

ADRENALINE

アドレナリン



混沌と暴力に塗れたこの世界で、5人の戦士は未来の闘技場に囚われの身だ。

最先端の兵器で武装した彼らに与えられた使命は、殺るか殺られるか。

絶望的に見える状況の中
動くものは全て吹き飛ばす。

銃



上
残念な
その経
の多
的
そして
す

も長

はら

は

は

は

は

は

は

は

は

は

は

は

は

は

は

は

は

わあーお! なんか暗くて悲惨な話!

この流行最先端の装甲ブーツ履いていても震えちゃう!

背景に書いてあるゴチャゴチャは気にしないで。

確かなことは、この『アドレナリン』はゲームだってことよ。

楽しいし。それに、誰も本当に死んだりはしない -

少なくとも、死んだままにはならないわ。

さあ、私がプレイ方法を教えてあげるから、

ページをめくって!

プレイ方法を動画で
チェックしよう!



<http://cge.as/adrv>

セットアップの各ステップ

- 1 使用する面を選択して、ゲームボードを組み立てる。
- 2 キルショット・トラック上にスカル5～8個を配置する。最初のゲームでは、スカル5個が推奨。
通常のゲームでは、スカル8個を使用する。
- 3 パワーアップ・カードをシャッフルしてデッキを作成、ゲームボード上に裏向きに配置して山札とする。
- 4 武器カードをシャッフルしてデッキを作成、ゲームボード上に裏向きに配置して山札とする。
- 5 武器カードを、各出現ポイントに3枚ずつ、表向きに配置する。
- 6 ポイント・トークンをゲームボード側にまとめて置いて予備とする。
- 7 弾薬タイルをよく混ぜ、ゲームボード側に裏向きに積んで山札とする。
- 8 弾薬タイルを、ゲームボード上の、出現ポイント以外の各スペースに1枚ずつ、表向きに配置する。
- 9 スタートプレイヤーを選ぶ。選ばれた者はスタートプレイヤー・マーカを受け取る。

最初は、スカル5個と“サドンデス”
エンドでプレイしてね。
その方がルールを早く覚えられるし、
クールな武器をガンガン撃てるわ。
ポイントのことはあまり気にしないで
いいわ。まずはプレイを楽しんで。
このゲームはスカル8個と
“最後の奮戦”エンドでプレイする様に
バランス調整されているの。だから、
いったんシステムが理解できたら、
次はその設定でプレイしてみて。

1

ゲームボードは両面印刷のパーツ2個で構成
されているため、4種類の異なるアリーナが
作成できます。



プレイヤー 3人または4人の場合向け



プレイヤーが何人の場合でも



プレイヤー 4人または5人の場合向け

7

弾薬タイルの山札

9

スタートプレイヤー・
マーカ

ダメージ・トークン

アクション・タイル

プレイヤーボード

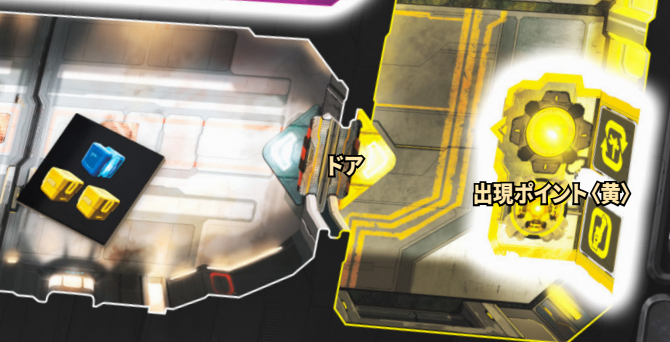
この面を表にして
配置!

この面を表にして配置!

フィギュア

各プレイヤーのセットアップ

- 1 各プレイヤーは自分の分の内容物を受け取る：自分の色のフィギュア、ボード、アクション・タイル、ダメージ・トークン。
- 2 各弾薬色の弾薬キューブを3個ずつ取る。
- 3 自分のボードの弾薬ボックスに、弾薬キューブを各色1個ずつ配置する。
- 4 アクション映画のヒーローっぽい台詞を何か言って、プレイの準備が完了したことを示す。
「戦闘開始!」が一般的だが、アドリブでご自由にどうぞ。



:D=ストラクタ=0R

好きな飲物：エンジンオイル 5W-30
趣味：テニス、ボーリング、鉄板でオリガミを折る
好きなボードゲーム：ロボラリー
可愛いペット：コードレス電動ドリル



バンシー

出身星：不明
密かな楽しみ：カラオケ
最高のデートコース：海岸を散歩 — または海中を散歩
家族構成：妹900人(全員同い年)

ゲームの目的

ゲームの目的は、最も多くのポイントを獲得することです。

いちばんポイントを稼いだヤツの勝ちって、
そんなの、わざわざ言わなくてもわかるわよ! 大事なのは、ポイントを
稼ぐために超ゴツイ銃をガンガンぶっ放すってコトよ!!!



ゲームをスタートする

スタートプレイヤーから開始して時計回り順に、各プレイヤーは自分のターンをプレイします。
フィギュアは1個ずつボード上に出現し、以後ゲーム終了までそのまま残ります。

出現場所

各プレイヤーは、ゲームでの自分の一番最初のターンを、まず自分の出現ポイントを決定することからスタートします：

1. パワーアップ・カード2枚を引く。
2. どちらか1枚を選んで手札に加える。
3. 残りの1枚を公開し、その色の出現ポイントに自分のフィギュアを配置する。
4. 公開したカードを捨て札とする。

攻略のヒント：〈パワーアップ〉に関しては「“アドレナリン”武器マニュアル」に説明が有る。最初のゲームの前には、君は全ての〈パワーアップ〉の詳細を完全に見るのに失敗すれば、それは君の敗北になるだろう。

