vous pouvez jouer cette carte lorsque vous subissez des dégâts de la part d'un joueur que vous pouvez voir. Ce joueur reçoit 1 Marque de votre part.



Vous pouvez jouer cette carte lors de votre tour avant ou après n'importe quelle action. Récupérez votre figurine et placez-la sur n'importe quelle case du plateau. (Vous ne pouvez pas utiliser cet effet après avoir vu l'endroit choisi par un joueur pour sa résurrection à la fin de votre tour. C'est déjà trop tard.)

RÉSUMÉ DES RÈGLES D'ADRÉNALINE

MISE EN PLACE

Construisez le plateau de jeu en choisissant 1 côté de chaque plateau. Installez le jeu tel qu'indiqué en pages 2 et 3.

RÉSURRECTION LORS DE VOTRE PREMIER TOUR

1. Piochez 2 cartes Amélioration.
2. Choisissez-en une que vous conservez.
3. Commencez votre tour en défaussant l'autre Amélioration. Sa couleur détermine votre Zone de Résurrection.

DÉROULEMENT DU TOUR

1. Vous accomplissez 2 actions :
   a. Courir Partout
      I. Effectuez 1, 2 ou 3 déplacements.
   b. Choper des trucs
      I. Effectuez 1 déplacement si vous le souhaitez (jusqu'à 2 déplacements si vous avez subi au moins 3 dégâts).
      II. Prenez le truc situé sur votre case.
      – Pour choper des Munitions, prenez la tuile Munitions. Placez les cubes indiqués sur votre plateau. Défaussez la tuile.
      » Si la tuile vous octroie une Amélioration, piochez la carte, sauf si vous en possédez déjà 3.
      – Pour choper une Arme, prenez la carte. Payez le coût de rechargement, sauf le cube du haut qui est gratuit. Conservez la carte dans votre main. L'Arme est **chargée**.
      » Si vous possédez maintenant 4 Armes, vous devez en défausser 1 et la placez sur la case d'où provient votre nouvelle Arme. Vous pouvez défausser une Arme chargée ou déchargée.
   c. Tirer sur des Gens
      I. Jouez une carte Arme de votre main. (Si vous avez subi au moins 6 dégâts, vous pouvez effectuer 1 déplacement avant.)
      II. Expliquez comment vous utilisez les effets de la carte.
      III. Appliquez les effets, et payez le coût des effets optionnels ou des modes de tir alternatifs si vous les utilisez.
      IV. L'Arme est alors **déchargée**. Conservez-la devant vous, face visible.
2. Rechargement
   a. Vous pouvez recharger autant d'Armes déchargées que vous le souhaitez.
   b. Pour recharger, payez le coût de rechargement et reprenez la carte en main. Elle est maintenant chargée.
3. Décomptez chaque plateau ayant reçu un Coup Fatal.
   a. **Premier Sang :** 1 point pour le joueur ayant infligé le premier dégât.
   b. Les points sont distribués à tous les joueurs ayant infligé des dégâts :
      I. Les joueurs ayant infligé le plus de dégâts obtiennent le plus de points. Le deuxième joueur ayant infligé le plus de dégâts obtient le deuxième plus grand nombre de points, etc.
      II. Résolvez les égalités en faveur du joueur qui a infligé les dégâts le premier.
      III. Les points sont initialement de 8, 6, 4, 2.
      IV. Pour chaque précédent Coup Fatal, la valeur des points à gagner diminue, comme le montrent les Crânes sur le plateau.
   c. Déplacez le jeton Coup fatal sur la piste de Coup Fatal.
   d. S'il y a eu Acharnement, déplacez le jeton Acharnement sur la piste de Coup Fatal. Le joueur qui a subi l'Acharnement donne 1 Marque à celui qui s'est acharné.
   e. Prenez le Crâne sur la piste Coup Fatal et recouvrez la valeur la plus élevée sur la piste de points du plateau de celui qui a été tué.
   f. Résurrection du joueur tué :
      I. Piochez une carte Amélioration.
      II. Défaussez l'une de vos cartes Amélioration.
      III. Votre résurrection s'accomplit à cet endroit.

