

FRAG[®]

GOLD EDITION

Frag est un jeu d'ordinateur sans ordinateur. C'est un « First person shooter » sur un plateau de jeu. Frag est le jeu parfait pour jouer sans se prendre la tête.
La configuration optimale est 4 à 6 joueurs.

CONTENU DU JEU

- un livret de règles
- un plateau double face, avec une carte différente sur chaque coté.
- 112 cartes
- 1 planche de pions en carton
- 6 figurines plastiques
- 6 fiches de combattants
- 1 feutre effaçable
- 18 dés à 6 faces



LES COMBATTANTS

Chaque combattant possède une fiche qui lui est propre. Sur cette fiche se trouve 3 caractéristiques : la SANTE, la VITESSE et la PRECISION. Chaque joueur possède 7 points en début de jeu qu'il doit répartir entre ces 3 capacités, en mettant au moins 1 point et jamais plus de 4 sur une caractéristique. Sur ces fiches de combattants, on peut lire les différents avantages propres à chaque capacité. En tournoi, gagner une partie permet d'augmenter les capacités de votre combattant (voir *Victoire* plus loin dans la règle).

MISE EN PLACE

Choisissez une face du plateau. Chaque joueur prend son combattant et sa fiche correspondante puis définit ses caractéristiques comme expliqué plus haut.

Séparez et mélangez les 3 paquets de cartes différents : GADGETS, ARMES, et SPECIALES. Donnez à chaque joueur 1 carte de chaque paquet.

Lancez 1 dé pour savoir qui commence. Le premier joueur place ensuite son combattant sur n'importe quelle case numérotée (cases de « Retour en jeu »). Tous les joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que tous les combattants sont placés, le premier joueur commence son tour.

LES CARTES

Il y a 3 paquets de cartes différents. Il faut bien séparer leur défausse et quand le paquet est terminé, on mélange la défausse.

La main de carte de chaque joueur est cachée. Durant son tour, un joueur peut avoir autant de cartes qu'il veut en main. Mais à la fin de son tour, il ne doit pas en avoir plus de 5 (s'il en possède plus de 5, il doit les défausser ou les jouer).



conception
et design
philip REED

design additionnel
russell GODWIN

édition et
développement
steve JACKSON

dessin couverture
john ZELEZNIK

dessin cartes
alex FERNANDEZ

dessin personnages
tom BIONDOLILLO

dessin plateau
FERNANDEZ & REED

Playtesters: Moe Chapman, Paul Chapman,
Alain H. Dawson, Andy Faulkner,
Al Griego, Andrew Hackard,
Ross Jepson, Richard Kerr,
Ben Kimball, Keith Nielson,
William Toporek, and Jeremy Zauder

Director of Sales ♣ Ross Jepson
Marketing Director ♣ Paul Chapman
Prepress Checker ♣ Monica Stephens

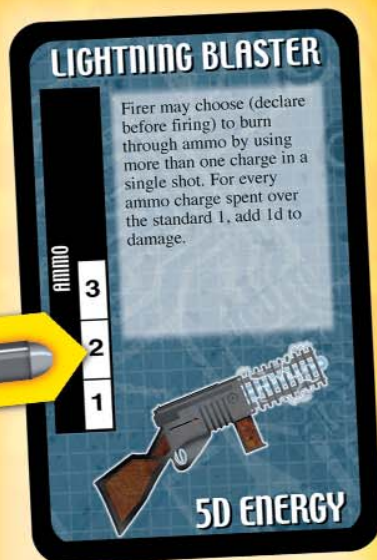
Special thanks to Gina Fischer,
Vikki Godwin, and Debbie Schneekloth
for the first playtest sessions and several
useful design suggestions.

A very special thanks to
Shane Williamson for being such a sport
about the *Frag* name.

Copyright © 2001, 2009
Steve Jackson Games Incorporated.
Frag and the all-seeing pyramid
are registered trademarks of
Steve Jackson Games.
All rights reserved.