はいはい、
1枚選んでね！



各〈パワーアップ・カード〉には、
3種類の異なる使用方法があります：



自分のフィギュアがボード上に出現したらただちにプレイヤーは、
以下の説明に従って、通常のターンをプレイします。

プレイヤーのターン

自分のターンに、
プレイヤーはアクション2つを実行します。
アクションは次の3つから選択できます：

走り回る → >>>

アイテムを拾う → > 手

相手を撃つ → 銃

アクションはどの順番でも自由に実行できます。
プレイヤーは同じアクションを2回選択してもかまいません。

自分のターン終了時、
プレイヤーはリロード（再装填）ができます。



ドーザー

経歴：非正規軍秘密部隊

得意分野：人間狩り

他に興味の対象：何でもいからぶっ壊すこと

テストステロンレベル：高



このゲームでは、たとえ《スレッジハンマー》で誰かを
ぶん殴るのでも、やっぱり「相手を撃つ」って扱いになるの。
そういう決まりだから、わかった？

走り返る

〈走り返る〉アクションを使用することで、1～3スペースを移動します。

移動

移動の際は以下のルールに従います：

- » 移動は常に、あるスペースから縦横に隣接するスペースに対して行う（斜めには移動できない）。
- » プレイヤーはドアを通過して移動できるが、壁を通過して移動はできない。

右図の例を参照。

移動に関するこのルールは、〈走り返る〉アクションだけに限らない。プレイヤーが誰かのフィギュアを移動させる時には常に適用される。



数字が記載されたスペースは、それぞれ《バンシー》が1、2、3距離で移動できるスペースを示している。

アイテムを拾う



このタイルからは、全ての弾薬が弾薬ボックスに配置される。



このタイルからは、赤キューブ1個だけが弾薬ボックスに配置される。
弾薬ボックスには、最大で各色3個ずつしか配置できない。



出現ポイントからプレイヤーがこの武器を拾う際には、キューブを支払う必要は無い。拾った時点で武器は〈装填済み〉の状態である。



プレイヤーがこの武器を拾う際には、
黄キューブ1個と青キューブ1個を支払う。
一番上の黄キューブ1個は既に装填済みであり、支払う必要は無い。

各スペースにはアイテムが配置されています。〈アイテムを拾う〉アクションを使用することで、それを拾います。このアクションには、別途のアクションを消費しない移動1回が付属します。プレイヤーは以下のいずれかを実行することができます：

A. 1スペース移動してから、移動先のスペースに配置されているアイテムを拾う。

B. 移動しないで、現在地のスペースに配置されているアイテムを拾う。

プレイヤーは、1回のアクションで、先にアイテムを拾ってから移動することはできません。

いったんプレイヤーが拾ったアイテムはスペースから取り除かれますが、プレイヤーのターン終了時に、新たなアイテムが補充されます。

弾薬を拾う

出現ポイント以外の各スペースには弾薬が配置されています。プレイヤーが自分の居るスペースに配置されている弾薬を拾う場合には：

1. その弾薬タイルを取り除く。
2. 表記されているキューブを、自分の弾薬ボックスに移動させる。
3. タイルに〈パワーアップ・カード〉が表記されている場合は、カード1枚を引く。
4. そのタイルを捨て札とする。

弾薬とパワーアップの上限

プレイヤーが自分の弾薬ボックスに配置できるキューブは各色3個ずつまでです。タイルに表記されている弾薬がこの上限を超過したら、その分は放棄されます。

同様に、プレイヤーが持てるパワーアップは3枚までです。弾薬タイルに表記されているカードがこの上限を超過するなら、カードを引くことはできません。

武器を拾う

出現ポイントに居る場合には、プレイヤーは武器1枚を拾うことができます：

1. その出現ポイントにある武器3枚のうち1枚を選択する。
2. コストを支払う。
3. そのカードを自分の手札に加える。この時点で武器は装填済みである。

カードのコスト（弾薬コスト）は、そのカードの左上角に表記されています。プレイヤーが武器を拾う際に、一番上に表記されているキューブ1個は既に支払い済みとなっているため支払う必要はありませんが、それ以外の残りのコストは支払う必要があります。もしもコストを支払うことができない場合には、プレイヤーはその武器を拾うことができません。

弾薬コストを支払う

弾薬コストを支払うためには、表記されたキューブを自分のプレイヤーボード上の弾薬ボックスから取り除き、脇に除けておきます。または、キューブを取り除く代わりに、プレイヤーは手札から必要なキューブが表記されたパワーアップ・カードを捨て札とすることでコストを支払うこともできます。プレイヤーは、キューブとパワーアップ・カードを自由に組み合わせることでコストを支払うことができます。

武器の上限

もしもプレイヤーが既に武器3枚を持っている（これには手札と弾薬切れの両方が含まれます）場合、新たな武器を拾う際には、その時点で武器1枚をドロップする（落とす）必要があります。武器をドロップする場合は、自分が武器を拾って空になったそのスペースに、ドロップした武器を配置します。プレイヤーは〈装填済み〉と〈弾薬切れ〉のどちらの武器でもドロップすることができます。

ドロップされた時点で武器は自動的に〈装填済み〉となります（ドロップした本人を含む）プレイヤーは誰でも、後のゲーム中に通常のコストを支払うことで、これを拾うことができます。

相手を撃つ

相手を撃つ場合には：

1. 自分の手札から武器カード1枚をプレイする。
2. 1つ以上の目標を指定する。
3. 追加コストがあれば支払う。
4. ダメージを処理し、その他に付随する効果があれば解決する。

武器カードをプレイした場合、プレイヤーはそのカードを自分の前に表向きに置きます。この時点で、この武器は弾薬切れとなります。このカードはプレイヤーがリロード(再装填)するまでは、この状態で置かれたままとなります。プレイヤーは自分のターン終了時にリロードができます。

プレイヤーが選択できる目標は、使用する武器とボード上におけるフィギュアの位置により決定されます。この詳細は「アドレナリン」武器マニュアルに説明されています。プレイヤーが〈相手を撃つ〉ためには、最低1個の目標が必要です。

