SERIAL BATTLE

TARGET
EDITION

UN SEUL OBJECTIF... SURVIVRE

WWW.SERIALBATTLE.EU

SERIAL BATTLE

Un grand merci à tous ceux et celles qui m'ont soutenu, conseillé, accueilli et ont testé le jeu pendant ces trois années,ainsi qu'à tous les contributeurs cités ci-dessous, sans qui l'aventure n'aurait pas été plus loin : le jeu ne serait pas sorti sans votre participation.

Patrick Nicolas
Nasseime (Shindra)
Helori Peron
Marc Aubert
Lucille Boudeele
Pierre Lebas
Alan Crevier
Alexandre Caignard
Guillaume (Collectif Troadé)
Joel Bouhier
Sébastien Lude
Eric Demay
Philippe Aveline
Frédéric Lamy (Brigantin)
Louis Dore
jordan le penven
Alice Bose
Alexandra Mahéo
Erik Marmion
Adrian Guerente
Aubert Izaute
Frédéric Pollet
Elfin Pouget–Péjoan (Multiplicaboost)
David Beaudoin
Aurélien Dropsy
Alexandre Delbos
Sylvette Peron
Jason Quenaon
Kévin Favry
Josselin Piote
Damien Ladan
Cédric Lameire
Arthur Viennot (Dégoblinade)
Christophe Bevilacqua
Sébastien Lamy
David Nuara
Laurent Travert-Berthet
Astrid Wojtasik
Cédric Feuvrier
Audrenn Derrien
Jérémy Jarrié
Pacôme Séférian
Alexandre Herry-Cailler
Laurent Diaz
Baptiste Perocheau
Association «L'ordre rôlistique du Gesvres»
Yohan Burneleau
Olivier Alemany
Ronan Delefortrie
Freddie Delépine
Baptiste Fevrier
Anne-claire Brunel
Nicolas Boyer
Yann Cueff
Jérémy Dhorne-Paviet (Association Ludeck)
David Lions
Eric « Carey » Jeanjean
David Bacon
Mélissa Landa
Thibault Lamy
Julien Bortolotti (paulette pub rock)
Alain Guenro (Association «Ligue des Vannetais Ludiques»)
Albane Boutron
Kurt Jonathan
Kevin Autour
Laurent Halluin
Vincent Le Berre
Gweltaz Voyot
Laetitia Quero
Tiphaine Le Plat
Philippe L'homme
Kévin Jezequel (ludothèque Malatrucs)
Sylvain Balat
Raphaël Rouanet (Association Spiel)
Lucas Delacourt
Jimmy Autour
Stéphanie Tamplier
Bastien Penquer
Jérémie Basset
Lenka Popravka
Association Chifoumi
Yann Jaouen
Nicolas Ferrard
Émilie Merdy
Sandre Lorador
Hebus Ropars
Davy Ducrocq
Maryvonne Groux
Patrick Delemotte
Antonio Cren
Loïc Redon
Jérémy Roullet
Sébastien Celerin
Geoffrey Karikas
Geek Faeries
Boris Le merlus
Beatrice Roperh
Etienne Ponsonnaille
Christophe Coat (Association Troadé)
Mathilde Houmont
Frederic Bizet (Badtastegames)
Cyril Meyer
Guillaume Cornouaille
Angele Audoux
Kevin Colloc
Nino Alapetite
Matthieu Delord
Association Joclud
Laurent Boscher
Maxime Collin
Anne-Bérengère Bouillat
Florian Nallet
Frédéric Langlois (le Vaisseau NautiluD)
Elie Afriat
Owen Davies
Melissa Morera
Stephane Ollivier
Gaetan Martin Jestin
Patrick Piriou (Jeuxdetal)
Mael Tanguy
Antoine Doz
Benoit Lelandais
Dimitri Le Guyader
Eric Moreau
David Lenzi
Michael Pernot
Jacques Tordjman
Vincent Quillent
Juliette Helie
Julien Boillon
Anaïs Becmeur.

MERCI !

