

ADRENALINA



En un mundo sumido en el caos cinco combatientes se encuentran encerrados en unas instalaciones futuristas. Equipados con armas altamente sofisticadas, su única opción es matar o morir.

Por muy desesperada que pueda parecer su situación, estos guerreros incansables corretean como ratas atrapadas en un laberinto por delante. Los proyectiles a



¡Oh! ¡Cuánto dolor y cuánta amargura! La emoción me embarga bajo mi impenetrable armadura... Olvídate de todas estas chorradas temáticas. Adrenalina es un juego. Por encima de todo es divertido. Y aquí no se muere nadie (o, al menos, no durante mucho tiempo). ¡Pasa página de una vez y te enseñaré a jugar!

que se n...
Por d...
sigu...
que...
ha...
neces...
parecer porque... bueno, porque así es como funcionan aquí las cosas.
vivo. Además, ¿a qué vienen todas esas armas flotando en el aire?
rían guardar las
on por...
s. Como veng...
pelo...

En d... que el... un lugar terrible y m...
a... sin motiv... mo. Por algo lo llaman ur...
eno esta exp... así que pensamos que esta...
cierto es que lo... tópico se está volviendo un tó...

**PUEDES APRENDER
A JUGAR CON ESTE
VIDEOTUTORIAL
(EN INGLÉS):**

**GAMING
RULES!**



<http://cge.as/adrv>

PREPARATIVOS

- 1 Elige una de las dos caras de cada sección para crear el tablero del juego.
- 2 Coloca entre 5 y 8 calaveras en el marcador de tiros mortales. Te recomendamos que en tu primera partida uses 5 calaveras. En una partida normal se usan 8 calaveras.
- 3 Baraja las cartas de *power-up* y déjalas boca abajo en el espacio correspondiente del tablero.
- 4 Baraja las cartas de arma y déjalas boca abajo en el espacio correspondiente del tablero.
- 5 Dispón tres cartas de arma boca arriba en cada punto de aparición.
- 6 Deja las fichas de puntuación junto al tablero.
- 7 Mezcla las fichas de munición y déjalas boca abajo apiladas junto al tablero.
- 8 Pon una ficha de munición en cada casilla del tablero que no contenga un punto de aparición.
- 9 Elige a un jugador inicial y entrégale el indicador de jugador inicial.

En tu primera partida usarás 5 calaveras y el final será a muerte súbita. Es una forma rápida de aprender el juego que te permitirá disparar un montón de armas geniales. No te preocupes demasiado por los puntos: simplemente disfruta de la partida. El juego está pensado para partidas con 8 calaveras y un final frenético, así que, en cuanto sepáis jugar todos ya podréis probarlo así.



1

El tablero de juego se compone de dos secciones de doble cara con las que se pueden crear 4 escenarios de combate distintos.



recomendado para 3 o 4 jugadores



recomendado para cualquier número de jugadores

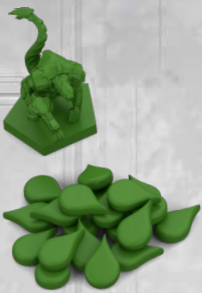


recomendado para 4 o 5 jugadores



PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

1. Toma tus cosas. Tanto tu figura como tu tablilla, tu pieza de acciones y tus fichas de daño deben ser del mismo color.
2. Quédate 3 cubos de munición de cada color.
3. Pon 1 cubo de munición de cada color en tu recuadro de munición.
4. Suelta un comentario en plan peliculero que indique que estás a punto para empezar. Algo como "¡Armas cargadas y a punto!" ya sirve, pero improvisa tanto como quieras.



D-STRUCT-OR

bebida favorita: 5W-30

aficiones: tenis, petanca, papiroflexia con planchas de metal

juego de mesa preferido: Robo Rally

mascota: un taladro sin cable

La configuración de este tablero sirve para cualquier número de jugadores.



BANSHEE

planeta natal: desconocido

afición inconfesable: karaoke

una cita perfecta: dar un paseo junto al mar (o bajo el mar)

parientes: 900 hermanas de la misma edad

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es conseguir más puntos que nadie.

¡Menuda chorrada! ¡Pues claro que el objetivo es conseguir más puntos que nadie! ¡Lo bueno es que los puntos se consiguen disparando con unos pistolones del quince!



CÓMO SE JUEGA

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador realizará su turno. Las figuras entrarán en juego de una en una y luego permanecerán en el tablero durante el resto de la partida.

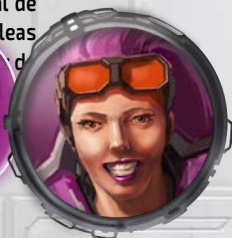
PUNTO DE APARICIÓN

En tu primer turno de la partida, tendrás que determinar dónde aparece tu personaje:

1. Roba 2 cartas de power-up
2. Decide con cuál de ellas te quedas.
3. Muestra la otra y sitúa tu figura en el punto de aparición de ese mismo color.
4. Descarta la carta que has mostrado.

Un consejo: las cartas de power-up se explican en el Manual de Armas. Antes de tu primera partida, te lees la descripción de cada power-up para prever las ramificaciones estratégicas. Si libremente puedes tener, tus probabilidades de mermadas.