各武器は、手札からカードをプレイただけで発生する〈通常効果〉1つを持っています。武器の中には、〈オプション効果〉や〈特殊射撃モード〉を持つ物があり、これには追加コストを必要とする場合があります。プレイヤーは武器を手札に加える場合と同様の方法で追加コストを支払います。すなわち、コストに表記されたキューブを、自分の弾薬ボックスから取り除くか、または、該当のキューブが表記されたパワーアップ・カードを手札から捨て札とするか、を組み合わせで支払います。



ダメージは、自分の色のダメージ・トークンで表されます。指定された個数のダメージ・トークンを目標に与えます。目標(プレイヤー)は、自分のボード上にトークンを右図の例のように配置します。1回のアクションで複数の目標にダメージを与える場合もあります。

ダメージとアドレナリン・アクション

プレイヤーボードは4つのゾーンに分かれています。受けたダメージが0~2ポイントの場合には、プレイヤーは自分のターンに通常のアクションを使用します。

自分のボードに3ポイント以上のダメージが配置された時点で、プレイヤーの〈アイテムを拾う〉アクションが強化されます。このアクションを使用する場合、プレイヤーは拾う前に2スペースまで移動できます。

自分のボードに6ポイント以上のダメージが配置された時点で、プレイヤーの〈相手を撃つ〉アクションが強化されます。このアクションを使用する場合、プレイヤーは撃つ前に1スペース移動できます。

アドレナリン・アクションの追加移動は任意であり、プレイヤーはこれを使用しなくてもかまいません。依然として、プレイヤーは1回のアクションで、先にアイテムを拾ってから移動したり、先に撃ってから移動することはできない点に注意してください。

通常のアクションと同様に、プレイヤーは1ターンの間に同じアドレナリン・アクションを2回使用してもかまいません。

撃たれれば撃たれるほど、
より速くなるわよ！



イエーイ！ いちばんおいしい所をいただくよ！
私が《：D=ストラクタ=0R》に2ダメージを与えたら
どうなるか見てね……



もう2ダメージあげるわ。痛みを受け入れなさい！



…〈アドレナリン・アクション〉開放！

3発くらえ、《：D=ストラクタ=0R》！



数ターン後……

ハハッ！ キルショットだ！



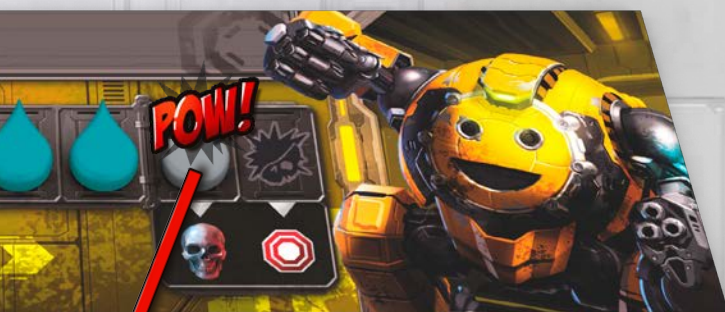
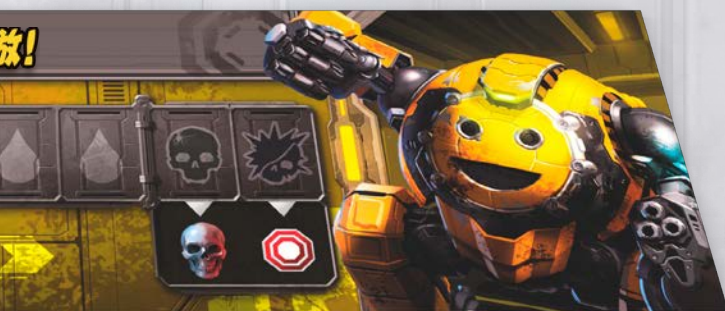
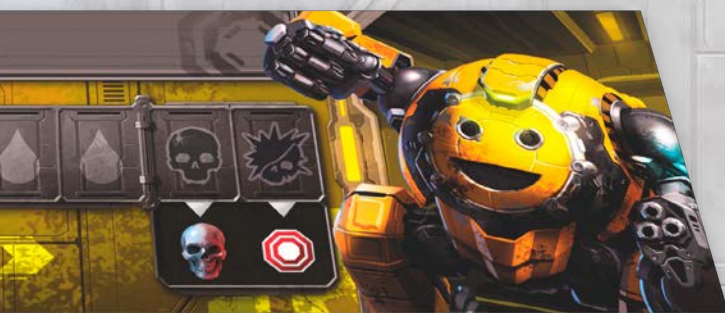
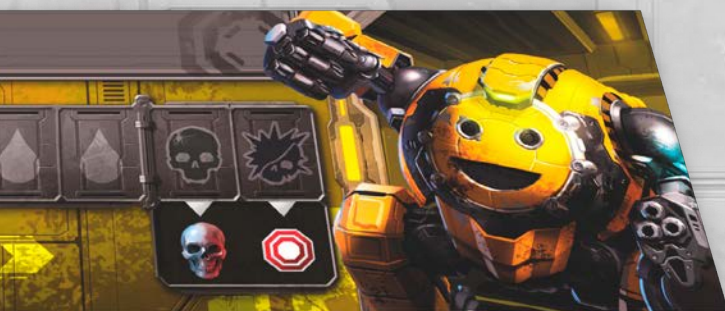
ヴァイオレットが《：D=ストラクタ=0R》を最初に撃った。彼女は〈初弾命中〉により1ポイントを獲得する。