SERIAL BATTLE

Le Serial Battle est un tournoi à mort créé lors de la période féodale au Japon. Il a perduré, a évolué et s'est enraciné dans la culture de tous les pays du monde. Il est devenu le régulateur des plus bas instincts de l'homme, lui permettant d'assouvir son besoin de violence naturel. De nos jours, grâce aux médias et à la chaîne spécialisée SBN, il est possible de suivre les différents tournois proposés à travers le monde. La mise en place de ce processus a permis à l'espèce humaine de stopper le crime organisé et les guerres. Que ce soit entre voisins ou entre gouvernements, tout conflit est dorénavant réglé lors d'un tournoi de Serial Battle.

L'inscription au tournoi est ouverte à tout volontaire de plus de 15 ans. Les tournois officiels sont limités à 36 participants qui doivent s'entre-tuer dans une zone de combat. Ces zones de combat sont créées artificiellement, simulant divers lieux et climats sur environ 10 km². Elles sont délimitées par des murs d'une dizaine de mètres de haut et équipées de pièges, comme des mines ou du gaz qui s'active au fur et à mesure que la partie progresse, poussant les participants les moins téméraires à l'affrontement.

À chaque tournoi officiel, un gros lot avoisinant le milliard ₲ est remis au dernier survivant de cette épreuve. Mais gagner le Serial Battle n'est pas chose aisée, car les participants se battent de manière acharnée pour rester en vie et remporter le prix.

De plus, depuis quelques années, on constate l'introduction d'anciens champions, probablement en manque d'adrénaline, qui reviennent juste pour le plaisir de tuer légalement. Ces anciens participants ne prennent pas réellement part au tournoi depuis qu'E.Z., une ancienne participante sortie victorieuse de deux tournois, est devenue l'icône médiatique du Serial Battle. À partir de ce moment-là, participer à nouveau à un tournoi après une victoire fut interdit dans le règlement. En revanche, d'anciens gagnants ont parfaitement le droit d'être présents, en tant qu'obstacle, du moment qu'ils ne sont pas rémunérés. Ils ne peuvent donc en aucun cas prétendre aux gains si toutefois ils sont les seuls à survivre.

La partie s'arrête dès qu'il ne reste qu'un seul participant en vie sur les 36. En aucun cas les anciens champions ne doivent interférer avec cette victoire une fois

Des équipements, plus ou moins utiles, sont dissimulés sur les lieux ou parachutés en cours de partie. Dans les tournois non officiels, dits underground, chaque candidat commence avec un équipement de départ. Que se soit une poêle à frire ou un lance-roquette, c'est votre chance qui déterminera les objets que vous trouverez. Mais si elle n'est pas de votre côté, il vous restera la possibilité de les voler à vos adversaires ou de les récupérer sur leurs cadavres.

celle-ci déclarée. Aujourd'hui, vous êtes tous inscrits pour des raisons diverses et variées. Il ne vous reste plus qu'une seule chose à faire... survivre !

MISE EN GARDE DE L'AUTEUR :

L'univers de ce jeu n'est que pure fiction, à l'instar d'un roman, et, malgré l'univers très violent que j'ai créé, je ne cautionne en rien celui-ci. Les centaines de parties test m'ont permis de m'assurer que l'unanimité des joueurs avait bien compris que le but de ce jeu, malgré son thème, est de passer un bon moment autour de la table et non de cautionner le concept de cet univers.

DURÉE D'UNE PARTIE
Environ 30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS
2 à 4 joueurs

AGE CONSEILLÉ :
14 ans et +

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

- Assembler les 7 tuiles, côté non piégé, de façon à créer votre zone de combat. Vous pouvez les disposer comme vous le souhaitez, mais assurez-vous que chacune d'entre elles soit reliée par au moins un chemin d'accès à une autre.

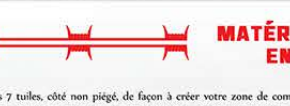
- Placer le dé sur la table en **A**.

26 CARTES ÉVÉNEMENT :

verso — 8x champion — 6x zone piègée — 12x parachutage

- Mélanger les cartes "événement", en faire une pioche et la placer face cachée sur la table en **B**.

12 CARTES ÉQUIPEMENT :



12x équipements — verso

- Placer les cartes "équipement" face visible sur la table en **C**.