¡No te lo pienses mucho y quédate con una!



Cada carta de power-up tiene 3 posibles usos:



EN CUANTO ESTÉS SOBRE EL TABLERO, REALIZARÁS UN TURNO NORMAL TAL COMO SE DESCRIBE A CONTINUACIÓN.

TU TURNO

Durante tu turno deberás realizar 2 acciones. **x2**

Hay 3 acciones para elegir:

CORRETEAR

QUEDARSE ALGO

DISPARAR A LO QUE SEA

Las acciones pueden realizarse en cualquier orden y puedes elegir la misma acción dos veces.

Cuando termines tu turno podrás recargar.



BULLDOZER

formación en: operaciones paramilitares secretas

especializado en: hacer pupita

otras aficiones: romper cosas

nivel de testosterona: elevado



En este juego atizarle a alguien con una almádena se considera "disparar a lo que sea". No le des muchas vueltas, ¿vale?

▶▶▶ CORRETEAR

Usa la acción de corretear para moverte 1, 2 o 3 casillas.

▶ MOVERSE

Para moverse basta con seguir estas reglas tan intuitivas:

- » Un movimiento siempre se realiza desde una casilla a otra casilla adyacente (nunca en diagonal).
- » Se puede cruzar una puerta, pero no una pared.

Fijate en el ejemplo de la derecha.

Las reglas de movimiento no se aplican solo a la acción de "Corretear"; se aplican siempre que desplaces cualquier figura.



Estas casillas están a 1, 2 o 3 movimientos de distancia de Banshee.

▶ QUEDARSE ALGO

En todas las casillas hay cosas. Usa esta acción para adquirirlas. Esta acción te permite hacer un movimiento previo. Así pues, podrías:

- A. moverte una casilla y quedarte lo que hubiera en la nueva casilla, o bien;
- B. permanecer donde estás y quedarte lo que hubiera en tu actual casilla.

No puedes tomar algo y luego moverte como parte de la misma acción.

En cuanto consigas algo dejará de estar ahí, pero cuando acabe tu turno se volverá a reponer.

▶ CONSEGUIR MUNICIÓN

Todas las casillas que no tengan un punto de aparición contienen munición. Para conseguir la munición que haya en tu casilla:

1. Retira la ficha de munición.
2. Pon los cubos indicados en tu recuadro de munición.
3. Si la ficha muestra una carta de *power-up*, roba una.
4. Descarta la ficha de munición.

LÍMITES SOBRE LA MUNICIÓN Y LOS POWER-UP

Tu recuadro de munición no puede contener nunca más de **3 cubos de cada color**. La munición sobrante que apareciera en la ficha se ignora.

Del mismo modo, no puedes tener más **3 power-up**. Si en la ficha de munición se mostrara una carta que te supondría superar este límite, no la robas.

▶ CONSEGUIR UN ARMA

Si estás en un punto de aparición, puedes quedarte un arma:

1. Elige una de las 3 armas que hay en el punto de aparición.
2. Paga el coste.
3. Ponla en tu mano. Ahora se considerará cargada.

El coste se indica en la esquina superior izquierda de la carta. Cuando te quedes el arma, **el cubo superior ya se considerará pagado** y por lo tanto solo tendrás que pagar el resto del coste. Si no puedes pagar el coste, no te puedes quedar el arma.

PAGAR EL COSTE

Para pagar un coste en munición, retira los cubos señalados de tu tablilla y déjalos a un lado.

En vez de retirar un cubo, puedes pagar el coste en munición total o parcialmente descartando cartas de *power-up* que muestren los cubos necesarios.

LÍMITE DE ARMAS

Si ya tuvieras **3 armas**, tendrás que dejar una de ellas en cuanto consigas otra nueva. Al dejar un arma, ponla en la casilla vacía que habrá quedado tras haber adquirido tu nueva arma. El arma que dejes puede estar tanto cargada como descargada. Al dejarla quedará automáticamente cargada. Cualquier jugador (incluso tú mismo), podría tomarla luego pagando el coste normal.



La munición de esta ficha se pone en el recuadro de munición.



Con esta ficha solo conseguirías 1 cubo rojo, ya que el recuadro de munición solo puede tener 3 cubos de cada color.



Para quedarte esta arma no tendrías que pagar ningún cubo; ya viene totalmente cargada.



Para quedarte esta arma tendrías que pagar 1 cubo amarillo y 1 cubo azul. El cubo amarillo superior ya está incluido.

DISPARAR A LO QUE SEA

Para disparar:

1. Juega una carta de arma de tu mano.
2. Indica cuál es el objetivo (u objetivos).
3. Paga cualquier coste adicional que tuviera el arma.
4. Reparte el daño y resuelve cualquier otro efecto pertinente.

Al jugar una **carta de arma** deberás dejarla boca arriba frente a ti. Al hacerlo se considerará **descargada**. Se quedará allí hasta que la recargues, lo cual podrás hacer al finalizar tu turno.

Los **objetivos** que elijas vendrán determinados por tu arma y por la ubicación de las figuras sobre el tablero. En el Manual de Armas se explica todo ello con más detalle. Para poder disparar, necesitarás al menos un objetivo.

