

# ADRENALINA

## MANUAL DE ARMAS

¡Felicidades! ¡Ya eres el flamante propietario de un arma! En este manual te explicaremos cómo usarla adecuadamente.

En esta página se explican las reglas generales sobre las armas. En la última página se explican los *power-up*. En las páginas centrales encontrarás una explicación detallada de cada una de las armas que puedes encontrarte en uno de los tres puntos de aparición.

Si vas a explicarle el juego a alguien que no lo ha probado todavía:

1. Repasa primero las reglas sobre las acciones, heridas, marcas y puntuaciones.
2. Explica luego cada una de las 9 armas que hayan aparecido al principio de la partida.
3. Explica los *power-up*.
4. **¡Empieza a jugar!**
5. Explica el resto de armas a medida que vayan apareciendo.

Si es tu **primera partida**, tendrías que asimilar primero las reglas de esta página para entender bien las descripciones de las armas.

*A veces yo me salto el segundo paso y dejo que los novatos vayan descubriendo lo que hacen sus armas según las vayan usando. ¿Por qué no? Sólo estamos calentando...*



### APARTADOS DE UNA CARTA



**Efecto básico:** lo que el arma puede hacer sin gastar más munición.

**Efecto opcional:** lo que el arma puede hacer aparte del efecto básico. A veces tendrás que gastar munición para usar este efecto.

**Modo básico:** simplemente otro nombre para designar el efecto básico. Lo que el arma puede hacer sin gastar munición.

**Modo de ataque alternativo:** el arma puede causar este efecto en vez del efecto básico. Tendrás que elegir entre uno u otro. A veces, para usar este modo tendrás que gastar munición.

### UNOS PRINCIPIOS BÁSICOS

- » Lo que importa es la casilla en la que estás, y no la orientación de la figura.
- » No es posible esconderse detrás de otras figuras.
- » Tu propia arma nunca puede herirte.
- » Si un efecto provoca una cierta cantidad de heridas, no puedes optar por rebajarlas.
- » Si un efecto te permite elegir entre múltiples objetivos, puedes elegir menos objetivos si lo deseas, pero si un efecto hiere a todos los que estén en un lugar, no puedes decidir que algunos no se vean afectados.
- » Cuando hablamos de "movimientos de distancia" significa que funciona a través de las puertas pero no a través de las paredes.

### ¿QUÉ PUEDES VER?

Prácticamente la mitad de las armas solo pueden dirigirse contra un rival que puedas ver. ¿A qué nos referimos?

- » Puedes ver a cualquier rival que esté en la misma habitación que tú.
- » Si tu casilla tiene una puerta, también podrás ver a todos los rivales de la habitación que haya al otro lado.

Imagínatelo así: en una habitación no hay ningún lugar donde ocultarse, de modo que se puede ver a todos los jugadores que estén dentro. Puedes echar un vistazo desde cualquier puerta y ver a todos lo que estén en la habitación de al lado, pero cuando sea su turno volverás a cubrirte detrás de la puerta, con lo cual no podrán verte a menos que estén junto a una puerta que dé a tu habitación.

No te preocupes por cómo es posible disparar a través de una casilla ocupada o disparar simultáneamente a través de las dos puertas que hay en una habitación; simplemente se puede. Tu personaje es lo bastante ágil como para acertar a cualquier blanco a quien su arma le permita disparar.



*Bulldozer puede ver las 3 habitaciones a la vez.*

*Juancho puede ver a :D-struct-OR y a Bulldozer.*

*:D-struct-OR puede ver a Bulldozer y a Juancho.*

*Banshee no puede ver a nadie, aunque Bulldozer sí que puede verle a ella.*



## RIFLE DE PRECISIÓN

**Efecto básico:** inflige 2 heridas y marca a un objetivo que puedas ver.

**Si fijas la mira sobre un segundo objetivo:** asigna 1 marca a otro objetivo distinto que puedas ver.



## METRALLETA

**Efecto básico:** elige a 1 o 2 objetivos que puedas ver y causa 1 herida a cada uno.

**Si te centras al disparar:** inflige 1 herida adicional a uno de estos objetivos.

**Si usas el trípode:** inflige 1 herida al segundo objetivo y/o inflige 1 herida a un objetivo distinto que puedas ver.

**Aclaraciones:** si causas 2 heridas adicionales, tendrán que ser contra 2 objetivos distintos. Si solo ves a 2 objetivos, usando los dos efectos opcionales les infligirás 2 heridas a cada uno. Si usas el efecto básico únicamente contra 1 objetivo, podrías usar también el trípode para causarle 1 daño más.