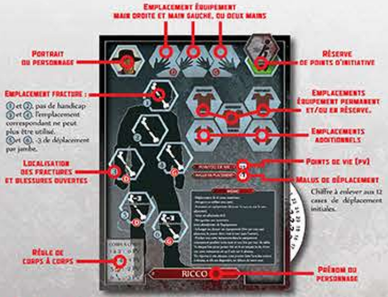
12 JETONS FRACTURE/BLESSURE OUVERTE :

verso — x3 — x3 — x3 — x3

- Mélanger les jetons "fracture/blessure ouverte" et les placer face "fracture" visible sur le côté du plateau, en **D**.

4 FICHES DE PERSONNAGE :

- Chaque joueur reçoit une fiche de personnage.


EMPLACEMENT ÉQUIPEMENT MAIN DROITE ET MAIN GAUCHE, OU DEUX MAINS
PORTRAIT DU PERSONNAGE
RÉSERVE DE POINTS D'INITIATIVE
EMPLACEMENT FRACTURE :
EMPLACEMENTS ÉQUIPEMENT PERMANENT ET/OU EN RÉSERVE.
EMPLACEMENTS ADDITIONNELS
LOCALISATION DES FRACTURES ET BLESSURES OUVERTES
POINTS DE VIE (PV)
MALUS DE DÉPLACEMENT
RÈGLE DE CORPS À CORPS
RICCO
PRÉNOM DU PERSONNAGE

① et ②, pas de handicap
③ et ④, l'emplacement correspondant ne peut plus être utilisé.
⑤ et ⑥, -3 de déplacement par jambe.

Chiffre à enlever aux 12 cases de déplacement initiales.

12 JETONS INITIATIVE :

x12

- Placer 3 jetons "initiative" sur chacune d'entre elles.

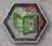
4 JETONS PERSONNAGE + UN CHAMPION :

verso — x4

- Placer le jeton "personnage" associé à votre fiche.

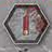
5 PERSONNAGES DONT 1 CHAMPION :

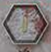
12 JETONS CAISSE/ÉQUIPEMENT :



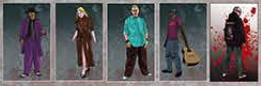
- Mélanger les jetons "caisse/équipement" et les placer face "caisse" sur le côté du plateau, en E.

11 JETONS MUNITIONS :



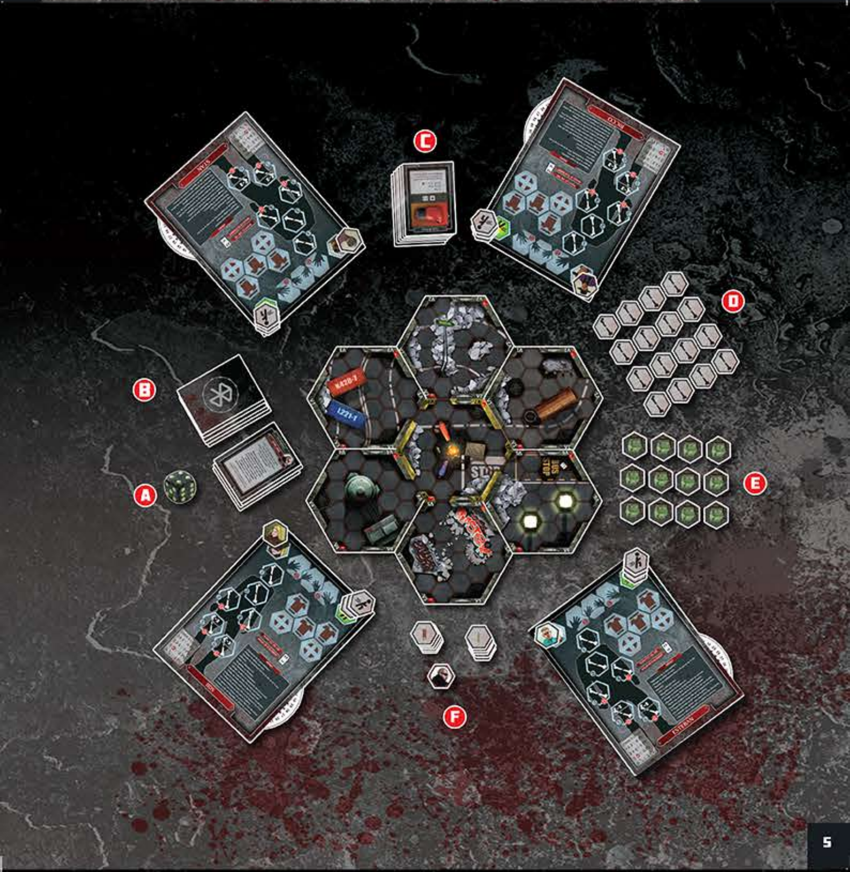


- Placer les jetons "munitions" sur le côté du plateau, en F.