STEVE JACKSON GAMES



Carte Arme



Carte Gadget



Carte Spéciale

Une carte est considérée en jeu si elle est placée face visible sur la table devant le joueur actif ou un autre joueur. Les cartes en jeu ne comptent pas dans la limite de cartes en main. Les joueurs ne peuvent avoir plus de cartes Armes en jeu que leur niveau de santé + 1 (pas de limite pour les cartes Gadgets). On ne peut donner une carte à un autre joueur.

Les cartes *Gadget* sont marquées d'une lettre en bas à gauche représentant leur effet : A pour armure, W pour arme, M pour mouvement, H pour santé.

Les cartes *Armes* et *Gadgets* en jeu sont perdues quand le joueur est fragué alors que les cartes *Spéciales* ne le sont pas, cependant la plupart de ces cartes ont un temps en jeu limité.

Certaines cartes *Spéciales* améliorent une ou plusieurs caractéristiques de votre personnage, d'autres aident tous les joueurs. Souvenez vous bien de vérifier toutes les cartes Spéciales en jeu avant de commencer votre tour.

Cartes contradictoires : les cartes peuvent aller à l'encontre des règles, elles ont toujours la priorité sur les règles. Si 2 cartes se contredisent, c'est la dernière jouée qui l'emporte.

PHASES DE JEU

Chaque tour est composé de 4 phases :

- 1- **RETOUR EN JEU** : si votre combattant a été fragué au tour précédent, lancez un dé, et remettez le en jeu sur la case comportant le même n°.
- 2- **POINTS DE MOUVEMENT** : lancer autant de dé que votre capacité Vitesse pour voir les points de mouvement dont vous disposerez ce tour à moins que vous ne décidez de jouer une carte de téléportation.
- 3- **MOUVEMENT/ RAMASSER DES OBJETS/ATTAQUER** : cela peut se faire dans n'importe quel ordre, les déplacements peuvent être interrompus pour attaquer ou pour ramasser des objets.
- 4- **FIN DU TOUR** : le joueur ne doit pas avoir plus de 5 cartes en main. Le joueur suivant peut débiter son tour.



Symbole Gadget

REVENIR EN JEU

Dans ce jeu, si vous êtes fragué (abattu), vous êtes sorti du jeu mais seulement jusqu'au prochain tour. Vous pouvez ensuite revenir en jeu. Votre nouveau combattant n'a pas de blessures, il est en pleine forme, garde les caractéristiques choisies en début de jeu mais il n'a pas d'armes ni d'armures à moins de jouer des cartes de votre main pour les mettre en jeu durant votre tour.

Ejecté : si un joueur revient en jeu ou se téléporte sur une case déjà occupée par un autre joueur, celui-ci est éjecté ; il lance immédiatement un dé et se déplace jusqu'à la case de numéro identique. Si il y a un joueur dessus, celui-ci est éjecté et ainsi de suite.



Symbole Arme

MOUVEMENT

Chaque tour, le joueur lance un nombre de dé égal à sa valeur de Vitesse. Le résultat des dés détermine le nombre de cases que le joueur pourra faire parcourir à son combattant. Si les points de mouvement ne sont pas entièrement utilisés à la fin du tour, ils ne seront pas reportés pour le tour suivant.

Les déplacements sont orthogonaux (pas de déplacements en diagonale).

Un combattant peut passer sur une case occupée pour un autre joueur mais ne peut s'arrêter dessus.

Les déplacements peuvent être interrompus pour attaquer ou pour ramasser des objets.

Si un joueur interrompt son mouvement pour faire une attaque ou récupérer un objet, il peut marquer le nombre de points de mouvement qu'il lui reste sur la piste de mouvement se trouvant sur la fiche du combattant.

Ramasser des objets : Si un joueur passe sur une case comportant un symbole d'arme (bleu) ou de gadget (vert), il a 50% de chance de piocher une carte. Il lance alors immédiatement 1D et si il fait 4-5-6, il pioche une carte. Un joueur peut activer autant de case « objet » qu'il le souhaite, mais il ne peut activer 2 fois la même case dans un même tour.