Cada arma tiene un efecto básico por el cual pague al poner la carta en tu mano. Algunas tienen efectos opcionales o modalidades de ataque alternativas, que pueden entrañar un coste adicional. Para **pagar un coste adicional** deberás hacerlo del mismo modo como pague el coste de poner el arma en tu mano; retirando los cubos indicados de tu recuadro de munición o descartándote de los **power-up** que muestren esos mismos cubos.



Las **heridas** se representan mediante fichas de daño de tu color. Entrega el número indicado de fichas de daño a tu objetivo. El objetivo deberá colocar estas fichas en su tablilla tal como se muestra en los ejemplos de la derecha. Con una sola acción se puede herir a varios objetivos a la vez.

HERIDAS Y ACCIONES ADRENALÍNICAS

Tu tablilla está dividida en 4 zonas. Si has sufrido 0, 1 o 2 heridas, en tu turno podrás usar las acciones habituales.

Si has sufrido 3 o más heridas, tu acción de "Quedarte algo" mejorará. Cada vez que la uses, podrás moverte hasta 2 casillas antes de quedarte algo.

Si has sufrido 6 o más heridas, tu acción de "Disparar a lo que sea" también mejorará. Como parte de esta acción, podrás moverte 1 casilla antes de disparar.

No es necesario que uses el movimiento adicional que te aporta la adrenalina. También ten en cuenta que seguirás sin poder quedarte algo y luego moverte con una misma acción, o bien disparar y luego moverte.

Igual que sucede con las acciones normales, podrías usar la misma acción adrenalínica dos veces en un turno.

Cuando te disparan... ¡te mueves más deprisa!



¡Esta es la mejor parte! Mira lo que pasa cuando le causo 2 heridas a :D-struct-OR...



Aquí tienes 2 heridas más. ¡No rehúyas el dolor, amigo!



¡Chúpate tres más, :D-struct-OR!



UNOS TURNOS DESPUÉS...



¡Te cacé!



Violeta fue la primera en herir a :D-struct-OR, con lo que recibe 1 punto por primera sangre.

Tanto **Banshee** como **Bulldozer** han infligido 4 heridas. No obstante, como la ficha de **Banshee** era la primera, se lleva los 8 puntos mientras que **Bulldozer** se queda 6. **Violeta**, al ser tercera, se queda 4 puntos.

Después se pone una calavera en la tablilla de :D-struct-OR. La próxima vez que muera, valdrá menos puntos. El tiro mortal de **Bulldozer** se deja en el marcador de tiros mortales.

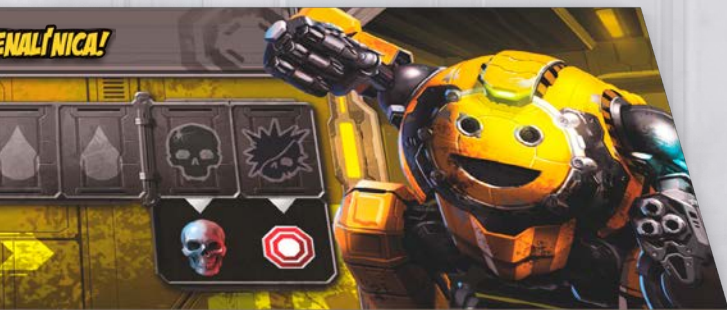
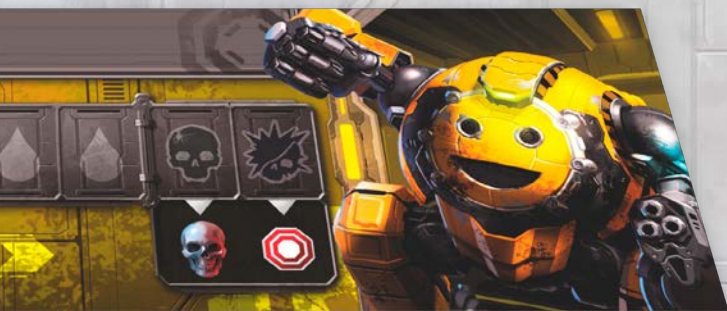
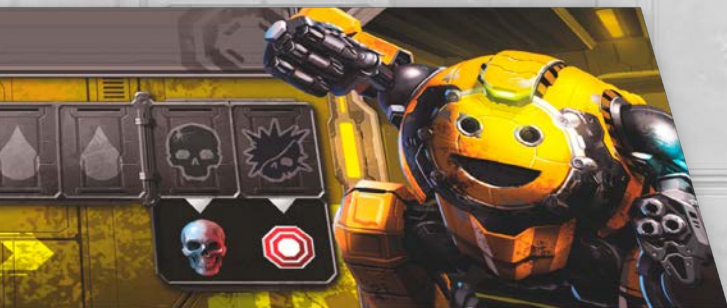


TIRO MORTAL

La undécima herida supone el tiro mortal. Una tablilla que tenga 11 heridas se puntuará al final del turno (o sea que tal vez tengas tiempo de infligirle la duodécima herida).