- Placer les 4 personnages, ainsi que le champion, où vous le souhaitez, sur la tuile de campement V7.

Le premier joueur est celui qui fait le plus gros chiffre en lançant un dé. Et comme Serial Battle est un jeu injuste, pour tout 6 obtenu ainsi, on applique la règle qui y correspond (Voir : piocher une carte au chapitre «Initiative» page 6)



MÉCANIQUE DE JEU

BUT DU JEU :

Rester le seul et unique survivant.

TOUR DE JEU :

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de votre tour, vous possédez 3 points d'initiative. Chacun de ces points d'initiative permet de faire l'une des actions énumérées ci-dessous. Il est possible d'effectuer 3 fois la même action ou de n'en faire aucune. L'épuisement de vos points d'initiative annonce la fin de votre tour, vous récupérez vos 3 points, puis on passe au joueur suivant.

En réponse à une attaque, vous avez la possibilité d'utiliser un point d'initiative en dehors de votre tour. Toute action disponible à ce moment-là peut alors être utilisée (se déplacer, attaquer, etc. Voir "Actions").

ATTENTION, les points d'initiative étant récupérés à la fin de votre tour, ce sont des points que vous aurez en moins lors de votre prochain tour de jeu.

ACTION :

Pour 1 point d'initiative, vous pouvez réaliser l'une des actions suivantes :

- Se déplacer de 12 cases maximum (*en fonction de votre état de santé*). Si votre déplacement est interrompu par une autre action, vous ne pouvez pas reprendre votre déplacement ensuite.

- Attaquer ou utiliser une carte équipement. Si l'on a plusieurs options, on annonce l'arme avant de lancer le dé.

- Ramasser un équipement. Il faut être sur une case adjacente ou sur l'équipement. Prenez la carte qui correspond à votre équipement et placez le jeton face visible sur votre fiche de personnage à l'emplacement main(s) ou réserve qui convient. Si un autre personnage est sur la même case qu'un objet, il n'est pas possible de le ramasser, sauf s'il vous y autorise ou s'il est K.O. Si plusieurs objets sont empilés sur une même case, on peut ramasser l'ensemble pour un seul point d'initiative.

- Voler un adversaire K.O. Il faut être sur une case adjacente. On ne peut voler qu'un seul objet par point d'initiative.

- Réorganiser son inventaire et/ou abandonner de l'équipement.

- Échanger ou donner un équipement. Il faut être sur une case adjacente au joueur avec lequel on fait l'échange. C'est le joueur dont c'est le tour qui paie le point d'initiative.

- Piocher une carte "Événement". Ces cartes concernent tous les joueurs et sont lues à voix haute. Les cartes "Événement" peuvent être piochées uniquement dans les zones de campement et une seule fois par tour, ou bien chaque fois qu'un joueur fait un 6 en lançant un dé, et ce quelle qu'en soit la raison. À chaque fois qu'une carte "Événement" est tirée, on finit d'abord l'action qui est en cours, puis on résout la carte. Si plusieurs cartes "Événement" sont tirées à la suite, on les résout les unes après les autres dans l'ordre où elles ont été piochées. Lorsque la carte est jouée, on la défausse face visible à côté de la pioche. C'est toujours le joueur qui a tiré la carte qui fait les lancers de dés.

ATTENTION :
Vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action, à l'exception de piocher une carte "Événement" dans un campement, qui ne peut être fait qu'une fois par tour de table, et uniquement pendant votre tour ou si une carte vous donne la capacité d'initiative.

Si la carte "Événement" ne peut être résolue ou n'a pas lieu d'être, elle est tout simplement annulée. Si la carte peut être partiellement résolue, on applique ce qui peut l'être, avant de la défausser. *Exemple* : le déplacement d'un champion mais pas son attaque.

