



# PROJECT: ELITE ADRENALINE

KONSTANTINOS KOKKINIS - SOTIRIOS TEANTILAS



***Ondata dopo ondata , nuovi alieni stanno attaccando la Terra, colpendo nuove aree e schierando creature letali. Il Team Project: Elite mantiene le difese ma ogni missione diventa sempre più ardua. Le difficoltà sono molte, i nemici in aumento e l'adrenalina continua a salire.***

## 1. COMPONENTI

20 Miniature Guardian Soldier  
20 Miniature Eruptor Soldier  
1 Miniatura Personaggio Sandra  
1 Miniatura Personaggio Vicky  
1 Miniatura Personaggio KS-20161  
8 Segnalini Trappola

1 Tabellone Fronte-Retro  
20 Carte Soldier Alien  
3 Carte Personaggio  
36 Carte Setup  
18 Segnalini Vita da 1  
3 Segnalini Spawning

6 Segnalini Acid  
6 Segnalini Event  
4 Segnalini Slime  
4 Segnalini Alien Tech  
6 Segnalini Boss  
1 Segnalino Unlock Die  
1 Regolamento



## 2. OBIETTIVI

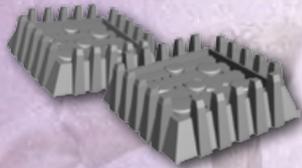
### 2.1 Obiettivo Capture

**Obiettivo:** I Giocatori dovranno catturare Alien **Soldiers** attivando le tessere Capture per chiudere le trappole con gli Alien Soldiers all'interno e ritornare all'Area di Partenza entro 8 Turni.

**Setup:** Metti 1 Tessera Capture per giocatore sul tabellone, come indicato dalla carta Setup Capture (in base al numero di giocatori). Poi, scegli 2 spazi adiacenti a ciascuna tessera Capture e posizionaci un segnalino Trappola. I giocatori sceglieranno su quale spazio posizionare le Trappole.



Tessere Capture



Segnalini Trappola

Nell'Obiettivo Capture, i giocatori dovranno attivare le tessere Capture sul Tabellone. Per far ciò, uno o più Personaggi si dovranno trovare a **range 1** dalla tessera, e completare tutti i spazi Azione con il simbolo **Fix** prima della fine della Fase Azione. Una volta conclusa la Fase Azione, tutte le tessere Capture complete vengono attivate e i giocatori scelgono **una** Trappola adiacente da attivare.

- Se la Trappola ha un Alien **Soldier** al suo interno, la cattura è un **successo**. Sia la Trappola che l'Alien **Soldier** vengono rimossi dal Tabellone. Il giocatore che ha posizionato l'ultimo simbolo **Fix** sarà colui che perderà il Dado Azione, avendo attivato lo spazio **Casualty Action**. Potrà pescare una carta Alien Tech alla fine del Turno.
- Se la Trappola viene attivata senza un Alien **Soldier** al suo interno (o se vi è presente un altro tipo di Alieno), la cattura è considerata un **fallimento** e tutti i dadi verranno restituiti ai giocatori. In caso di fallimento, il giocatore che ha posizionato l'ultimo dado sulla tessera Capture **non lo perde**. Ingnota lo spazio Casualty Action.

Se al termine della Fase Azione la tessera non viene completata interamente con i simboli Fix, tutti i dadi su di essa vengono restituiti ai giocatori.

Dopo che tutte le Trappole verranno attivate con successo (catturando Alien **Soldier**), tutti i Personaggi dovranno ritornare all'Area di Partenza prima della fine dell'8° Turno, per completare l'Obiettivo.

### 2.2 Obiettivi Bonus



Tessere Obiettivo Bonus

Adrenaline include inoltre alcune Tessere Obiettivo bonus che ti permetteranno di creare nuovi Obiettivi o aggiungere varietà a quelli esistenti utilizzando il simbolo Move (Movimento).

Le Tessere Obiettivo Bonus potranno essere utilizzate per contenuti scaricabili online, rilasciati in futuro.

## 3. MAPPE E TERRENI

Le aree ombrate in **blu chiaro** sulle Mappe di seguito contano come Terreno.

- ▶ Personaggi e Alieni non possono entrare o muovere attraverso i Terreni.
- ▶ Personaggi e Alieni non possono sparare attraverso i Terreni.
- ▶ I Terreni bloccano la linea di vista (LoS).

Shallow Rivers



Infested Ruins



### 3.1 Sparare oltre l'acqua

Alcune aree del Terreno sulla Mappa Shallow River contengono acqua.

**Regola Speciale:** I Personaggi possono sparare oltre i Terreni che contengono acqua. Per misurare la distanza, questi Terreni devono essere contati come fossero spazi normali.

## 4. CHIARIMENTI SULLE CARTE



**Guardian:** Può essere ferito solo se colpito a distanza 1. Inoltre, Oggetti sprovvisti della caratteristica di gittata che feriscono gli Alieni, possono comunque ferire i Guardian da distanze maggiori di 1.



**Sandra:** Puoi usare il segnalino Unlock Die fornito, come promemoria della sua abilità durante ogni Turno.



**Vicky:** Il giocatore che controlla Vicky deve utilizzare anche KS-2161. Entrambi, Vicky e KS-2161, hanno il proprio inventario separato e vanno trattati come Personaggi individuali sotto ogni aspetto. Il giocatore può utilizzare i Dadi Azione per eseguire azioni con entrambi i Personaggi durante la partita.



**KS-2161:** Non può essere scelto come Personaggio singolo. Viene controllato dal giocatore che utilizza Vicky.

KS-2161 non deve rientrare nell'Area di Partenza ai fini del completamento di un Obiettivo.



## 5. COMPATIBILITÀ

Adrenaline è interamente compatibile con Project: ELITE. Alieni, Personaggi, Obiettivi e Setup possono essere inseriti nel gioco base. All'interno di questa espansione troverai delle carte Setup che ti permetteranno di utilizzare gli Obiettivi di Project: ELITE nelle nove Mappe di Adrenaline ed i nuovi Obiettivi sulle Mappe di Project: ELITE.

## 6. CREDITS

*Designers* **Konstantinos Kokkinis**

**Sotirios Tsantilas**

*Developer* **Anastasios Grigoriadis**

*Illustrators* **Antonis Papantoniou**

**Giota Vorgia**

*Graphic Designer*

*& Production Supervisor* **Konstantinos Kokkinis**



*Miniatures produced by Drawlab Entertainment  
featuring skulpts by Antonis Papantoniou.*

***Note:** Project: ELITE is a product of fiction. Any relation to actual names or characters is purely coincidental.*

Should you have any comments or questions, please contact us at [support@artipiagames.com](mailto:support@artipiagames.com) or [info@drawlab.com](mailto:info@drawlab.com).

© 2014 Konstantinos Kokkinis - Sotirios Tsantilas  
© 2015 Artipia Games. © 2015 Drawlab Entertainment. All rights reserved.