PUNTUACIÓN

Cuando se acabe el turno, puntúa todas las tablillas de los jugadores que hayan muerto en este turno:



El tiro mortal de Bulldozer se deja en el marcador de tiros mortales.

primera sangre

1

8 6 4 2 1 1

puntos por heridas

tiro mortal
masacrado
muerte
marca de venganza

Primera sangre – el primer jugador en haber infligido una herida a la víctima recibe 1 punto.

Heridas – el jugador que haya causado más heridas recibe 8 puntos. El segundo jugador que haya causado más recibe 6, y así, sucesivamente, tal como se indica en la propia tablilla.

En caso de empate – si varios jugadores han infligido la misma cantidad de heridas, el empate se decide a favor del jugador que hubiera causado la herida primero.

Tiro mortal – los tiros mortales son importantes durante el recuento final. Toma la ficha de daño de la 11.ª casilla y ponla en el marcador de tiros mortales del tablero, sustituyendo la calavera situada más a la izquierda.

Muerte – toma la calavera que acabas de retirar del marcador de tiros mortales y ponla en el pentágono de valor 8 que hay en la parte inferior de la tablilla de la víctima. La próxima vez que se puntúe esa tablilla, valdrá menos puntos (véase la página siguiente).

Masacrado – si causas una 12.ª herida habrás masacrado al rival. Si la tablilla tiene una ficha de daño en la 12.ª casilla, ponla en el marcador de tiros mortales, en la misma casilla que la ficha del tiro mortal. Esta ficha será importante durante el recuento final. Cualquier daño que supere las 12 heridas se pierde.

Marca de venganza – no pasa nada si matas a alguien, pero masacrarle es humillarle. Si masacas a un jugador, ese jugador te dará una marca para indicar su deseo de venganza. En las páginas siguientes se explican las marcas y las masacres.



1

Matanza – si en tu turno realizas varios tiros mortales, recibirás 1 punto extra. Y seguro que tu madre estaría orgullosa de ti.

FICHAS DE PUNTUACIÓN

Los puntos se representan mediante fichas que deberás tomar de la reserva. Si fuera necesario, puedes coger cambio. Deberás dejar las fichas de puntuación boca abajo junto a tu tablilla.

MORIR Y REAPARECER

Si recibes un tiro mortal, tumba tu figura. Cuando finalice el turno del jugador activo:

1. Reparte puntos entre todos los que te dispararon (tal como se ha explicado).
2. Retira todas las heridas recibidas (devolviendo las fichas a sus propietarios).
3. Recoge tu figura. Estás muerto.
4. Roba una carta de *power-up*, incluso aunque ya tuvieras 3.
5. Descarta una de tus cartas de *power-up* sin que tenga efecto alguno y pon tu figura en el punto de aparición que indique; ya vuelves a estar vivo.

Si tuvieras cualquier marca (véase la página siguiente), deberás dejarla sobre tu tablilla. También conservarás todas las armas y munición. Las armas cargadas seguirán cargadas y las armas descargadas seguirán descargadas.

Ya no tendrás ninguna herida, con lo cual tampoco dispondrás de las acciones adrenalínicas. Pero no te preocupes; seguro que dentro de nada ya te habrán vuelto a herir.

MARCAR A UN OBJETIVO



Algunas armas, *power-up* y mecánicas del juego te permitirán **marcar** a los otros jugadores. Esto indica que tienes el potencial de causarles más daño (ya sea porque has aprendido más cosas sobre ellos, o porque has conseguido rastrearlos de algún modo, o simplemente porque los tienes entre ceja y ceja).

Cuando marques a un objetivo, entrégale a ese jugador una de tus fichas de daño y dile "¡Ponte una marca!".

Una marca no implica una herida. El jugador que reciba la marca deberá dejar la ficha de daño en el recuadro que tiene encima de su marcador de heridas.

La próxima vez que hieras al jugador marcado, todas tus marcas se añadirán a las heridas que le hayas causado.

Si como parte de una misma acción hieres a alguien y también le marcas, deberás resolver las heridas primero. Así pues, primero trasladarías las marcas que hubiera al marcador de heridas y luego añadirías las nuevas marcas. Estas últimas solamente se activarán en una acción posterior.

Las marcas no se tienen en cuenta durante el recuento y se quedan sobre la tablilla incluso después de que la víctima reaparezca.

LÍMITES SOBRE LAS MARCAS

Como máximo puedes tener **3 marcas** en la tablilla de otro jugador. Cualquier marca por encima de 3 no se colocaría.

Aclaración: esto significa que en tu tablilla puede haber hasta 3 marcas de cada uno de los demás jugadores.

MASACRAR



La 11.ª herida equivale al tiro mortal. La 12.ª equivale a la masacre. Este juego va de dispararle a la gente, así que masacrar a alguien está bien visto. La 12.ª herida deberá tenerse en cuenta a la hora de determinar quién causó más heridas, y se colocará en el marcador de tiros mortales (en la misma casilla que el tiro mortal) que se contabilizará al final de la partida.

DAÑO DESPERDICiado

Cualquier herida más allá de la duodécima se ignora. Si infliges más heridas de las que se necesitan para masacrar a un rival, únicamente deberás entregarle las fichas que hagan falta hasta llegar a masacrarle. Si tus marcas se convierten en heridas que superan la masacre, el rival deberá devolverte todas las marcas sobrantes.