バンシーとドーザーはそれぞれ4ダメージを与えた。

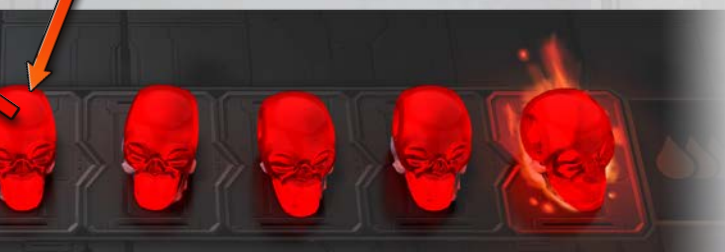
バンシーのトークンが先に配置されているため、彼女が8ポイントを獲得する。
ドーザーは6ポイントを獲得する。ヴァイオレットは第3位。彼女は4ポイントを獲得する。

《：D=ストラクタ=0R》のボード上にスカル1個が配置される。

次に彼が(死亡して)得点される際には、より少ないポイントの価値しかなくなった。



ドーザーのキルショット・トークンは、キルショット・トラック上に移動される。

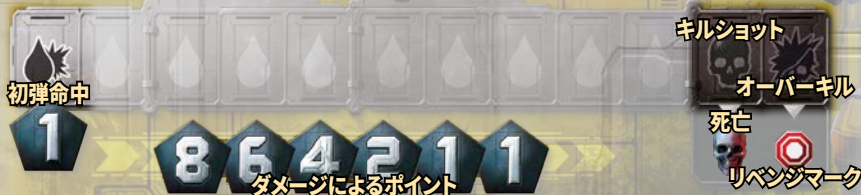


キルショット

11ポイント目のダメージは〈キルショット〉となります。11ポイントのダメージが配置されたボードは、そのターンの最後に得点されます。(これは、プレイヤーが12ポイント目のダメージを与える時間的余裕があることを意味します!)

得点計算

各プレイヤーのターン終了時に、〈キルショット〉を受けている全てのプレイヤーボードの得点計算を行います：



初弾命中! そのボードにおいて最初にダメージを与えたプレイヤーは1ポイントを獲得する。

ダメージ! そのボードにおいて最も多くのダメージを与えたプレイヤーは8ポイントを獲得する。2番目に多いプレイヤーは6ポイントを獲得する。以下同様に、ボードに表記されたポイントを順に獲得していく。

同点決勝! もしも複数のプレイヤーが同じポイント数のダメージを与えている場合には、先にダメージを与えたプレイヤーの方をより上位とする。

キルショット! キルショットは最終得点計算の際に関係してくる。11番目のスペースからダメージ・トークンを取って、それを本体ゲームボードのキルショット・トラック上に配置する。その際、トークンは最も左端に配置されているスカルと置き換える。

死亡! キルショット・トラック上から取ったスカルの、死亡したプレイヤーボードのダメージ・トラック下側、数字「8」表記のある五角形に重ねて配置する。次にこのプレイヤーボードが得点される際には、より少ないポイントの価値しかなくなる。詳細は次ページを参照。

オーバーキル? 12ポイント目のダメージは〈オーバーキル〉として扱う。もしもボード上に12ポイント目のダメージ・トークンが配置されている場合は、そのトークンを取り、キルショット・トラック上の、キルショット・トークンと同じ場所に配置する。これは最終得点計算の際に関係してくる。12ポイントより多いダメージは無効となる。

リベンジマーク? 止めを刺すのはいいが、オーバーキルは単に死者に対する冒涔だ。君が誰かプレイヤーを〈オーバーキル〉した場合、そのプレイヤーは君に復讐を誓ってマークを与える。マークとオーバーキルについては後のページで説明される。

ダブル・キル? もしも君が自分の1ターン中に複数のプレイヤーに〈キルショット〉を与えた場合には、追加で1ポイントを獲得する。君、スゴいねえ。

ポイント・トークン

プレイヤーは、獲得したポイント数分のトークンを予備から取って、自分のポイントを表示します。プレイヤーは必要なら両替することができます。ポイント・トークンは自分のプレイヤーボード側に裏向きに置いておきます。

死亡と再出現 (リスポーン)

もしもプレイヤーが〈キルショット〉を受けた場合、その時点で自分のフィギュアを横倒しにします。手番プレイヤーのターン終了時に：

1. 上記の説明に従い、自分を撃ったプレイヤー全員が獲得するポイント进行处理する。
2. 全てのダメージを取り除く(トークンは持ち主に戻す)。
3. 自分のフィギュアを取り上げる。プレイヤーは死亡した。
4. パワーアップ・カード1枚を引く(たとえ既に3枚持っている場合でも)。
5. 手札からパワーアップ・カード1枚を捨て札とする。このカードの効果は発生せず、カードにより指定された出現ポイントに自分のフィギュアを配置する。プレイヤーは生き返った。

もしもプレイヤーが1個でもマークされている(次ページ参照)場合には、それは自分のプレイヤーボード上に残ったままとなる。プレイヤーが持っている武器、および、弾薬はそのまま持ち続ける。〈装填済み〉の武器は〈装填済み〉のまま、〈弾薬切れ〉の武器は〈弾薬切れ〉のままで変更されない。

プレイヤーのダメージはゼロにリセットされるため、もう〈アドレナリン・アクション〉は使用できない。だが心配する必要は無い。すぐにまた撃たれるさ。

目標をマークする



武器、パワーアップ、ゲームシステムによって、プレイヤーが他のプレイヤーを**マーク**できる場合があります。これはさらなるダメージの可能性あることを表します。目標に関する情報を得た、何らかの手段で目標を追尾している、単に目標を倒したいと強く強く望んでいる、等々。

プレイヤーは目標をマークする度に、相手プレイヤーに自分のダメージ・トークン1個を渡して、「マークした!」と宣言します。

マークはダメージではありません。〈マーク〉されたプレイヤーは受け取ったトークンを、自分のボード上、ダメージ・トラック上側のボックス内に配置します。

自分がマークしているプレイヤーに対し、次にダメージを与えるアクションを実行した時点で、通常のダメージに加えて、自分が与えていたマークも全て(ダメージに変換されて)ダメージ・トラック上に配置されます。

