extérieur

Voici les règles du jeu serial battle pour des parties effectuées en extérieur :

But du jeu :
Un seul objectif, survivre en éliminant tous vos adversaires.
Vous êtes dans une zone limitée, dont l'étau se resserre au fur et à mesure que le temps passe. A l'intérieur de cette zone, vous affrontez vos adversaires avec l'arme ou l'objet que vous aurez reçu au départ. Vous pouvez faire des alliances, mais quoiqu'il arrive, un seul sortira indemne de cette épreuve.

Que faut-il pour jouer ?
- un jeu de cartes serial battle © (SB) qui servira à l'ensemble des joueurs.
- Deux dés à 6 faces.
- Un lieu pour jouer (forêt, parc public, entrepôts…) que vous délimitez en périmètres distincts. (voir chapitre zone de combat).
- Pour le bon déroulement de la partie, il faudra prévoir de 12 à 32 joueurs. Il faut minimum un arbitre pour tout orchestrer, mais suivant la nature du terrain on peut prévoir jusqu'à un arbitre par tranche de six joueurs.

Début de la partie :
Le paquet de 32 cartes SB est mélangé par un arbitre et une carte vous est distribuée au hasard. Puis vous partez rapidement vous cacher car la partie commence immédiatement, dès que vous pénétrez dans la zone de combat.

Quel est le rôle des arbitres ?
Les arbitres sont là pour veiller au bon déroulement du jeu, et organiser les combats entre les adversaires. Pour cela, ils se placent dans la zone de combat à des points stratégiques où ils pourront voir un maximum de terrain et être vus par un maximum de joueurs.

Comment se passe un affrontement entre joueurs ?
Il faut tout d'abord provoquer un joueur en duel. Pour cela, approchez-vous d'un adversaire et touchez-le ou interpellez-le le premier, ainsi, vous aurez l'initiative pour lancer les dés. Si les joueurs se touchent en même temps, ils jouent simultanément.

Attention : certaines cartes ont la capacité d'initiative (voir la page lexique).
Ensuite, ils vont voir ensemble l'arbitre le plus proche, qui remet un dé à chacun des joueurs. Celui qui a l'initiative lance le dé pour déterminer, d'après sa carte, les dégâts qu'il inflige à son adversaire, puis il lance à nouveau le dé pour voir quelle partie du corps de son adversaire a été touchée (voir le tableau de localisation des dégâts).

Localisation des dégâts :

1) Le tronc

2) Le bras droit

3) Le bras gauche

4) La jambe droite

5) La jambe gauche

6) la tête

Points de vie (PV) :

Au départ, vous possédez 36 PV. Vous les perdez au fur et à mesure des combats. Certains coups critiques peuvent aussi vous tuer en un coup, donc, soyez prudents.
Si les deux joueurs sont encore vivants, ils repartent chacun de leur côté. Si un joueur tombe à zéro PV, il est éliminé et le vainqueur peut prendre sa ou ses cartes et s'en servir à son tour. Un joueur ne peut posséder plus de 5 cartes, les autres sont remises à l'arbitre. On ne peut utiliser qu'une seule carte par assaut, sauf cartes complémentaires ou permanentes.