MARCA POR VENGANZA

Si masacras a alguien, esa persona te dará una marca, que funcionará del mismo modo que la marca de un arma o de un *power-up*.

REDUCCIÓN DE LOS PUNTOS

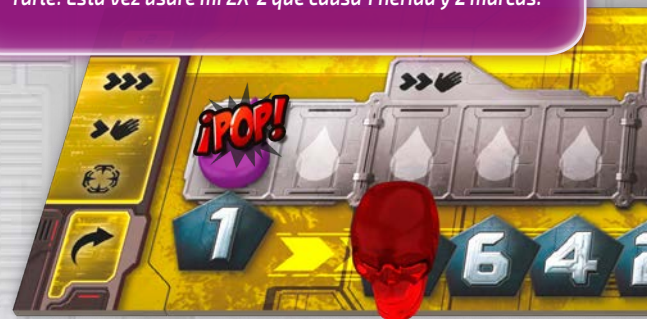
La primera vez que se puntúa una tablilla, la recompensa por haber causado más heridas será de 8, 6, 4 y 2 puntos. Después se pondrá una calavera sobre el número 8. Esta calavera indica que a partir de ahora ese jugador valdrá menos puntos.

La segunda vez que se puntúa una tablilla, la recompensa según las heridas infligidas será 6, 4, 2 y 1. Luego se pondrá una calavera sobre el número 6. La tercera vez, valdrá 4, 2, 1 y 1 y así, sucesivamente.

- » Únicamente consiguen puntos los jugadores que hayan causado alguna herida.
- » Todos los jugadores que hayan herido a la víctima consiguen al menos 1 punto.
- » Cada calavera reduce la recompensa que aporta esa tablilla.



:D-struct-OR ha reaparecido. ¡Genial! ¡Ya puedo volver a dispararle! Esta vez usaré mi ZX-2 que causa 1 herida y 2 marcas.



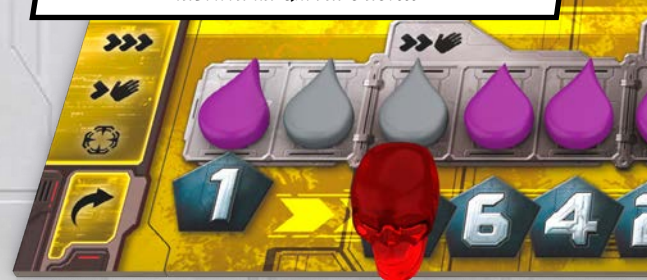
¡Chúpate esa! ¡2 heridas y 1 marca!



Un disparo con la metralleta causa 1 herida. ¡Y después las 2 marcas se convierten en 2 heridas más!



DESPUÉS DE UNAS CUANTAS HERIDAS Y MARCAS MÁS, LA TABLILLA HA QUEDADO ASÍ...



Y LUEGO, DURANTE EL TURNO DE VIOLETA...





VIOLETA

profesión: instructora de tiro

añas: siempre perfectas

aperitivo favorito: nachos con guacamole

arma preferida: cualquier cosa que explote



JUANCHO

origen: afirma ser de México

temperamento: gruñón

le ponen: los grillos, las piedras planas y las cabinas de rayos UVA

no le ponen: los anuncios de cremas que dicen ser para "pieles secas y escamosas". Como si eso fuera algo malo.



¡Sí! Después de usar otra vez mi ZX-2, esto es lo que pasa con las marcas:

0. La marca de Bulldozer se deja donde estaba.
1. Una de mis anteriores marcas se convierte en masacre.
2. La otra marca anterior se pierde.
3. Se añaden dos nuevas marcas. Cuando :D-struct-OR reaparezca, seguirán en su tablilla junto con la marca de Bulldozer.

CUANDO ACABES TU TURNO

1. Recarga tantas armas como quieras

Para **recargar** un arma tendrás que pagar todo el coste de recarga: es decir, todos los cubos de munición que aparezcan en la esquina superior izquierda de la carta. Puedes pagar el coste con cubos y con cartas de *power-up*.

2. Puntúa todas las tablillas que hayan recibido un tiro mortal

Anteriormente ya hemos explicado cómo se realiza la **puntuación**.

3. Vuelve a reponer cualquier cosa que te hayas llevado

Repón las fichas de munición con nuevas fichas de las pilas de munición. Si las pilas se terminan, mezcla las fichas descartadas (incluyendo las que hubieras descartado en este turno) y prepara más pilas de munición.

Repón las armas añadiendo cartas del mazo de armas. Si el mazo se agota, ya no aparecerán más armas en lo que queda de partida.



El coste de recarga de esta arma son 2 cubos rojos y 1 cubo amarillo.

MUERTE SÚBITA

Tu primera partida terminará cuando se retire la última calavera. Ignora las reglas sobre el final frenético y pasa directamente a la puntuación final.

FINAL FRENÉTICO

Un final a muerte súbita ocurre muy... súbitamente. En las partidas normales se añaden algunas reglas más al final para que la partida esté más compensada. A esto se le conoce como "final frenético".