もしもプレイヤーが同じアクションでダメージとマークの両方を与える場合には、まずダメージを先に解決します。それにより、既に自分が与えている古いマークが全て、ダメージ・トラック上に移動されます。それから、新たなマークを与えます。新たなマークは、後のアクションまで効果が発生しません。

〈マーク〉は得点計算の際には関係ありません。プレイヤーが再出現(リスポーン)した後でも、マークはボード上に残されます。

マークの上限

相手プレイヤー1人のプレイヤーボードに対して、自分からのマークは最大**3個**までしか配置できません。この上限を超えるマークは全て無効となります。

逆に、各プレイヤーのボード上には、他のプレイヤー全員からのマークが1人につきそれぞれ最大3個ずつまで配置できます。

オーバーキル



11ポイント目のダメージは〈キルショット〉です。12ポイント目は〈オーバーキル〉です。これは相手を撃つゲームなので、オーバーキルにも報酬があります。12ポイント目のダメージは、誰が最も多くダメージを与えたか判定する際には計上されます。また、これはキルショット・トラック上に移動して(キルショットと同じ場所に)配置されるため、ゲーム終了時に重要となります。

無効となったダメージ

12ポイントを超えるダメージは全て無効となります。もしも相手にオーバーキルを超える数のダメージを与えた場合には、オーバーキルまでのダメージを与えて終了します。自分が与えたマークがダメージに変換された結果、オーバーキルを超える場合には、超過した分のマークは自分の手元に戻されます。

リベンジマーク

もしも自分が相手にオーバーキルを与えた場合には、その相手からのマーク1個を受け取ります。これは、武器やパワーアップによって与えられたマークと全く同じに扱います。

価値の減少

プレイヤーボードが最初に得点された時点では、報酬は最も多くダメージを与えた順に8、6、4、2です。そのボードは数字“8”にスカルが配置され隠されます。スカルは、そのボードがより少ないポイントの価値しかなくなったことを示します。

プレイヤーボードが2回目に得点された時点では、報酬は最も多くダメージを与えた順に6、4、2、1となります。このボードは数字“6”にスカルが配置されます。

3回目には価値は4、2、1、1となり、以後同様に処理します。

- » ダメージを与えたプレイヤーだけが、ポイントを獲得できる。
- » ダメージを与えたプレイヤーは、最低でも1ポイントを獲得する。
- » スカルが配置される度に、そのボードの最多ダメージによる報酬が減少していく。



《：D=ストラクタ=0R》はリスポーンしたわ。
イエイ! これでまたアイツを撃てる!
今回、私は《ZX-2》を使ってダメージ1ポイントと
2マークを与えるわ。



くらえ! 2ダメージ! 1マーク!



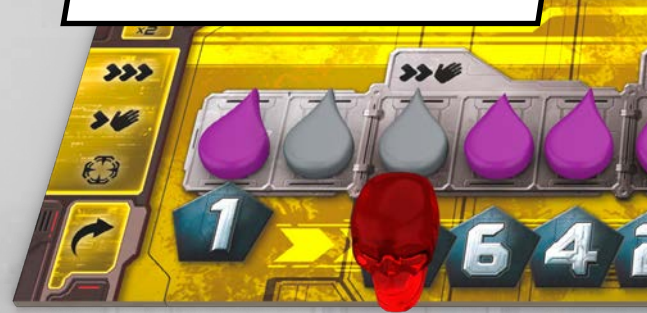
私の《マシンガン》の流れ弾で1ダメージ。
さらに、私のマーク2個が
追加のダメージ2ポイントになるわ!



さらにダメージとマークを受けて、
ボードはこのような状況に……



そしてヴァイオレットのターン……





ヴァイオレット

職業：射撃インストラクター

マニキュア：“オールウェイズパーフェクト”

好きなオヤツ：サルサ&チップス

好きな武器：ドガーン! って吹き飛ばせるなら何でも



スプロッグ

出身地：テキサスと推測される

性格：無愛想

テンションが上がる：クリケット、平らな岩、赤外線ランプ

テンションが下がる：“カサカサ乾燥肌”を悪く言う保湿クリーム
のCM

イエーッス! また《ZX-2》を使うわよ。マークがどうなるかというと：

0. 《ドーザー》のマークだから関係無い。
1. 私の古いマークのうち1個が〈オーバーキル〉になる。
2. もう1個の古いマークは無効となる。
3. 新たなマーク2個が追加される。このマークは、《ドーザー》のマークと一緒に、《D=ストラクタ=0R》がリスポーンした後もそのまま残る。

プレイヤーのターン終了時

1. 自分が望む枚数だけの武器をリロードする。

リロードするためにプレイヤーは、その武器の全リロード・コストカード左上角に表記されている全てのキューブを支払う必要がある。プレイヤーはこのコストをキューブ、および/または、パワーアップ・カードの組み合わせで支払うことができる。リロードされた武器カードは手札に戻り〈装填済み〉となる。

2. キルショットを受けているプレイヤーボード全てを得点計算する。

得点計算は既に説明済み。

3. 自分が拾ったアイテムの代わりを補充する。

弾薬タイルの山札から新たなタイルを引いて、弾薬タイルを補充する。もしもタイルを引いて山札が空になった場合は、(自分がこのターンに拾ったタイルを含む) 捨て札山をシャッフルして、新たな弾薬タイル山札を作成する。武器デッキからカードを引いて、武器を補充する。もしもデッキが空になった場合は、以後ゲーム終了まで、もう新たな武器は配置されない。



このカードのリロード・コストは赤キューブ2個および黄キューブ1個。

サドンデス

初めてプレイする際には、ボードから最後のスカルが取られた時点でゲームは終了します。最後の奮戦ルールはスキップして、最終得点計算に進みます。

最後の奮戦

サドンデスはあまりにも……突然すぎます。通常のゲームでは得点の機会を補正するために、ゲームの終了に関するルールがいくつか追加されます。これは〈最後の奮戦〉と呼ばれます。