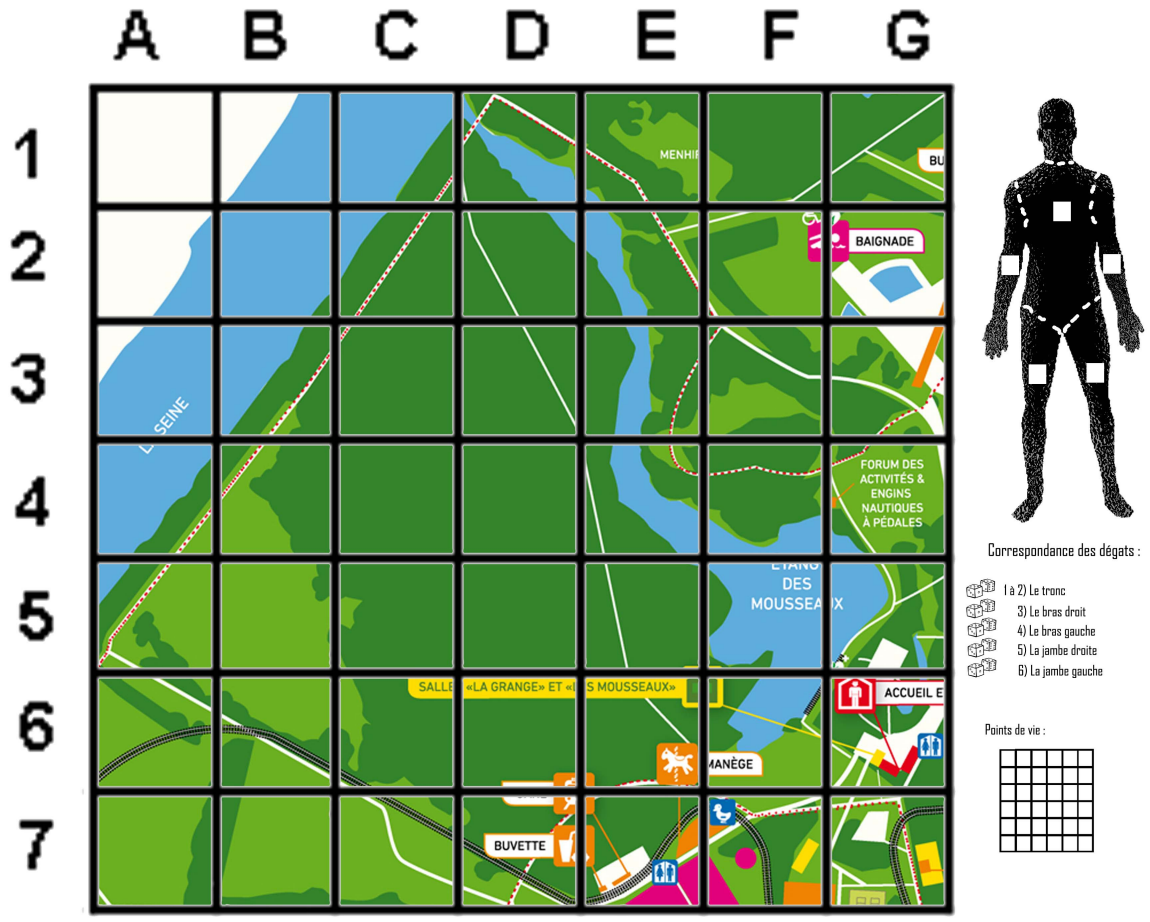
Puis-je combattre sans carte de jeu ?
Vous avez tiré une carte inutile ou bien vous vous retrouvez sans carte. Dans ce cas, on considère que vous affrontez les autres joueurs à mains nues. Les règles, dans ce genre de configuration, sont les suivantes :
1 à 2 : 0 PV
3 à 4 : contusions : 1 PV
5 : Assommé : 2 PV
6 : fracture : 3 PV

La zone de combat :
En début de partie, on délimite la zone de combat. Tout joueur qui sortirait de cette zone serait automatiquement éliminé de la partie. Toutes les 10 minutes cette zone se rétrécit, pour cela, on interdit de manière définitive l'accès à certaines parties de la zone. De cette façon, les

joueurs rescapés finissent inévitablement par se rejoindre pour un ultime affrontement jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul survivant.

Exemple de zone de combat :

Exemple de carte ou vous pouvez par exemple cochez une ou plusieurs zone à intervalles règuliers.



Quand se termine la partie ?

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur en vie (ou aucun). Si les derniers joueurs s'entre-tuent, personne ne remporte la victoire.

Attention : le combat final ne peut pas être évité.