El final frenético se activa en el momento en el que se retira la última calavera del marcador de tiros mortales. Después, **todos los jugadores tendrán un turno más**, incluido el jugador que realizó el tiro mortal.

Atención: si desencadenas el final frenético con varios tiros mortales, pon todas las fichas de tiro mortal y de masacre en el marcador de tiros mortales. No importa cuál sea el jugador que reciba la última calavera.

PREPARACIÓN PARA EL FINAL FRENÉTICO

Todos los jugadores que no tengan ninguna herida (incluyendo los que se acaben de puntuar) deberán voltear su tablilla. Conservarán cualquier marca y munición que tuvieran, pero deberán retirar las calaveras. Sus tablillas ya no darán puntos por primera sangre. La recompensa por haberles causado más heridas será 2, 1, 1 y 1.

Todos los jugadores deberán voltear sus piezas de acciones.

En tu último turno tendrás...

¡ACCIONES FRENÉTICAS!

Si realizas tu último turno antes que el jugador que empezó la partida, dispondrás de 2 acciones. Las acciones disponibles son:

Móvete hasta 1 casilla, recarga y luego dispara.

Móvete hasta 4 casillas.

Móvete hasta 2 casillas y luego quedarte algo.

Si eres el jugador inicial o si realizas tu último turno después del último turno del jugador inicial, sólo tendrás 1 acción:

0 bien podrás moverte hasta 2 casillas, recargar y luego disparar;

0 bien podrás moverte hasta 3 casillas y luego quedarte algo.

Atención: tal vez te estés preguntando de qué sirve esta segunda opción; lo entenderás con el modo Torreta.



UN BLANCO FÁCIL

Cualquier tablilla de un jugador que muera durante el final frenético deberá voltearse al lado 2-1-1-1. Las fichas de tiro mortal y de masacre se trasladarán al marcador de tiros mortales como siempre.

PUNTUACIÓN FINAL

Después del último turno, **puntúa todas las tablillas** que todavía tengan alguna herida. Puntúalas de la forma habitual, con la excepción de que, obviamente, no habrá tiros mortales. Si juegas con las reglas del final frenético, recuerda que las tablillas volteadas no dan puntos por haber causado la primera sangre.

Después puntúa el marcador de tiros mortales. El jugador que tenga más fichas en él gana 8 puntos. El jugador en segunda posición gana 6, etc. Los empates se resuelven de la forma habitual: el primer jugador en haber puesto el tiro mortal gana el empate.

Después, todos los jugadores muestran los puntos que han conseguido. El jugador con más puntos es el ganador.

EN CASO DE EMPATE

Los empates se resuelven a favor del jugador que obtuviera más puntos en el marcador de tiros mortales. Si los jugadores empatados no tuvieron ningún tiro mortal, la gente deberá reírse en sus narices por no haber conseguido matar a nadie. Y además, seguirán empatados.

MODO DOMINACIÓN



El juego que te acabo de enseñar es la versión estándar de Adrenalina. Pero hay otras modalidades de juego. Obviamente, en todas ellas tendrás que ir disparándole a los demás.

RESUMEN

En el modo Dominación, los jugadores intentarán controlar los puntos de aparición. También seguirán consiguiendo puntos por herir a los demás.

PREPARACIÓN

En cuanto hayas dispuesto el tablero, cubre el marcador de tiros mortales con esta tabla de dominación y coloca 8 calaveras en el recuadro correspondiente.



CÓMO SE JUEGA

El primer turno de cada jugador se realizará siguiendo las reglas normales. Pero a partir del segundo turno y durante el resto de la partida tendrás dos formas de **señalar un punto de aparición**:

- » Dañando el punto de aparición, o bien;
- » Terminando tu turno siendo el único jugador en ese punto de aparición.

Cada punto de aparición tiene su propio marcador en la tabla de dominación. Cada vez que señales un punto de aparición, deberás poner una de tus fichas de daño en la casilla vacía situada más a la izquierda de ese marcador.

DAÑAR UN PUNTO DE APARICIÓN

Puedes atacar los puntos de aparición igual que si se trataran de otros jugadores. Si el efecto del arma inflige alguna herida, señala el punto de aparición con una de tus fichas de daño. El punto de aparición **solo recibirá 1 ficha**, incluso aunque el arma causara más daño. Solo se puede dañar un punto de aparición **una vez por turno**.

El Rayo Tractor y el Cañón de Vórtice pueden señalar un punto de aparición, pero solo si puedes verlo. Las armas que dañen a todos los jugadores que estén en una casilla o en una habitación, también señalan los puntos de aparición. El T.H.O.R. puede usar un punto de aparición como primer, segundo o tercer objetivo, pero no puede encadenarse desde un punto de aparición a otro objetivo (el punto de aparición deriva a tierra el rayo eléctrico del T.H.O.R.).

TERMINAR EN UN PUNTO DE APARICIÓN

Si terminas tu turno siendo el único jugador en un punto de aparición, lo señalarás, incluso aunque lo hubieras dañado —y, por lo tanto, señalado— en este mismo turno.