LE CORPS-À-CORPS (voir fiche de personnage) :

Il vous permet de combattre même lorsque vous n'avez pas d'arme. Vous pouvez également l'utiliser si vous en avez une et que vous ne souhaitez pas l'utiliser, il vous suffit alors de l'annoncer avant de jeter le dé. Lorsque vous faites des dégâts au corps-à-corps, ils sont considérés comme appliqués par une arme contondante.

DÉFINITIONS ET SYMBOLES

LOCALISATION :

Certains dégâts doivent être localisés. C'est le cas des fractures, des blessures ouvertes, ou lorsqu'un adversaire possède une protection avec un chiffre dedans. Pour localiser une attaque, l'attaquant lance un dé et se reporte aux chiffres correspondants aux parties du corps situées sur la silhouette de sa fiche de personnage.

Exemple : un 3 avec le dé indique une blessure au bras droit. S'il possède une protection à cet endroit, la carte est alors appliquée.

ÉTRANGLEMENT :

Un étranglement se comporte exactement comme un K.O., si ce n'est qu'on ne localise pas l'attaque si l'adversaire a une ou plusieurs protections. L'étranglement est systématiquement localisé à la gorge et seules les protections contre ceux-ci fonctionnent.

CHAMPIONS :

Les champions sont des personnages invincibles qui ne sont là que pour dynamiser les parties. Ils sont entièrement gérés par les cartes "Événement" et c'est

FRACTURE :

Ce sont des handicaps permanents qui sont cumulables et ne peuvent être soignés. Une fracture à une jambe réduit votre déplacement de 3, alors qu'une fracture au bras vous empêche d'utiliser les armes à deux mains. Si vous avez les deux bras fracturés, vous ne pouvez plus mettre d'objet dans vos mains et vous n'avez plus que le combat au corps-à-corps pour attaquer. Lorsque vous recevez une fracture, prenez un jeton "Fracture" au hasard et placez-le sur le membre localisé par celui qui vous l'a infligée. Si la main dans laquelle vous tenez un objet se fait fracturer, placez l'objet sous votre pion personnage. Faites de même si vous avez un objet à deux mains et que vous perdez une main. Si vous recevez une deuxième fracture sur un membre déjà fracturé, celle-ci se transforme en blessure ouverte ; retournez alors le jeton "Fracture" pour dévoiler la "Blessure ouverte".

BLESSURE OUVERTE :

Les blessures ouvertes sont le stade supérieur de la fracture. Elles handicapent et se localisent de la même manière, mais infligent en plus une perte de points de vie, au début de chacun de vos tours. Elles ne se soignent pas et, comme les fractures, sont cumulables.

Si vous recevez une fracture ou une blessure ouverte sur un membre déjà blessé, cela aggrave la blessure ouverte (*empilez les jetons*). Si vous recevez plusieurs blessures ouvertes au même endroit, vous les additionnez. Si vous recevez une blessure ouverte sur une fracture, retournez le jeton "Fracture" déjà présent.

K.O. :

Placez le jeton K.O. sur le portrait de votre personnage pour le signaler. Lorsque vous êtes K.O., vous reprenez connaissance uniquement si on vous inflige une attaque, même ratée, si vous prenez des dégâts, ou au début de votre prochain tour. Il est alors possible à un joueur de vous voler. Si vous êtes mis K.O. pendant votre tour, cela met alors immédiatement fin à celui-ci.

celui qui a tiré la carte qui le déplace et lance les dés pour lui. Les déplacements se font toujours par le chemin le plus court. Si plusieurs chemins sont à distance égale, c'est le joueur qui a tiré la carte qui décide lequel il emprunte. Ils peuvent se déplacer n'importe où sur le plateau de jeu, sauf si la carte qui leur est liée restreint leur déplacement à une zone précise.

Exemple : si la carte dit que le champion de la forêt se met sur une case adjacente à la vôtre et que vous êtes en ville, il traversera toute la carte pour vous rejoindre, quel que soit le nombre de cases à parcourir.

Tout comme pour les autres personnages, il vous est impossible de vous poser sur la même case que lui et lui que vous, mais on peut atteindre un adversaire qui se trouve derrière lui si l'on possède une arme à distance. Lorsque vous le traversez, vous prenez systématiquement un dé de dégâts*, de même qu'à chaque fois qu'il vous traverse.

Si un équipement est sous le champion, on ne peut pas le ramasser tant qu'il ne s'est pas déplacé. Suite à une carte "Événement", si un champion doit atteindre un joueur et ne peut le faire car il n'a pas de case pour s'arrêter à côté de lui, l'événement est alors annulé.