〈最後の奮戦〉は、キルショット・トラックから最後のスカルが取り除かれた時点で開始されます。そのキルショットを与えたプレイヤーを含め**プレイヤー全員が、もう1ターンずつ**プレイします。

注意：もしもプレイヤーが同時に複数のキルショットを与えて〈最後の奮戦〉を開始させた場合には、全てのキルショット・トークンとオーバーキル・トークンをキルショット・トラック上に移動させます。誰が最後のスカルを受け取るかは関係ありません。

〈最後の奮戦〉セットアップ

(得点されたばかりのプレイヤーを含め) ダメージを受けていないプレイヤー全員は、自分のプレイヤーボードを裏返します。マークと弾薬はそのまま残しますが、スカルは脇に除けておきます。ボード裏面では**〈初弾命中〉によるポイントは獲得できません**。ダメージによる報酬は2、1、1、1となります。

プレイヤー全員は、自分のアクション・タイルを裏返します。

自分の最後のターンにプレイヤーが実行できるのは……

狂乱アクション！

もしもスタートプレイヤーよりも先に自分が最後のターンをプレイする場合には、プレイヤーはアクション2つを実行します。アクションは以下から選択できます：

最大1スペースまで移動、望むならリロードして、それから撃つ。

最大4スペースまで移動する。

最大2スペースまで移動してから、そこでアイテムを拾う。

もしも自分がスタートプレイヤーか、または、スタートプレイヤーよりも後に自分が最後のターンをプレイする場合には、プレイヤーは以下のアクションのどちらか1つしか実行できません：

最大2スペースまで移動、望むならリロードして、それから撃つ。

最大3スペースまで移動してから、そこでアイテムを拾う。

注意：2番目の選択肢ではプレイヤーが何も得をしないのではと疑うかもしれませんが、これは〈砲台モード〉では有効な場合があります。

イージーターゲット

〈最後の奮戦〉で死亡した場合は、ボードを裏返して報酬“2-1-1-1”面を表にします。

キルショット・トークンおよびオーバーキル・トークンは通常どおりキルショット・トラック上に移動させます。



最終得点計算

最終ターンの終了後、まだダメージが配置されている**ボードを全て**得点計算します。これらのボードは通常どおり得点計算しますが、ただし当然ながら、キルショットはありません。〈最後の奮戦〉ルールを使用してプレイしている場合には、ボード裏面では〈初弾命中〉のポイントが獲得できない点を忘れないように。

次に、キルショット・トラックの得点計算を行います。トークンの最も多いプレイヤーは8ポイントを獲得します。2番目に多いプレイヤーは6ポイントを獲得し、以下同様に処理します。同点決勝は通常どおり解決します – 先にキルショットを与えたプレイヤーの方がより上位となります。

プレイヤー全員は自分のポイントを公開します。ポイントの最も多いプレイヤーが勝者となります。

同点決勝

もしも同点の場合は、キルショット・トラックの得点が高い方のプレイヤーが勝者となります。同点首位のプレイヤーが誰もキルショットを1発も与えていない場合には、キルショットしていない件で嘲笑われます。なお、その場合は引き分けです。

占領モード



オッケー、ここまで私が教えてきたのは『アドレナリン』の“デスマッチ”モードよ。でも他のプレイ方法も有るわ。もちろん、どのモードでも相手は撃つわよ。

概要

〈占領モード〉では、プレイヤーは3つの〈出現ポイント〉を制圧しようと試みます。もちろん、お互いにダメージを与えることでポイントも獲得できます。

セットアップ

使用するゲームボードを選んで置いたら、キルショット・トラックの上に占領ボードを重ねて配置し、スカルボックスにスカル8個を配置します。



ゲームをプレイする

各プレイヤーは自分の最初のターンを通常のルールでプレイします。各プレイヤーの2ターン目からゲーム終了までの間、プレイヤーは2種類の方法で**出現ポイントにタグ**することができます：

- » 出現ポイントにダメージを与える。
 - » 自分以外のプレイヤーが誰も居ない状態で、出現ポイントで自分のターンを終了する。
- 占領ボード上には、各出現ポイントのトラックが個別に表記されています。プレイヤーは出現ポイントにタグした時点で、自分のダメージ・トークン1個を、対応する出現ポイント・トラック上で空いている箇所のうち、最も左端の位置に配置します。

出現ポイントにダメージを与える

プレイヤーは、出現ポイントがプレイヤーであるかのように、これを目標とすることができます。もしも武器の効果によりダメージを与える場合には、その出現ポイントにタグします。たとえば武器が2個以上のダメージを与える場合でも、出現ポイントには**トークン**を1個しか与えません。プレイヤーは**1ターンにつき1回**しか出現ポイントにダメージを与えることはできません。

《牽引ビーム》と《ウォーテックスカノン》は出現ポイントにタグすることができますが、ただし、その出現ポイントが自分から「見えている」場合に限られます。あるスペースまたは部屋内に居る全員に

ダメージを与える武器も、出現ポイントにタグすることができます。《T.H.O.R.》は出現ポイントを最初、2番目、3番目のいずれの目標にも選ぶことができますが、しかし、出現ポイントから他の目標へ効果を連続させることはできません（《T.H.O.R.》の雷撃が出現ポイントから地面へと逃がされるため）。

出現ポイントでのターン終了

もしも自分以外のプレイヤーが誰も居ない出現ポイントで、自分のターンを終了した場合には、プレイヤーはその出現ポイントにタグします。たとえそのプレイヤーが同じターン中に、その出現ポイントに既にタグしていた場合でも、これは可能です。

出現ポイントの逆襲

プレイヤーが出現ポイントで自分のターンを終了した場合には、出現ポイントがプレイヤーに1ダメージを与えます。（たとえ他のプレイヤーも一緒に居ても）。プレイヤーは自分自身のダメージ・トークンを、自分に与えます。自分のプレイヤーボードが得点された時点で、このダメージは他のプレイヤーから与えられたダメージと同様に扱います。これによるポイントは、どのプレイヤーも獲得できません。ポイント・トークンを予備から取ることはありません。もしも出現ポイントからキルショットを受けた場合には、自分のターン終了時にプレイヤーのボードは得点されますが、このキルショットをダブル・キルに数えることはできません。