FRÉNÉSIE FINALE

1. La Frénésie Finale se déclenche lorsque le dernier Crâne est pris sur la piste de Coup Fatal.
2. Tous les joueurs n'ayant pas subi de dégâts retournent leur plateau. Ils ne vaudront qu'une valeur minimale.
3. Chaque joueur, y compris celui qui a déclenché la Frénésie Finale, bénéficie d'un tour de jeu supplémentaire. Ils retournent leurs tuiles action sur la face Frénésie Finale.
   a. Ceux qui jouent avant le premier joueur choisissent deux actions parmi les suivantes :
      I. Se déplacer jusqu'à 4 cases.
      II. Se déplacer jusqu'à 2 cases et choper quelque chose.
      III. Se déplacer jusqu'à 1 case, recharger et tirer.
   b. Le premier joueur et tous ceux qui jouent après lui choisissent 1 action parmi :
      I. Se déplacer jusqu'à 3 cases et choper quelque chose,
      II. Ou se déplacer jusqu'à 2 cases, recharger et tirer.
4. Les plateaux subissant des Coups Fatals lors de la Frénésie Finale sont retournés sur la face 2-1-1-1 après avoir été décomptés.

DÉCOMPTE FINAL

1. Décomptez tous les plateaux joueurs sur lesquels figurent encore des dégâts.
2. Décomptez les points de la piste Coup Fatal de la même manière que vous décomptez un plateau joueur.
3. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.
4. Résolvez les égalités en faveur du joueur ayant obtenu le plus de points sur la piste Coup Fatal.

UN JEU DE FILIP NEDUK

Illustrations : **Jakub Politzer**

Direction artistique et maquette : **Filip Murmak**

Règles : **Jason Holt**

Testeur principal : **Petr Murmak**

Traduction française : **Judith Brustlein**

Artistes 3D : Jiří Světinský, Adam Kruták, Pablo Poliakov, Marek Polívka

Testeurs : Kreten, Vítek, Filip, Vlaada, Jasoň, Paul Grogan, Zuzka, Dita, Janča, Michaela, Léňa, Peter, Virginie, LemonyFresh, Vodka, Cauly, Pogo, Jarek, Elwen, Miloš, Patrik, Pavel, Lenka, V. Bogdanić, H. Čop, K. Čurla, Dabetići, M. Delić, I. Flis, Š. El Assadi, I. Ferenčak, F. Fučić, Z. Grom, I. Hamarić, J. Hladek, A. Hrelja, E. Hrelja, I. Hrelja, J. Hrelja, Igranje.hr, I. Jakubi, H. Kordić, L. Krleža, T. Munda, S. Nemet, L. Nola, M. Salopek, M. Plačko, A. Vještica, J. Zuppa et beaucoup d'autres testeurs lors de nombreux événements, dont Czechgaming, The Gathering of Friends, Origins, Stahleck, GenCon et Žihle.

Un grand merci à : ma sublime « presque épouse » Anja pour son amour et son soutien, Petr Murmak pour tout, particulièrement d'avoir misé sur cette idée bizarre, Jakub Politzer pour ses superbes illustrations et d'avoir lu dans mes pensées, Filip Murmak pour son aide, ses conseils et ses pouvoirs magiques, Paul Grogan d'avoir été formidable tout au long du parcours, Jason Holt pour le livre de règles (les blagues ne se font pas toutes seules), Vlaada Chvátil d'être un créateur de jeu extraordinaire, Petr Čáslava pour le Mode Tourelles, Vit Vodička d'avoir fait toutes les choses importantes dont personne ne parle, tout le monde chez Czechgaming, et toute l'équipe de « Geek Night » pour les tests extensifs de ces trois dernières années.

© 2016-2017 Czech Games Edition

© 2017 IELLO pour la version française

www.iello.com

IELLO – 9 avenue des Érables, lot 341 – 54180 Heillecourt – FRANCE

Suivez-nous sur

Czech Games Edition