RAPPEL :

Si une partie d'un événement est faisable mais pas le reste, on applique la partie réalisable et on annule ce qui ne peut l'être.

Exemple : le champion se place sur une case adjacente à la vôtre et doit vous voler votre arme alors que vous n'en avez pas ; il se place alors à côté de vous, puis la carte sera défaussée vu que l'on ne peut appliquer le reste de celle-ci.

Les jetons "Champion" peuvent servir à diverses choses : compter les tours avec les chiffres autour du jeton, tirer à pile ou face, ou encore marquer quelque chose de précis dans le jeu. Reportez-vous aux détails sur les cartes "Événement" concernées.

**Prendre un dé de dégâts signifie que vous perdez le résultat obtenu par ce dé.*

Exemple : si vous faites un 3 avec le dé, vous perdez 3 points de vie. À ne pas confondre avec les résultats du combat au corps-à-corps.

Pendant la partie, si des dégâts ont besoin d'être arrondis, c'est la solution qui fait le plus de dégâts qui est choisie.

DÉFINITIONS ET SYMBOLES

RÉSERVE :

Utilise un emplacement de la réserve.

DISTANCE :

Portée maximale jusqu'à laquelle l'équipement fonctionne. Si elle est négative, cela indique que vous devez vous trouver à moins de x cases pour qu'il fonctionne.

INITIATIVE :

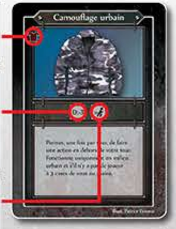
Permet d'utiliser un point d'initiative en dehors de son tour. Cela équivaut à jouer comme si c'était votre tour.

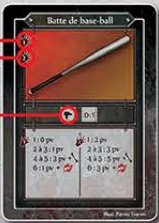
ÉQUIPEMENT À 1 ET/OU 2 MAINS :

Dans le cas de la batte ou de la chaîne, les deux cas de figure sont possibles.

ARME CONTONDANTE :

Qui blesse par le choc, sans couper ni percer.





PROTECTION :

Utiliser une défense ne coûte pas de point d'initiative. Elle vous protège contre les attaques de la zone indiquée dans le bouclier.

Il n'est pas possible de porter 2 protections ayant le même chiffre.

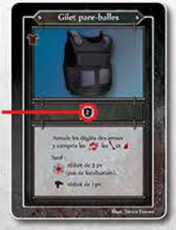
S'il n'y a pas de chiffre dans le bouclier, c'est que la protection est globale.

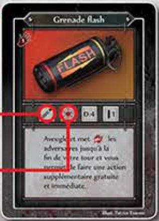
ARME À DISTANCE :

Peut aussi être utilisée à bout portant.

DÉGÂT DE ZONE :

Fait les mêmes dégâts dans la case d'impact et dans toutes les cases adjacentes. Il n'est pas possible de riposter suite à une telle attaque.

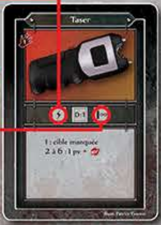




ARME À ÉNERGIE

MUNITIONS INFINIES

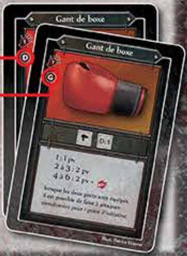
NOMBRE DE MUNITIONS : Les munitions que possède l'arme lorsqu'elle est récupérée pour la première fois. Les munitions utilisées sont perdues de manière définitive et l'arme est défaussée (*sans coût d'initiative*) lorsqu'elle n'a plus de munition.



PLACEMENT SPÉCIFIQUE :

s'équipe sur la main droite de votre fiche de personnage.

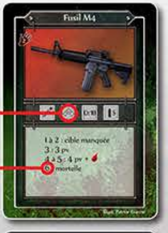
s'équipe sur la main gauche de votre fiche de personnage.



PRÉCISIONS ET AUTRES SYMBOLES

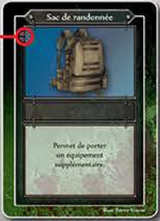
Voici d'autres symboles que vous pourrez retrouver dans les boîtes de base "Neige" ou "Forêt".