キルショットとオーバーキル

プレイヤーボードは通常どおり得点計算しますが、ただし、キルショットおよびオーバーキルはスカルボックスに移動させません。キルショットは数えません。しかしながら、オーバーキルを与えた場合には、プレイヤーはそのトークンを、出現ポイント・トラック上のどれでも望む色のトラックに配置します。これは最終得点計算の際に計上されます。

最後の奮戦



スカルボックスから最後のスカルが取り除かれるか、または、出現ポイント・トラック上のいずれか2列にそれぞれ最低8個のダメージ・トークンが配置された時点で、〈最後の奮戦〉が開始されます。（8個目の箇所には握り拳の表記がありますが、トラック上にはさらに続けてトークンを配置できます）。

最終得点計算

出現ポイント・トラックはゲーム終了時まで得点計算しません。各色のトラックは個別に得点計算します。トークンが最も多いプレイヤーは8ポイントを獲得し、2番目に多いプレイヤーは6ポイントを獲得、以下4、2、1となります。もしも同点の場合には、同点のプレイヤー全員がその順位の報酬を受け取ります。例えば、プレイヤー2人が同点1位の場合には双方が8ポイントを獲得しますが、その次点のプレイヤーは3位となり4ポイントを獲得します。

砲台モード



このモードではアリーナ自体が撃ち返してくるわよ！これは経験者専用ね。私みたいな。

概要

プレイヤーは、他のプレイヤーを撃つことができる砲台をコントロールしようと試みます。

セットアップ

キルショット・トラックの上に砲台ボードを重ねて配置し、スカルボックスにスカル8個を配置します。



弾薬

弾薬タイルはゲームボード上には配置されません。補充される弾薬タイルは代わりに砲台ボード上に5枚が配置され、弾薬を拾う際にはそこから選んで取ります。各弾薬マスにつき弾薬タイル1枚ずつを表向きに配置します。各プレイヤーのターン終了時に、取り除かれたタイルの代わりを、山札からタイルを引いて補充します。

砲台スペース

弾薬タイルを拾うことができるスペースに、今回は併せて砲台が設置されています。

弾薬を拾う

弾薬を拾うアクションは通常どおり処理しますが、ただし、プレイヤーは砲台ボード上からタイル1枚を選んで取ります。プレイヤーは依然として、1ターンの間に同じスペースで2回続けて弾薬を拾うことはできません。

砲台にコマンドを入力する

プレイヤーが砲台スペースで弾薬を拾う場合に、弾薬キューブの内の1個またはパワーアップ・カードを受け取る権利を放棄することで、その代わりに**砲台にコマンドを入力**することができます。（この際にプレイヤーは、既に3つ持っているためにどうせ受け取れないキューブやカードの権利を放棄してもかまいません）。

プレイヤーが砲台にコマンドを入力した場合には、自分のダメージ・トークン1個を砲台に配置します。この時点で、もしも既に誰か他のプレイヤーのトークンが配置されている場合には、そのプレイヤーからマークされたとして扱い、そのトークンを自分のボード上に配置します。（ただし、既にその色のマーク3個を受けている場合を除く）。

砲台スペースに進入する

プレイヤーは、他のプレイヤーのトークンが配置された砲台があるスペースに進入した時点で、そのプレイヤーから1ダメージを与えられます。これは、他のプレイヤーによって自分のフィギュアを移動させられた場合にも適用されます。もしも1回のアクションで複数のスペースを移動する場合には、1スペース移動することに砲台が反応して撃ってくる可能性があります。

砲台から受けたダメージによって、既に受けているマークがダメージに変換されることはありません。砲台からのダメージをパワーアップ《照準スコープ》で強化することはできません。砲台からのダメージに対して《応酬追尾グレネード》を使用することはできません。砲台スペースを離れる際や、砲台スペースでターンを開始した際には、砲台の効果は発生しません。プレイヤーが《テレポーター》を使用する場合は、レポートで移動した先のスペースの砲台だけが反応して撃ってきます（もしもそのスペースに砲台があれば）。

奇妙な状況

たしかに、プレイヤーは自分のターンに死亡することが有り得ます。もしもプレイヤーが自分の1回目のアクションによって死亡した場合には、自分のボードを得点する前に、やはり2回目のアクションを実行し、さらにリロードすることができます。そう、これぞ『アドレナリン』だ！

もしも自分のターン中に2人以上の**相手プレイヤー**のボードがキルショットを受けた場合には、誰がキルショットを与えたかに関係無く、手番プレイヤーがダブル・キルのボーナス1ポイントを獲得します。ただし、自分自身が死亡した場合には、そのキルショットをダブル・キルの1人分に数えることはできません。（努力は認めますが）。

スカル

プレイヤーボードは通常どおり得点計算しますが、ただし、キルショットおよびオーバーキルは数えません。〈最後の奮戦〉は通常どおり、最後のスカルが取り除かれた時点で開始されます。

最終得点計算

プレイヤーはゲーム終了時にコントロールしている砲台の数に従ってポイントを獲得します。最も多くの砲台にトークンを配置しているプレイヤーは8ポイントを獲得します。2番目に多いプレイヤーは6ポイントを獲得、以下4、2、1ポイントを獲得します。同点の際は、先に自分の最終ターンをプレイしたプレイヤーの方がより上位として処理します。

ボットを参加させる

プレイヤー 3人でのゲーム

目標が少ない状態のゲームでは、武器によっては弱体化する物があります。プレイヤー 3人でのゲームにおいてプレイヤーは、前のページで説明した〈占領モード〉を使用して目標を追加するか、または、ボットを参加させることができます。

