

ADRENALINE

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.

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

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.



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

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

DÉROULEMENT DU TOUR

- Vous accomplissez 2 actions :
 - Courir Partout
 - Effectuez 1, 2 ou 3 déplacements.
 - Choper des trucs
 - Effectuez 1 déplacement si vous le souhaitez (jusqu'à 2 déplacements si vous avez subi au moins 3 dégâts).
 - 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

- Jouez une carte Arme de votre main. (Si vous avez subi au moins 6 dégâts, vous pouvez effectuer 1 déplacement avant.)
- Expliquez comment vous utilisez les effets de la carte.
- Appliquez les effets, et payez le coût des effets optionnels ou des modes de tir alternatifs si vous les utilisez.
- L'Arme est alors **déchargée**. Conservez-la devant vous, face visible.

2. Rechargement

- Vous pouvez recharger autant d'Armes déchargées que vous le souhaitez.
- 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.

- Premier Sang** : 1 point pour le joueur ayant infligé le premier dégât.
- Les points sont distribués à tous les joueurs ayant infligé des dégâts :
 - 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.
 - Résolvez les égalités en faveur du joueur qui a infligé les dégâts le premier.
 - Les points sont initialement de 8, 6, 4, 2.
 - Pour chaque précédent Coup Fatal, la valeur des points à gagner diminue, comme le montrent les Crânes sur le plateau.
- Déplacez le jeton Coup fatal sur la piste de Coup Fatal.
- 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.
- 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 :

- Piochez une carte Amélioration.
- Défaussez l'une de vos cartes Amélioration.
- Votre résurrection s'accomplit à cet endroit.

FRÉNÉSIE FINALE

- La Frénésie Finale se déclenche lorsque le dernier Crâne est pris sur la piste de Coup Fatal.
- Tous les joueurs n'ayant pas subi de dégâts retournent leur plateau. Ils ne vaudront qu'une valeur minimale.
- 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.
 - Ceux qui jouent avant le premier joueur choisissent deux actions parmi les suivantes :
 - Se déplacer jusqu'à 4 cases.
 - Se déplacer jusqu'à 2 cases et choper quelque chose.
 - Se déplacer jusqu'à 1 case, recharger et tirer.
 - Le premier joueur et tous ceux qui jouent après lui choisissent 1 action parmi :
 - Se déplacer jusqu'à 3 cases et choper quelque chose,
 - Où se déplacer jusqu'à 2 cases, recharger et tirer.
- Les plateaux subissant des Coups Fataux lors de la Frénésie Finale sont retournés sur la face 2-1-1 après avoir été décomptés.

DÉCOMPTE FINAL

- Décomptez tous les plateaux joueurs sur lesquels figurent encore des dégâts.
- Décomptez les points de la piste Coup Fatal de la même manière que vous décomptez un plateau joueur.
- Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.
- 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 Světlinský,

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, Dabetiči, M. Delić, I. Flis, Š. El Assad, 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. Krteža, 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 mis 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