EL PUNTO DE APARICIÓN CONTRAATACA

Si terminas tu turno en un punto de aparición, éste te causará 1 herida, incluso aunque no seas el único jugador que esté allí. Indica la herida con una ficha de tu propio color. Al puntuar tu tablilla, esta herida se contará como si la hubiera infligido otro jugador. En este caso, los puntos no se darían a nadie, sino que se dejarían en la reserva. Si un punto de aparición te inflige un tiro mortal al final de tu turno, se puntuará tu tablilla, pero no podrás contarla como si hubieras causado una matanza.

TIROS MORTALES Y MASACRES

Las tablillas de los jugadores se puntúan como siempre, con la excepción de que los tiros mortales y las masacres no se trasladan al recuadro de calaveras. Los tiros mortales no se tienen en cuenta, pero si masacas a alguien, deberás poner esa ficha de daño en el marcador de puntos de aparición que desees para que se contabilice en el recuento final.

FINAL FRENÉTICO



El final frenético se desencadena cuando se toma la última calavera del recuadro de calaveras o cuando haya al menos dos marcadores de puntos de aparición que tengan como mínimo 8 fichas de daño (la octava casilla muestra un puño, aunque un marcador que tuviera 8 fichas podría seguir recibiendo más).

PUNTUACIÓN FINAL

El recuento de los marcadores con los puntos de aparición se hace solamente al final de la partida. Puntúalos por separado. El jugador que tenga más fichas obtiene 8 puntos, el segundo jugador obtiene 6, seguido de 4, 2 y 1. En caso de empate, todos los jugadores empatados consiguen la recompensa. Por ejemplo, si dos jugadores hubieran empatado en primera posición, ambos conseguirían 8 puntos, pero el siguiente jugador sería tercero y solo recibiría 4.

MODO TORRETA



¡En esta modalidad el propio escenario te dispara! Está pensado solo para expertos. Como yo.

RESUMEN

Los jugadores intentarán controlar las torretas, que pueden disparar a los demás jugadores.

PREPARACIÓN

Cubre el marcador de tiros mortales con la tabla de torretas y coloca 8 calaveras en el recuadro de calaveras.



MUNICIÓN

No pongas fichas de munición sobre el tablero. En vez de ello, en la tabla de torretas habrá 5 fichas de munición entre las que elegir. Pon una ficha de munición boca arriba en cada una de las casillas de munición. Al final del turno de cada jugador, repón cualquier ficha que faltara poniendo una nueva ficha de munición allí donde hubiera quedado algún hueco.

CASILLAS DE TORRETA

Ahora, las casillas que proporcionan munición también tienen torretas.

CONSEGUIR MUNICIÓN

Conseguir munición funciona como siempre, con la excepción de que podrás elegir entre una de las fichas que haya en la tabla de torretas. Seguirás sin poder adquirir munición dos veces del mismo sitio en un solo turno.

APODERARSE DE UNA TORRETA

Cuando consigas munición en una casilla de torreta, puedes optar por no tomar uno de los cubos de munición o cartas de *power-up* y en vez de ello **apoderarte de la torreta** (esto se aplicaría incluso si hubiera un cubo que no pudieras tomar porque ya tuvieras los tres de ese color).

Cuando te apoderes de una torreta, pon tu ficha de daño sobre la torreta. Si ya hubiera la ficha de otro jugador en ella, déjala en tu tablilla como marca (a menos que ya tuvieras tres de ese mismo color).

ENTRAR EN UNA CASILLA CON TORRETA

Cuando entres en una casilla con la torreta de otro jugador, ese jugador te infligirá 1 herida. Este efecto se aplicará aunque sea otro jugador quien te desplace. Si una acción implica varios movimientos, cada uno de ellos activaría una torreta.

El daño causado por torretas no provoca que las marcas se conviertan en heridas.

Tampoco puede aumentarse con el *power-up* de la Mira Telescópica ni se puede usar una Granada Marcadora contra ella.

Salir de una casilla con una torreta o empezar el turno en ella no tiene ningún efecto. Si usas un Teletransportador, únicamente activarás la torreta de la casilla a la que vayas (en caso de que la hubiera).

COSAS RARAS QUE PUEDEN PASAR

Efectivamente, puede que te maten en tu propio turno. Si te mueres con tu primera acción, seguirás teniendo una segunda acción y podrás recargar armas antes de puntuar tu tablilla. ¡Que no pare la adrenalina!

Si dos o más **rivales** mueren durante tu turno, conseguirás la bonificación de 1 punto por causar una matanza, sea quien sea el que realice el tiro mortal. Pero si te matan en tu turno, no podrás contarla como si fuera una matanza (buen intento).

CALAVERAS

Las tablillas se puntúan como siempre, pero los tiros mortales y las masacres no se contabilizan. El final frenético se desencadena al tomar la última calavera, como es habitual.

PUNTUACIÓN FINAL

Al final de la partida los jugadores recibirán puntos en función de las torretas que controlen. El jugador que controle más torretas recibirá 8 puntos, el segundo jugador recibirá 6, seguido de 4, 2 y 1. Los empates se resuelven siguiendo el orden de juego, empezando por el primer jugador que haya realizado su último turno.