Il peut aussi fouiller les restes d'un combattant fragué (voir *Fouiller les restes* plus loin dans la règles).

Sauter : C'est la capacité de Vitesse qui définit la longueur possible du saut. Une vitesse de 1 permet de sauter 1 case, une vitesse de 2 : 2 cases, une vitesse de 3 : 3 cases...etc.

Un saut coûte le double en déplacement (exemple : un saut de 2 cases coûte 4 point de mouvement).

Un saut se fait en ligne droite ; On ne peut pas sauter un mur.

Plateaux de jeu

Acide : substance verte et bulleuse. L'acide dévore les combattants. A chaque fois qu'un combattant traverse une case contenant de l'acide, celui-ci subit une attaque de 2D.

Portes : vous pouvez passer à travers les portes, en respectant le sens des flèches. Les portes ne ralentissent pas les déplacements. Une porte fermée est équivalente à un mur.

La couleur des portes n'a pas d'effet sur le jeu sauf si vous jouez avec l'extension de **Frag** :

Death Match.

Grille d'aération : c'est juste pour faire joli.

Téléporteur : permet de se téléporter d'une case téléporteur à une autre pour 1 point de mouvement.

Murs : stoppent les déplacements, et les tirs. On ne peut pas sauter par-dessus. Si un mur coupe en diagonal des cases, il faut bien faire attention de garder son combattant du bon côté du mur.



Porte Sens Unique



Porte Double Sens



Grille Aération



Téléporteur

ATTAQUER

Chaque tour, un joueur peut attaquer un nombre de fois égal à la moitié de sa précision (arrondi au supérieur). Il n'est pas possible de reporter les attaques non utilisées pour le tour suivant.

Pour attaquer, il faut que le combattant ciblé soit en Ligne de Vue. Tracez une ligne droite passant entre le centre de la case de l'attaquant et le centre de la case de la cible – s'il n'y a pas d'obstacles ou d'autres combattants dans cette ligne, la cible est alors en Ligne de Vue. Notez que les portes bloquent la Ligne de Vue. Un mur ou coin de mur sur une ligne diagonale EST un obstacle – voir diagramme.

Cas spécial : certaines portes contiennent deux cases, et d'autres une seule case. Un combattant se trouvant sur une case « porte » maintient celle-ci ouverte. Il a une Ligne de Vue des deux côtés de la porte. S'il se déplace ou s'il est fragué, la porte se referme.

Déclarer une attaque :

Le joueur doit annoncer avec quelle arme il attaque avant de lancer les dés. Il a le choix entre :

- son pistolet de base (2D de dommages et munitions illimitées)
- une arme qu'il a déjà posé en jeu devant lui
- une nouvelle arme qu'il pose en jeu immédiatement

Vérification des munitions :

De nombreuses armes nécessitent des munitions et ont donc une échelle de munitions sur leur carte. Avant de faire un jet de précision, il faut diminuer de 1 le marqueur « balle » sur l'échelle de munitions (ou plus en fonction de l'arme, se reporter à la carte). Vous n'êtes pas obligé de défausser une arme sans munition mais vous ne pourrez plus tirer avec (à moins de la recharger avec la carte Gadget spécifique : « Munitions »).

Le pistolet de base possède des munitions illimitées et ne peut être perdu.



Jet de Précision

Il faut compter le nombre de cases séparant l'attaquant du combattant ciblé (on compte la case du défenseur mais pas de l'attaquant).

L'attaquant lance autant de dé que son niveau de Précision et le résultat doit être au moins égal ou supérieur à la distance qui le sépare de la cible, pour que le jet de Précision réussisse. Sur un résultat inférieur, l'attaque échoue.

Résolution des dommages :

Cette phase a lieu seulement si le jet de Précision est réussi.

L'attaquant lance autant de dés que lui permet l'arme qui l'utilise (cf la carte de l'arme) et le défenseur lance autant de dés que son niveau de Santé (éventuellement modifié par des cartes ou dommages antérieurs).