## T.H.O.R.

**Efecto básico:** inflige 2 heridas a 1 objetivo que puedas ver.

**Si usas la reacción en cadena:** inflige 1 herida a un segundo objetivo que se pueda ver desde el primer objetivo.

**Si usas una reacción de alto voltaje:** inflige 2 heridas a un tercer objetivo que se pueda ver desde el segundo objetivo. No puedes usar este efecto a menos que no hayas usado también la reacción en cadena.

**Aclaraciones:** esta carta dicta el orden en el que se deben usar los efectos (a diferencia de la mayoría de cartas). Ten también en cuenta que cada objetivo debe ser un jugador distinto.



## FUSIL DE PLASMA

**Efecto básico:** inflige 2 heridas a 1 objetivo que puedas ver.

**Si te deslizas en fase:** muévete 1 o 2 casillas. Este efecto puede usarse antes o después del efecto básico.

**Si acumulas energía para el disparo:** inflige 1 herida más al objetivo.

**Aclaraciones:** deslizarse no gasta munición. No es necesario que veas a tu objetivo en el momento de jugar la carta. Por ejemplo, podrías moverte 2 casillas y luego disparar a un objetivo que vieras. No puedes moverte una casilla, disparar y luego moverte la segunda casilla.



## SUSURRADORA

**Efecto:** inflige 3 heridas y 1 marca a un objetivo que puedas ver. El objetivo debe estar al menos a 2 movimientos de distancia.

**Aclaraciones:** por ejemplo, en una habitación de 2x2, no podrías dispararle a un objetivo que estuviera en una casilla adyacente, pero sí podrías dispararle a un objetivo que estuviera en diagonal. Si estuvieras junto a una puerta, no podrías dispararle a un objetivo que estuviera justo al otro lado de la puerta, pero sí podrías dispararle a otro que estuviera en otra casilla de la habitación.



## ELECTROGUADAÑA

**Modo básico:** inflige 1 herida a todos los demás jugadores que estén en tu casilla.

**Si usas el modo segador:** inflige 2 heridas a todos los demás jugadores que estén en tu casilla.



## RAYO TRACTOR

**Modo básico:** desplaza a un objetivo 0, 1 o 2 casillas hasta una casilla que puedas ver y luego infligele 1 herida.

**Si usas el modo castigador:** elige a un objetivo que esté a 0, 1 o 2 movimientos de distancia. Desplázalo hasta tu casilla y luego infligele 3 heridas.

**Aclaraciones:** puedes desplazar al objetivo incluso aunque no puedas verle. El objetivo terminará en un lugar en el que puedas verle y herirle. Los movimientos no tienen porque ser todos en la misma dirección.



## CAÑÓN DE VÓRTICE

**Efecto básico:** elige una casilla que puedas ver y que esté al menos a 1 movimiento de distancia. En esa casilla se abre un vórtice. Elige a un objetivo que esté en la casilla del vórtice o a 1 movimiento de distancia. Desplaza el objetivo hasta la casilla del vórtice y luego infligele 2 heridas.

**Si usas el agujero negro:** elige a 2 objetivos más que estén en la casilla del vórtice o a 1 movimiento de distancia. Desplázalos hasta la casilla del vórtice y luego inflígeles 1 herida a cada uno.

**Aclaraciones:** los 3 objetivos tienen que ser distintos, pero algunos de ellos podrían empezar desde la misma casilla (incluso en la misma casilla en la que tú estuvieras). Todos terminarán en la misma casilla del vórtice. No es necesario que puedas ver los objetivos. Deberás dispararle a una casilla que puedas ver, crear en ella el vórtice, y los objetivos se verán absorbidos hacia ella.



## HORNEADORA

**Modo básico:** elige una habitación que puedas ver pero que no sea la misma en la que te encuentras. Inflige 1 herida a todos los que estén en esa habitación.

**Si usas el modo de fuego hogareño:** elige una casilla que esté a 1 movimiento de distancia. Inflige 1 herida y 1 marca a todos los que estén en esa casilla.



## RASTREADORA

**Efecto:** elige a 1 objetivo que no puedas ver e infligele 3 heridas.

**Aclaraciones:** efectivamente, solo podrás disparar a aquellos objetivos que no puedas ver.



## INFERNIUM

**Modo básico:** inflige 1 herida a 1 objetivo que puedas ver y que esté al menos a 1 movimiento de distancia. Después asigna 1 marca a ese objetivo y a todos los demás que estén en esa misma casilla.

**Si usas el modo con nanorastreadores:** inflige 1 herida a 1 objetivo que puedas ver y que esté al menos a 1 movimiento de distancia. Después asigna 2 marcas a ese objetivo y a todos los demás que estén en esa misma casilla.