AÑADIR ROBOTS

PARTIDAS CON 3 JUGADORES

En las partidas con menos blancos potenciales, algunas armas no son tan eficaces. En una partida con 3 jugadores al modo Dominación puedes añadir objetivos de la forma descrita en la página anterior. O también puedes añadir un robot.

Atención: si quieres, también puedes añadir un robot en una partida con 4 jugadores.

PREPARACIÓN

Elige una figura que represente al robot. Necesitarás su tablilla y sus fichas de daño. No necesitará ni cubos de munición ni la pieza de acciones. Entrega la carta de robot al segundo jugador.

PUNTO DE APARICIÓN

Después de examinar los *power-up* pero antes de que nadie aparezca, el jugador inicial deberá elegir uno de los tres puntos de aparición y situar allí la figura del robot.

CÓMO SE JUEGA

El robot no realiza su propio turno, sino que actúa durante el turno de los jugadores, empezando por el turno del segundo jugador. Se le dispara y se le puntúa como si fuera otro jugador cualquiera.

Junto con tus dos acciones habituales, también tendrás que realizar una acción para el robot. Puedes realizar las tres acciones en el orden que desees.

LA ACCIÓN DEL ROBOT

1. Mueve el robot una casilla, si quieres.
2. Después, si el robot tiene cualquier objetivo válido al que poder disparar, deberás elegir uno de ellos y atacarle.

Se considera un objetivo válido a cualquier figura que el robot pueda ver, excepto tú y el propio robot (en el modo Dominación el robot también puede atacar los puntos de aparición que pueda ver).

El ataque causa 1 herida. Señálala con una ficha de daño del color del robot. Si el robot ya dispone de las dos acciones adrenalínicas, el ataque también añadirá 1 marca.

CARTA DE ROBOT



La carta de robot sirve para recordarte que tienes que hacer la acción del robot. Quédatela hasta que realices la acción del robot y luego pásasela al siguiente jugador. Esta carta no se considera ni un arma ni un *power-up*.

POWER-UP

Por lo general, los *power-up* que funcionen contigo no se pueden usar con el robot, pero los *power-up* que afecten a lo demás jugadores sí que pueden emplearse con el robot.

La Mira Telescópica no puede añadir 1 herida a la acción del robot.

El Teletransportador no puede usarse para mover el robot.

El Newton puede usarse para mover el robot, incluso antes de la acción del robot.

La Granada Marcadora le asigna una marca al robot si se juega como respuesta a una herida que haya causado la acción del robot.

PUNTUACIÓN

Las heridas del robot se contabilizan como las heridas de cualquier otro jugador. De hecho, si quieres puedes hasta contar los puntos que consiga el robot (aunque igual puede resultar algo embarazoso si acaba superándote). La tablilla del robot se puntúa como cualquier otra tablilla.

Si al final de tu turno hubiera varias tablillas con algún tiro mortal, recibirás la bonificación de 1 punto por matanza, sea quien sea el que haya realizado los tiros mortales.

PARA OTROS MODOS DE JUEGO

El robot puede usarse con las otras dos modalidades de juego. Si añades un robot al modo Dominación tendrás un escenario repleto de objetivos potenciales.

Añadir un robot al modo Torreta probablemente sea la forma más complicada de jugar a *Adrenalina*. Sería recomendable que en este caso todos los jugadores ya hubieran probado esta modalidad más de una vez.

COMPONENTES



1 tablero de juego con 2 piezas de doble cara

» Permite 4 configuraciones distintas.



1 tabla de doble cara para 2 modos de juego distintos

» No se usa en el modo estándar de juego.



21 cartas de arma

» El mazo de armas puede agotarse durante la partida (pero no te olvides de que, cada vez que adquieras una cuarta arma, tendrás que dejar una).



36 fichas de munición

» Las fichas de munición no se agotan. Si se descubre la última ficha, mezcla todas las fichas descartadas para crear más pilas.



1 carta de robot

» No se usa en la preparación estándar.



Varias fichas de puntos

» Si se te acaban, mira debajo de la mesa; tiene que haber de sobras.



1 indicador de jugador inicial



24 cartas de *power-up*

» Los *power-up* no se agotan durante la partida. Si se roba la última carta, baraja todos los *power-up* descartados para crear un nuevo mazo.

COMPONENTES DE LOS JUGADORES

El juego incluye los componentes para 5 jugadores. Cada jugador recibe:



1 tablilla de jugador

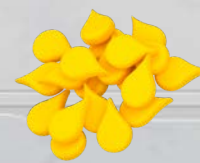


1 pieza de acciones



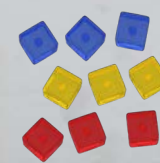
1 figura

» No hay motivo por el que una figura se agote. Si, de algún modo, la figura consigue escapar del tablero, captúrala y vuélvela a poner en su sitio.



20 fichas de daño

» ¡Si se te acaban es que los estás dejando a todos como un colador! En este caso, usa algún sustitutivo hasta que recuperes alguna de las fichas.



3 cubos de munición en cada uno de los colores.

» No puedes tener más de 3 de cada color. Si al jugador de al lado le falta algún cubo, cuenta los que tienes y devuélvele el que le quitaste.