CIBLES MULTIPLES : Pour chaque munition utilisée, jeter un dé par adversaire qui se trouve dans l'alignement jusqu'à la portée maximale de l'arme.



BLESSURE MORTELLE : Si vous n'avez pas de protection pour parer la blessure, vous avez perdu la partie.

ADDITIONNEL : Ce sont des équipements spéciaux qui ne prennent pas d'encombrement et que l'on place sur la fiche de personnage dans les emplacements prévus à cet effet.


Sac de randonnée
Permet de porter un équipement supplémentaire.

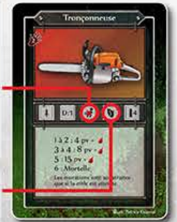
ARME BLANCHE : Arme qui coupe.

ÉTRANGLEMENT : Une variante du K.O.

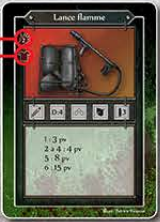
PASSE LES PROTECTIONS : L'adversaire prend des dégâts même s'il possède une protection. Certaines protections peuvent tout de même réduire ces dégâts.

RÉCUPÉRATION DE MUNITION : Utilise toujours la même munition tant que celle-ci n'est pas perdue.

PERTE DE L'INITIATIVE : Cela donne l'initiative à votre adversaire. Il peut fuir, contre-attaquer ou utiliser toute autre action disponible en réponse à votre future attaque. Si vous n'avez pas pu porter votre attaque, vous perdez tout de même votre point d'initiative.



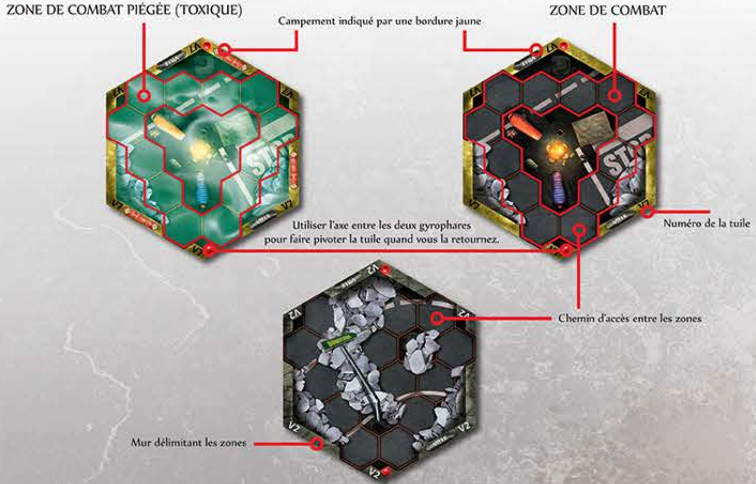
DESTRUCTION DE PROTECTION : Détruit la protection, s'il y en avait une, à l'endroit où l'attaque a été localisée.



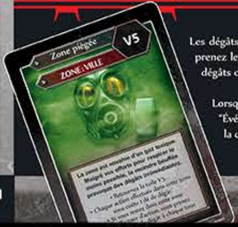
EMPLACEMENT : Les symboles placés à cet endroit vous indiquent l'emplacement occupé par l'équipement et où placer le(s) jeton(s) sur votre fiche de personnage. Dans le cas du lance-flamme, il occupe l'emplacement 2 mains et un emplacement de la réserve. C'est pour cette raison qu'il possède 2 jetons.

Lorsqu'un équipement correspond à plusieurs jetons, on n'en met qu'un seul face cachée et le ou les autres faces visibles, avec les munitions, que l'on récupère lorsque l'arme est ramassée.

FONCTIONNEMENT DES TUILES :


ZONE DE COMBAT PIÉGÉE (TOXIQUE)
Campement indiqué par une bordure jaune
ZONE DE COMBAT
Utiliser l'axe entre les deux gyrophares pour faire pivoter la tuile quand vous la retournez.
Numéro de la tuile
Chemin d'accès entre les zones
Mur délimitant les zones
V7
V2

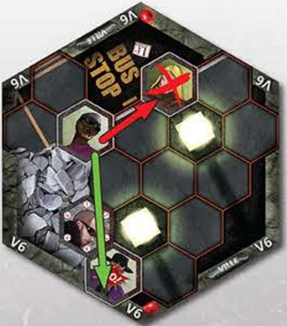
ZONES PIÉGÉES



Les dégâts se prennent toujours avant de commencer votre action. Lorsque vous entrez dans une zone piégée, vous prenez les dégâts avant d'entrer dans la zone car ils peuvent influencer votre déplacement. Si vous mourez suite aux dégâts dus au gaz, vous pouvez tout de même finir votre action.