## LANZALLAMAS

**Modo básico:** elige una casilla a 1 movimiento de distancia y, si quieres, una segunda casilla a 1 movimiento de distancia más que esté en la misma dirección. En cada casilla puedes elegir 1 objetivo e infligirle 1 herida.

**Si usas el modo barbacoa:** elige 2 casillas tal como se ha descrito. Inflige 2 heridas a todos los jugadores en la primera casilla y 1 herida a todos los jugadores en la segunda.

**Aclaraciones:** esta arma no puede herir a un jugador que esté en tu misma casilla. Sin embargo, en ocasiones podría herir a un jugador que no pudieras ver (las llamas no atraviesan las paredes, pero sí las puertas). Considéralo como una llamarada que avanza hasta 2 casillas en línea recta.



## ZX-2

**Modo básico:** inflige 1 herida y 2 marcas a 1 objetivo que puedas ver.

**Si usas el modo escáner:** elige hasta 3 objetivos que puedas ver y asígnales 1 marca a cada uno.

**Aclaraciones:** ten en cuenta que los 3 objetivos pueden estar en 3 habitaciones distintas.



## LANZAGRANADAS

**Efecto básico:** inflige 1 herida a 1 objetivo que puedas ver. Después puedes desplazar ese objetivo 1 casilla.

**Si usas una granada más:** inflige 1 herida a todos los jugadores que estén en una casilla que puedas ver. Puedes aplicar este efecto antes o después del desplazamiento que permite el efecto básico.

**Aclaraciones:** por ejemplo, podrías dispararle a un objetivo, desplazarlo a una casilla junto con otros objetivos y luego herirlos a todos (incluyendo al primer objetivo). O podrías causar 2 heridas al objetivo principal, 1 herida a los demás y luego desplazar al objetivo principal. O podrías infligir 1 herida a un objetivo aislado y 1 herida a todos los que estuvieran en otra casilla distinta. Si lo lanzaras contra tu propia casilla, no te dañarías ni tampoco te desplazarías.



## ESCOPETA

**Modo básico:** inflige 3 heridas a 1 objetivo que esté en tu casilla. Si quieres, después puedes desplazar ese objetivo 1 casilla.

**Si usas el cañón largo:** inflige 2 heridas a 1 objetivo que esté a 1 movimiento de distancia.



## LANZAMISILES

**Efecto básico:** inflige 2 heridas a 1 objetivo que puedas ver que no esté en tu misma casilla. Después puedes desplazar al objetivo 1 casilla.

**Si haces un salto con cohete:** muévete 1 o 2 casillas. Puedes usar este efecto antes o después del efecto básico.

**Si usas bombas de fragmentación:** durante el efecto básico, inflige 1 herida a cada jugador que esté en la casilla original del objetivo (incluyendo el objetivo, aunque lo desplaces).

**Aclaraciones:** si usas el salto con cohete antes del efecto básico, deberás tener solo en cuenta tu nueva casilla a la hora de determinar si el objetivo es válido. Puedes incluso alejarte de una casilla para poder disparar a alguien que se encuentre en ella. Si usas las bombas de fragmentación, realizarás el daño en la casilla del objetivo antes de desplazarle (con lo cual el objetivo principal recibiría 3 heridas).



## GUANTE DE PODER

**Modo básico:** elige 1 objetivo en cualquier casilla que esté a 1 movimiento de distancia. Muévete a esa casilla e inflígelo 1 herida y 2 marcas.

**Si usas los puños con propulsores:** elige 1 casilla que esté a 1 movimiento de distancia. Puedes causarle 2 heridas a 1 objetivo que esté allí. Si quieres puedes moverte 1 casilla más en esa misma dirección (tiene que ser un movimiento válido). Luego puedes causarle 2 heridas a 1 objetivo que esté allí.

**Aclaraciones:** con los puños con propulsores estarías volando 2 casillas en línea recta y golpearías a 1 persona en cada casilla.



## CAÑÓN DE RIEL

**Modo básico:** elige una dirección cardinal y 1 objetivo que esté en esa dirección. Inflígelo 3 heridas.

**Si usas el modo perforante:** elige una dirección cardinal y 1 o 2 objetivos en esa dirección. Inflígelos 2 heridas a cada uno.

**Aclaraciones:** en esencia implica disparar en línea recta ignorando las paredes. No es necesario que dispires a alguien que esté al otro lado de una pared (podría ser incluso alguien que estuviera en tu misma casilla), pero disparar a través de las paredes mola mucho. Solo hay 4 direcciones cardinales. Cualquiera que esté en una casilla en esa dirección (incluyendo tu casilla) se considera un objetivo válido. Con el modo perforante los 2 objetivos pueden estar en la misma casilla o en casillas distintas.