Le gameplay :

Pour plus de réalisme, vous pouvez jouer plus ou moins sérieusement les parties. Par exemple si vous vous faites couper un bras, considérez que vous ne pouvez plus vous en servir et donc ne plus pouvoir utiliser les objets qui nécessitent vos deux mains. Si vous avez une jambe fracturée, continuez la partie à cloche-pied, les deux jambes fracturées en rampant etc.…

note :

Le secret d'une partie réussie repose sur le **fairplay** et le bon sens. En cas de litige sur la compréhension des règles c'est l'arbitre qui tranche. Les règles ne sont pas rigides et sont

faites pour être adaptées aux joueurs et à l'environnement. Le but est de s'amuser et de se divertir, n'hésitez donc pas à remanier les règles si cela peut y contribuer.

Lexique

Initiative :
La capacité d'initiative peut s'obtenir de 2 façons :
- En touchant ou en interpellant l'adversaire le premier.
- Grâce à une carte qui a la capacité d'initiative. Le joueur ayant une carte de ce type a la possibilité d'attaquer le premier, et donc d'infliger les dégâts avant que son adversaire n'ait attaqué. Si son adversaire est toujours en vie, celui-ci peut effectuer son attaque normalement. Si les deux joueurs possèdent la capacité d'initiative, elle est alors annulée et le combat se déroule normalement.

Session :
Une session est le fait d'aller voir un arbitre que ce soit pour un assaut ou pour connaitre les périmètres à supprimer.

Assaut :
Un assaut est une action réalisée lors d'une rencontre avec un adversaire, que ce soit une attaque, une parade ou tout autre type d'action. L'assaut est en général limité à une par rencontre, sauf spécification contraire.

Étranglement :
Cela a le même résultat que si vous assommiez votre adversaire, mais provoque généralement plus de pertes de vie dû à la suffocation.

Assommé :
S'obtient avec certaines cartes après un jet de dés réussi. L'adversaire est alors inconscient et ne peut plus porter d'attaques. Vous pouvez alors soit :
- Lui prendre la carte de votre choix et partir sans qu'il ne
puisse répliquer.
- Porter un second assaut sans lui prendre de carte. Ce qui aura pour effet de le réveiller et il pourra alors répliquer à
votre attaque s'il est encore en vie.

Membre tranché/fracture :
Cela signifie que votre membre à été coupé ou cassé et que vous ne pouvez plus vous en servir. Exemple : vous vous êtes fait couper un bras, dans ce cas vous ne pouvez plus vous servir des armes comme l'arc ou le lance pierre qui nécessitent d'avoir deux mains. Si le membre tranché correspond au tronc ou à la tête, on considère alors que c'est une blessure mortelle et la partie est terminée pour vous. En revanche, une fracture du crâne ou des côtes n'est pas nécessairement considéré comme mortelle.

Secteur :
Un secteur équivaut à un endroit précis de la zone de combat. Cette notion est importante car certaines armes permettent de toucher plusieurs adversaires dans un même secteur. Par exemple deux adversaires en train de s'affronter ou un groupe d'individus se déplaçant ensemble, suite à une alliance par exemple, font partie du même secteur. Le fait que plusieurs de vos adversaires soient dans un même secteur permet de les interpeller tous en même temps et d'aller les combattre devant l'arbitre.

En revanche, seul les cartes possédant la capacité de dégâts de masse ou de cibles multiples permettent de toucher plusieurs joueurs en un seul assaut.

Attention : Si vous interpellez un groupe de joueurs sans posséder une carte avec ce type de capacités, vous ne pourrez porter qu'un seul assaut.

Exemple : vous interpellez trois joueurs en même temps et vous ne possédez que la carte batte de base-ball, vous devrez alors choisir l'un de ces trois joueurs pour porter votre assaut, ce qui laissera aux deux autres joueurs l'occasion de vous attaquer en premier.

Initiative absolue :

Prend le dessus sur l'initiative de l'adversaire. En cas de deux initiatives absolues, celles-ci s'annulent l'une l'autre.

Objet permanent :

Objet que l'on considère équipé en permanence et qui ne nécessite pas d'assaut pour être utilisé.

Exemple : casque, lunettes, gilet pare balle….

Objet divers :

Objets qui ne sont pas considérés comme une arme ou une défense, même s'il peuvent parfois être utilisés comme tel.