Si le total du défenseur est supérieur au total de l'attaquant, rien ne se passe. Si le total de l'attaquant est supérieur ou égal à celui du défenseur, alors le défenseur perd 1 ou plusieurs points de Santé. On détermine cette perte de points de Santé en divisant le score de l'attaquant par celui du défenseur.

Exemple : si la cible fait 8 et que l'attaquant fait de 8 à 15, alors le défenseur perd 1 point de Santé. Si l'attaquant avait fait de 16 à 23, le défenseur aurait perdu 2 points de Santé.

Note : certaines armes font des dommages additionnels (extra damage). Ces dommages comptent même si les dommages occasionnés lors de la résolution sont nuls.

Armure :

Une armure est défaussée quand le joueur qui la possède perd un nombre de points de Santé égal au nombre de points de Santé que l'armure ajoute quand elle est en jeu. Ex : si un combattant porte une armure légère (+1 de Santé) et reçoit un point de blessure, il doit la défausser, l'armure est détruite.

Un combattant ne peut porter plus d'une armure à la fois.

Survivant :

Si une attaque ne réduit pas le niveau de Santé du combattant ciblé à 0, il est encore en vie et il peut de nouveau subir d'autres attaques. Cependant, il peut utiliser une carte ou un Marqueur de Sang pour se redonner de la Santé (il ne peut pas se redonner plus de point de Santé qu'il en avait au début du jeu).

9								
8	7							4
7	6	5	4	3	2	3		
6	5	4	3	2	1	2		
5	4	3	2	1		1		
6	5	4	3	2	1	2		

Le combattant vert peut se déplacer vers n'importe quelle case verte (numérotée 1) pour son premier mouvement. Il ne peut pas se déplacer en diagonale.

Les cases dans la Ligne de Vue du combattant vert sont numérotées. Les différents chiffres indiquent la distance entre le combattant et chacune de ces cases.

Le combattant jaune n'est pas dans la Ligne de Vue.

Fragué :

Si le niveau de santé d'un joueur atteint 0 ou moins et si il ne peut se redonner immédiatement des points de santé, il est fragué : hors jeu jusqu'au prochain tour, où il réapparaîtra.

L'attaquant marque 1 Frag (1 point) qu'il coche sur sa fiche de combattant et il pioche une carte Spéciale.

Fouiller les restes :

Quand un combattant est fragué, il place immédiatement sur la case où il était un Marqueur de Sang et (probablement) un Marqueur Arme. L'attaquant peut reprendre ensuite son tour normalement. Tout joueur passant sur cette case peut alors prendre un des Marqueur mais pas les 2.

Le Marqueur de Sang : quand un joueur le ramasse, il le place sur sa fiche de combattant. Quand il le souhaite, il peut le dépenser pour récupérer un point de santé perdu.

Le Marqueur Arme : les cartes Gadget du joueur fragué sont défaussées, mais ses cartes Armes ne le sont pas. Elles sont placées à coté du plateau sous un Marqueur Arme de la même couleur que celui posé sur le plateau.

Un joueur qui s'arrête sur le Marqueur Arme peut regarder toutes les cartes Armes qui s'y trouvent, en choisir UNE, et la mettre dans sa main de cartes. Vous ne pouvez pas prendre plus d'une carte par pile dans le même tour. S'il n'y a plus d'armes sous le Marqueur Arme, le Marqueur est défaussé du plateau. Quand un joueur récupère une arme de la sorte, elle est entièrement chargée.

Continuer à se battre :

Marquer un Frag ne met pas fin au tour de jeu. Si le joueur possède encore des points de mouvement et des attaques, il peut se déplacer et attaquer et également fouiller les restes de sa victime !

Se débarrasser d'Armes ou de Gadgets :

Un combattant peut se débarrasser d'une arme ou d'un gadget qui étaient *en jeu* (c'est à dire posé devant lui) n'importe quand durant son tour. Un Marqueur Arme de couleur est alors placé sur la case d'où le joueur a déposé ses objets et un autre marqueur de la même couleur que celui sur le plateau est posé sur la table avec dessous les objets jetés. Les autres joueurs peuvent récupérer les objets en utilisant la règle « Fouiller les restes ». Vous ne pouvez pas ramasser un objet que vous avez jeté dans le même tour.