## ONDA DE CHOQUE

**Modo básico:** elige hasta 3 objetivos en casillas distintas que estén a 1 movimiento de distancia. Inflige 1 herida a cada objetivo.

**Si usas el modo tsunami:** inflige 1 herida a todos los objetivos que estén exactamente a 1 movimiento de distancia.



## CIBERESPADA

**Efecto básico:** inflige 2 heridas a 1 objetivo que esté en tu casilla.

**Si usas el movimiento sigiloso:** muévete 1 casilla antes o después del efecto básico.

**Si usas el modo para cortar y rebanar:** inflige 2 heridas a un objetivo distinto que esté en tu casilla. Puedes usar el movimiento sigiloso antes o después de este efecto.

**Aclaraciones:** si combinas todos los efectos podrías moverte a una casilla y atacar a 2 jugadores; o atacar a alguien, moverte y luego a atacar a otro; o atacar a 2 y luego moverte.



## ALMÁDENA

**Modo básico:** inflige 2 herida a 1 objetivo que esté en tu casilla.

**Si usas el modo pulverizador:** inflige 3 heridas a 1 objetivo que esté en tu casilla y luego desplázale 0, 1 o 2 casillas en una sola dirección.

**Aclaraciones:** recuerda que puedes desplazar a alguien a través de puertas, pero no de paredes.

## POWER-UP

Cada *power-up* tiene 2 usos principales. Cuando tengas que gastar munición, puedes descartar la carta en vez de usar el cubo de munición señalado. O bien puedes jugar la carta (y descartarla) para usar su efecto especial. Atención: no está permitido usar la carta para conseguir el cubo indicado; únicamente puedes jugarla cuando tengas que pagar algún coste.

Como máximo puedes tener 3 *power-up* en la mano. Si quieres, puedes usarlos todos en la misma acción (si pueden aplicarse).



Puedes jugar esta carta al herir a uno o más objetivos. Gasta 1 cubo de munición de cualquier color para elegir a 1 de esos objetivos y causarle 1 herida más. Atención: no puedes usar este efecto para herir a un objetivo que solo haya recibido una marca.



Puedes jugar esta carta en tu turno antes o después de cualquier acción. Elige la figura de cualquier otro jugador y desplázala 1 o 2 casillas en una sola dirección (no puedes usar este efecto para mover una figura después de que vuelva a aparecer al final de tu turno; sería demasiado tarde).



Puedes jugar esta carta cuando te acabe de herir un jugador al que puedas ver. Asígnale 1 marca a ese jugador.



Puedes jugar esta carta en tu turno antes o después de cualquier acción. Toma tu figura y ponla sobre cualquier casilla del tablero (no puedes usar este efecto después de ver donde alguien reaparece; sería demasiado tarde).

## RESUMEN DEL REGLAMENTO

### PREPARACIÓN

Prepara el tablero de juego eligiendo uno de los lados de cada tablero. Prepara la partida tal como se muestra en las páginas 2 y 3.

### APARECER EN EL PRIMER TURNO

1. Roba 2 cartas de *power-up*.
2. Elige con cuál de ellas te quedas.
3. Empieza tu primer turno descartando el otro *power-up*; su color determinará cuál es tu punto de aparición.

### TURNO

1. Puedes realizar hasta 2 acciones:
  - a. Corretear
    - I. Moverse 1, 2 o 3 casillas.
  - b. Quedarte algo
    - I. Moverse 1 casilla (o hasta 2 casillas si has sufrido al menos 3 heridas).
    - II. Conseguir algo que esté en la casilla.
      - Para conseguir munición, toma la ficha de munición. Traslada los cubos necesarios a tu tablilla y luego descarta la ficha.
        - » Si la ficha te proporciona un *power-up*, roba la carta (a menos que ya tuvieras 3).
      - Para conseguir un arma, toma la carta de arma. Paga el coste de recarga, teniendo en cuenta que el cubo superior ya viene incluido. El arma estará **cargada**.
        - » Si en este momento tuvieras 4 armas, tendrás que descartarte una y dejarla donde estaba la que tomaste. Puedes descartar un arma tanto cargada como descargada.