注意：プレイヤー 4人でのゲームにボットを参加させることもできます。

セットアップ

ボットを表すフィギュア 1個を選びます。ボットの分のプレイヤーボードとダメージ・トークンを準備する必要があります。弾薬キューブとアクション・タイルは不要です。2番手のプレイヤーが〈ボットカード〉を受け取ります。

出現ポイント

パワーアップ・カードを確認した後で、自分のフィギュアを配置する前に、スタートプレイヤーは3つの出現ポイントのうち1つを自由に選んで、そこにボットのフィギュアを配置します。

ゲームをプレイする

ボットのターンはありません。ボットは、2番手のプレイヤーのターンから開始して、以後、毎手番プレイヤーのターンにのみ行動します。ボットは、プレイヤーであるかのように相手を撃ち、また、得点されます。

手番プレイヤーは通常の自分のアクション2つと同時に、ボットのアクション1つを実行しなければなりません。この3つのアクションは、どの順番で実行してもかまいません。

ボットのアクション

1. もしも望むなら、ボットを1スペース移動させる。
2. それから、ボットが撃つことができる目標がある場合には、そのうち1つを選んで撃たなければならない。

【ボットが撃つことができる目標】とは、ボットから「見えている」状態にある、手番プレイヤーとボット自身を除いたいずれかのフィギュアを指します。〈占領モード〉では、ボットは自分から「見えている」出現ポイントも目標とすることができます。

ボットの射撃は1ダメージを与えます。ダメージはボットの色のダメージ・トークンを与えます。ボットの〈アドレナリン・アクション〉が2つとも開放された場合には、ボットの射撃によりダメージと共にマーク1個が与えられます。

ボット (BOT) カード



ボット (BOT) カードは、それを持つプレイヤーがボットのアクションを実行することを示します。ボットカードを持つプレイヤーは、ボットのアクションを実行した時点で、カードを次の手番のプレイヤーに渡します。ボットカードは武器カードやパワーアップ・カードとしては扱いません。

パワーアップ

基本的に、自分に対して使用するパワーアップはボットに対して使用できませんが、しかし、他のプレイヤーに対して使用するパワーアップはボットに対して使用できます。

《照準スコープ》は、ボットのアクションに1ダメージを追加することはできません。

《テレポーター》は、ボットを移動させるのに使用できません。

《引力銃》は、ボットを移動させるのに使用できる。たとえボットのアクションの前であっても。

《応酬追尾グレナード》は、ボットのアクションによりダメージを受けた場合に対応してプレイすれば、ボットにマーク1個を与えることができる。

得点計算

ボットからのダメージは、他のプレイヤーから受けたダメージと同様に扱います。プレイヤーが望むなら、ボットが獲得したポイントを記録してもかまいませんが、もしもボットに負けた場合は恥ずかしい思いをするでしょう。ボットのプレイヤーボードは、他のプレイヤーのボードと同様に得点計算されます。

もしも自分のターン終了時に複数のボードがキルショットを受けている場合には、誰がキルショットを与えたかに関係無く、手番プレイヤーがダブル・キルのボーナス1ポイントを獲得します。

別モードでプレイする

ボットは全てのプレイモードで使用できます。もしも〈占領モード〉でボットを参加させた場合は、目標が潤沢な環境でプレイできるように。

〈砲台モード〉でボットを参加させるのは、おそらく『アドレナリン』を最も複雑なルールでプレイする方法と言えます。プレイヤー全員が〈砲台モード〉を完全にマスターしていた方が、より円滑にプレイできるでしょう。

ゲームの内容物



両面印刷、2分割のゲームボード 1枚

» 4種類のセットアップが可能。



両面印刷、2種類の別モードでのプレイ用ボード 1枚

» 通常の「デスマッチ」セットアップでは使用しない。



武器カード 21枚

» 武器デッキはプレイ中に使い切る場合もある。(ただし、プレイヤーが4個目の武器を拾った場合には、1個をドロップする必要がある点を忘れずに)。



弾薬キューブ 36枚

» 弾薬キューブを使い切ることはない。最後のキューブが表にされた時点で、捨て札山の全てのキューブをシャッフルし、新たな山札を作成する。



ボット・カード 1枚

» 通常のセットアップでは使用しない。



多数のポイント・トークン

» もしも使い切った場合は、テーブルの下に落としていないか確認すること。必要十分以上の数が入っているはず。



スタートプレイヤーマーカー 1個



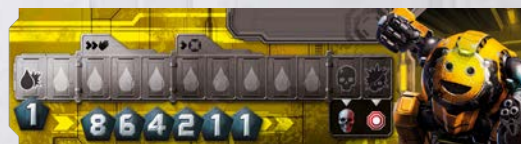
パワーアップ・カード 24枚

» パワーアップ・カードを使い切ることはない。最後のカードが引かれた時点で、捨て札山の全てのパワーアップ・カードをシャッフルし、新たなデッキを作成する。

各プレイヤーごとの内容物

このゲームにはプレイヤー 5人分の内容物が含まれている。

各プレイヤーは以下を受け取る：



プレイヤーボード 1枚

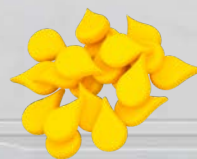


アクション・タイル 1枚



フィギュア 1個

» プレイヤーのフィギュアはプレイ中に逃走することはできない。どうにかして脱走した場合でも、すぐに捕らえられてアリーナに戻される。



ダメージ・トークン 20個

» もしもこれを使い切った場合は、プレイヤーは膨大なダメージを相手に与えているというくだ！トークンが回収されて戻るまで、コインなど何か適切な代用品を使用すること。



弾薬キューブ 各弾薬色につき3個ずつ

» プレイヤーは弾薬キューブを各色につき最大3個ずつまでしか持つことはできない。もしもプレイヤーの誰かのキューブが足りない場合には、全員が自分のキューブ数を確認して余分を返却すること。