Lorsque les zones de V1 à V6 sont toutes piégées, on piège à son tour le campement V7 dès qu'une autre carte "Événement" est piochée, et ce quelle que soit la zone à laquelle appartient cette carte. Il peut arriver que la dernière carte tirée soit une zone de gaz ; dans ce cas, le campement ne se retourne pas.

LIGNE DE VUE ET DÉPLACEMENTS



CASE BLOQUÉE :

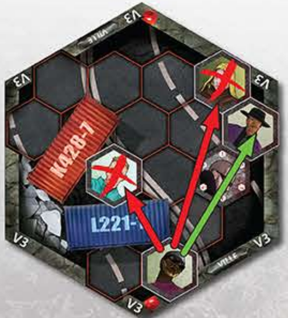
Lorsqu'un adversaire vous bloque le passage, il est possible de le passer si le joueur concerné est consentant ou s'il est K.O.

Si deux personnages vous bloquent le passage, vous devez pouvoir passer les deux et avoir assez de déplacements pour aller derrière le dernier.

Attention, en aucun cas 2 personnages ne peuvent se retrouver sur la même case.

CONSEILS POUR BIEN PROFITER DU JEU :

- Lisez toujours l'intégralité des cartes tant que vous ne les connaissez pas par cœur : une ligne peut tout changer sur le fonctionnement de celles-ci.
- Lancez toujours les dés, même si cela vous paraît inutile. Si un joueur meurt et qu'il reçoit une blessure ouverte, lancez tout de même le dé pour la localisation, cela pourrait déclencher un "Événement".



ARMES À DISTANCE, LIGNE DE VUE :

Les tirs s'effectuent uniquement en ligne droite et dans leur alignement, et il n'est pas possible de tirer lorsqu'il n'y a pas de cases (éléments de décor).

Vous pouvez tirer derrière un autre joueur sans le toucher, sauf si vous tirez avec une arme ayant la capacité "Cibles multiples".

Un champion ne gêne pas les combats entre joueurs, si ce n'est que l'on ne peut se poser sur la même case que lui.

FIN DU JEU :

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus qu'un seul survivant. Si une ou des cartes "Événement" ont été tirées au moment de la mise à mort du dernier adversaire, celles-ci doivent être résolues avant que la fin de la partie soit annoncée. Si le joueur qui était encore en vie survit à ces événements, il est alors déclaré vainqueur. Si toutefois il meurt, il n'y a alors pas de vainqueur.

Le jeu s'arrête à la fin du tour du dernier joueur à mourir. Si le gagnant allait mourir à son tour, il est alors sauvé par l'équipe de secours qui arrive immédiatement sur place et le sauve in extremis.

JOUER À PLUS DE 4 JOUEURS :

Il existe différentes boîtes de jeu de Serial Battle représentant diverses zones de combat (neige, forêt, ville). Chaque boîte permet de jouer de 2 à 4 joueurs mais les éléments qu'elle contient sont distincts. Chaque boîte ajoutée à la première permet de jouer jusqu'à 4 joueurs de plus.

On pourra donc jouer à 8 avec 2 boîtes et à 12 avec 3. En plus du changement d'illustrations, chacune d'entre elles possède ses particularités : champion et événements différents, ainsi que des équipements propres à la zone...

Pour l'installation d'une partie avec plusieurs boîtes, il suffit de suivre la mise en place expliquée dans les règles et de multiplier le matériel par le nombre de boîtes. Toutes les tuiles seront alors reliées entre elles par un chemin d'accès, leurs jetons et cartes répartis du côté de leur zone respective.

Lorsqu'un joueur pioche une carte événement, il pourra piocher dans n'importe quelle pioche, peu importe la zone où son personnage se trouve à ce moment-là. En revanche, les jetons piochés seront uniquement ceux de la zone concernée, c'est-à-dire que si on parachute un équipement dans la neige, on posera uniquement un jeton équipement neige sur le plateau.