- a. Dispararle a lo que sea
  - I. Juega una carta de arma de la mano (si ya hubieras sufrido al menos 6 heridas, antes podrías moverte 1 casilla).
  - II. Explica cómo vas a aplicar los efectos de la carta.
  - III. Resuelve cada efecto, pagando por aquellos efectos opcionales o modos de ataque alternativo que fueras a utilizar.
  - IV. El arma quedará **descargada** y se quedará boca arriba frente a ti.
2. Recargar
  - a. Puedes recargar tantas armas descargadas como quieras.
  - b. Para recargar un arma, paga el coste entero de recarga y pon la carta en tu mano. Ahora ya está cargada.
3. Puntuar todas las tablillas que hayan recibido un tiro mortal.
  - a. **Primera sangre**: 1 punto para el jugador que haya infligido la primera herida.
  - b. Se distribuyen los puntos para todos los jugadores que hayan herido a la víctima:
    - I. El jugador que haya causado más heridas consigue más puntos. El segundo jugador consigue la segunda cifra, etc.
    - II. Los empates se resuelven a favor del jugador que haya herido primero.
    - III. Al principio los puntos concedidos son 8, 6, 4 y 2.
    - IV. Por cada muerte previa, los puntos concedidos disminuyen, tal como señalan las calaveras que se colocan sobre la tablilla.
  - c. Traslada el tiro mortal al marcador de tiros mortales.
  - d. Si ha habido masacre, traslada la ficha de masacre al marcador de tiros mortales. La víctima le da una marca al jugador que le masacró.

- a. Toma una calavera del marcador de tiros mortales y cubre el valor de puntos más alto que hubiera en la tablilla de la víctima.
- f. La víctima reaparece:
  - I. Roba una carta de *power-up*.
  - II. Descarta una de las cartas de *power-up*.
  - III. Reaparece en ese lugar.

### FINAL FRENÉTICO

1. El final frenético se inicia en cuanto se haya tomado la última calavera del marcador de tiros mortales.
2. Todos los jugadores que no tengan ninguna herida voltean a su tablilla. Ahora valdrán muy pocos puntos.
3. Cada jugador tiene un último turno (incluyendo el jugador que desencadenó el final frenético). Los jugadores voltean su pieza de acción de modo que muestre el lado frenético.
  - a. Los que vayan a jugar antes del jugador inicial podrán realizar 2 de estas acciones:
    - I. Moverse hasta 4 casillas.
    - II. Moverse hasta 2 casillas y quedarse algo.
    - III. Moverse hasta 1 casilla, recargar y disparar.
  - b. El jugador inicial y todos los que vayan a jugar después de él podrán realizar 1 de estas acciones:
    - I. Moverse hasta 3 casillas y quedarse algo.
    - II. Moverse hasta 2 casillas, recargar y disparar.
4. Las tablillas que reciban un tiro mortal durante el final frenético se voltean para que muestren la cara con la puntuación 2-1-1-1 después de puntuarse.

### PUNTUACIÓN FINAL

1. Puntúa las tablillas de todos los jugadores que todavía tengan heridas.
2. Puntúa el marcador de tiros mortales del mismo modo que se puntúa una tablilla.
3. El jugador con más puntos es el vencedor.
4. Los empates se resuelven a favor del jugador que haya conseguido más puntos con el marcador de tiros mortales.

## UN JUEGO DE FILIP NEDUK

Ilustraciones: **Jakub Politzer**

Diseño gráfico y dirección artística: **Filip Murmak**

Reglamento: **Jason Holt**

Responsable de las pruebas: **Petr Murmak**

Grafismo 3D: Jiří Světlinský  
Adam Kruták  
Pablo Poliakov  
Marek Polívka

Coordinación de la edición española: **Xavier Garriga**

Traducción: **Oriol Garcia**

**Probadores:** 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, Dabetiči, M. Delić, I. Flis, Š. El Assadi, I. Ferenčák, 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 y un sinnfin de probadores en varias jornadas, entre ellas Czechgaming, The Gathering of Friends, Origins, Stahleck, GenCon y Žihle.

**Un agradecimiento especial para:** mi preciosa Anja por todo su apoyo y cariño; Petr Murmak por todo, especialmente por arriesgarse con una idea un poco alocada; Jakub Politzer por sus increíbles ilustraciones y por saberme interpretar tan bien; Filip Murmak por su ayuda, sus consejos y sus poderes mágicos; Paul Grogan por ser fantástico en todo momento; Jason Holt por el reglamento (el humor no viene de fábrica); Vlaada Chvátíl por ser un gran diseñador; Petr Čáslava por el modo Torreta; Vít Vodička por hacer todas esas cosas importantes de las que nadie habla; y toda la gente de Czechgaming y del programa Geek Night por todas las pruebas realizadas en los últimos 3 años.

© Czech Games Edition, octubre de 2016.

www.CzechGames.com

**CGE**  
Czech Games Edition

**DEVIR**