Défense :

Arme blanche :

Arme contenante :

Arme de jet :

Arme à énergie :

Munitions :

Le chiffre à droite du M: représente le nombre de munitions que vous possédez avec l'arme au début de la partie. vous devez les soustraire au fur et à mesure qu'elles sont utilisées. Lorsqu'une arme ne possède plus de munitions, elle est alors retirée de la partie et remise à l'arbitre.

Note : si vous obtenez une arme possédant plusieurs munitions, on vous remettra alors la carte de munitions qui va avec. Cette carte est tenue à jour par l'arbitre après chaque combat.

Munitions illimitées :

Récupération des munitions :

Lancez un dé : si vous faites de 1 à 5 le projectile est récupéré, si vous faites 6 le projectile est perdu.

Cible multiple :

Permet de toucher plusieurs adversaires d'un même secteur en un seul assaut. Chaque adversaire lance un dé pour savoir s'il a été touché ou non. 1 à 5 touché, 6 épargné. Puis on lance un dé pour chaque adversaire touché et on lui attribue les dégâts en se référant aux caractéristiques de la carte.

Dégât de masse :

Permet de toucher tous les adversaires se trouvant dans un même secteur.

Longue portée :

Permet d'infliger un assaut à un ou plusieurs adversaires sans que ceux-ci ne puissent répliquer.

Une autre facon de commencer la partie :

Ce mode de jeu se déroule comme une partie traditionnelle, à la seule différence que les cartes ne sont pas distribuées aux joueurs mais réparties en début de partie sur la zone de combat.

- on s'assurera que les cartes soient bien visibles et bien fixées pour qu'elle ne puisse pas s'envoler et être perdue.

Les joueurs peuvent ramasser les cartes qu'ils trouvent, dans la limite de cinq maximums.

Fiche pesos plus évolué (à photocopier) **:**

SERIAL BATTLE

Localisation des dégâts :

Fracture:

1) tête : deux fractures - mortelle.

2) tronc : trois fractures - mortelle.

3) bras droit : armes à deux mains inutilisables.

4) bras gauche : armes à deux mains inutilisables.

5) jambe droite : -3 déplacement.

6) jambe gauche : -3 déplacement.

Ces dégâts sont cumulables ainsi que leurs effets.

Points de vie :

+6
+5
+4
+3
+2
+1

Récupération de munition :

De 1 à 5 le projectile est récupéré, si vous faites 6 le projectile est perdu.

Combat à mains nues :

1 à 2 : 0 PV
3 à 4 : 1 PV
5 : 2 PV + assommé
6 : 3 PV + fracture

Toutes les règles et modes de jeux disponibles sont consultables sur : www.serialbattle.eu

Retrouvez toute l'actualité de l'univers de serial battle sur : http://www.facebook.com/192pack

FIRST BLOOD

Munition (à photocopier**) :**

Tableau des munitions :
(cocher les munitions utilisées perdues)

Arc à poulie :
Munitions de départ : 3

Fusil à pompe :
Munitions de départ : 5

357 magnum :
Munitions de départ : 6

Lorsqu'une carte ne possède plus de munitions, elle est récupérée par l'arbitre.

Toutes les règles et modes de jeux disponibles sont consultables sur : www.serialbattle.eu

WWW.SERIALBATTLE.EU

Tableau des munitions :
(cocher les munitions utilisées perdues)

Arc à poulie :
Munitions de départ : 3

Fusil à pompe :
Munitions de départ : 5

357 magnum :
Munitions de départ : 6

Lorsqu'une carte ne possède plus de munitions, elle est récupérée par l'arbitre.

Toutes les règles et modes de jeux disponibles sont consultables sur : www.serialbattle.eu

WWW.SERIALBATTLE.EU

Tableau des munitions :
(cocher les munitions utilisées perdues)

Arc à poulie :
Munitions de départ : 3

Fusil à pompe :
Munitions de départ : 5

357 magnum :
Munitions de départ : 6

Lorsqu'une carte ne possède plus de munitions, elle est récupérée par l'arbitre.

Toutes les règles et modes de jeux disponibles sont consultables sur : www.serialbattle.eu

WWW.SERIALBATTLE.EU