VICTOIRE

Le jeu prend fin quand un joueur comptabilise 3 frags.

En jouant en tournoi, le vainqueur gagne le droit d'augmenter une de ses caractéristiques de 1 point avant la prochaine partie.

Pour jouer plus longtemps, vous pouvez augmenter le nombre de frags à atteindre.

META-REGLES

Si un joueur oublie de déclarer un bonus, il a jusqu'au lancé de dés suivant pour le faire, sinon, dommage...

Si vous utilisez une carte pour mettre hors jeu un autre joueur, tous les jets de dés effectués juste avant par celui-ci sont pris en compte et il conserve toutes les cartes qu'il a pioché. Mais si vous utilisez par exemple « Disconnect » sur un joueur qui vous attaque mais qui n'a pas encore effectué la phase Résolution de dommages, vous ne subirez de toutes façons aucun dommage.

Si à un moment vous devez additionner ET multiplier des bonus, on multiplie d'abord et ensuite on additionne. (Exemple : une carte donne + 2 en santé et une autre double la santé et bien, on multiplie la santé par 2 et on ajoute 2).

Si vous pensez qu'une règle n'est pas claire et que vous vous entêtez à l'appliquer logiquement, mettez vous dans la tête qu'il faut penser comme un ordinateur, et non comme vous le feriez dans le monde réel !



MOUVEMENT ACTUEL												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55			

Attributs
Répartir 7 pts sur les 3 attributs. Ajouter 1 pt sur 1 attribut pour chaque victoire. Maxi sur chaque attribut : 4

Santé

Vitesse

Précision

Frag Tableau Score

Joueur : _____ Victoire : _____

Frags	
Game 1	<input type="checkbox"/>
Game 2	<input type="checkbox"/>
Game 3	<input type="checkbox"/>
Game 4	<input type="checkbox"/>
Game 5	<input type="checkbox"/>
Game 6	<input type="checkbox"/>
Game 7	<input type="checkbox"/>
Game 8	<input type="checkbox"/>
Game 9	<input type="checkbox"/>
Game 10	<input type="checkbox"/>

Pistolet de base
2 Dés
de dommage
Munitions illimitées

COMBATTANT

Chaque combattant possède 3 attributs : SANTE, VITESSE et PRECISION. Chaque joueur possède 7 points en début de jeu, qu'il doit répartir entre ces 3 capacités, en mettant au moins 1 point et jamais plus de 4 points, par caractéristique. En Tournoi, gagner une partie permet d'augmenter les capacités de votre combattant.

SANTE : déterminez comment vous aller résistez aux dommages, combien de dommages vous pourrez encaisser et combien d'armes vous pourrez transporter. Si votre santé est basse, n'importe quelle attaque vous tuera facilement. Si votre vie est haute, vous aurez de meilleures chances de survivre à une attaque et de fraguer votre attaquant au tour suivant. Vous êtes limité à un nombre de cartes Armes égal au niveau de santé +1.

VITESSE : à quelle rapidité allez vous vous déplacer ? Et à quelle distance pourrez vous sauter ? Un combattant avec une vitesse de 1 est pathétique ; choisissez au moins 2 ou 3. Plus vous êtes rapides plus vous pouvez récupérer des armes et gadgets et plus vous sauterez loin. La distance du saut est égale au niveau de la vitesse.

PRECISION : devenez maître de la précision de vos attaques. Une précision faible signifie que vous devez être proche de vos adversaires pour assurer vos attaques ; et c'est très embarrassant d'être à 2 cases de votre cible et de la rater... Une précision élevée permettra de sniper à l'autre bout du plateau. Le nombre d'attaque par tour est égal au niveau de précision divisé par 2 et arrondi au supérieur.