

MEZ *En français !*

Comment gagner ?

Pour gagner une partie il faut être celui qui dispose du plus de points de victoire à la fin des 12 tours.

Les portées

Chaque portée est exclusive, une arme d'artillerie ne peut pas atteindre une cible à portée de tir direct ou de corps à corps, une arme de tir direct ne peut plus être utilisée si le Frame visé est à portée de corps à corps.

Corps à corps: 2 ps / 5 cm,

Tir direct: 16 ps / 40 cm,

Artillerie: illimité

Une table de jeu peut faire dans sa diagonale (table ronde ou carrée) de 160cm à 240cm.

Créer une équipe

Voici les restrictions du nombre de Frames et de stations en fonction du type de jeu et du nombre de joueurs. Les Frames (F) sont les unités, les stations (S) sont des pions objectif à tenir et à capturer pour gagner.

Nb de joueurs	Escarmouche	Bataille
2	4 - 6 F, 3 S	5 - 8 F, 3 S
3	3 - 5 F, 2 S	4 - 7 F, 2 S
4	3 - 4 F, 2 S	4 - 6 F, 2 S
5	3 - 4 F, 1 S	3 - 5 F, 1 S

Équipements

Chaque Frame peut porter jusqu'à 4 équipements mais pas plus de deux fois le même. Chaque équipement octroie des dés supplémentaires et des avantages sur le terrain. Chaque Frame dispose de 2D6 blancs, qu'il pourra allouer comme il veut à chaque tour.



Mouvement (vert)

Chaque équipement de ce type donne un dé de mouvement. Avec un équipement de ce type, un Frame peut passer au travers des décors et des couverts.



Visée (jaune)

Chaque équipement de ce type donne un dé jaune. Permet de pointer à travers les décors à portée de tir direct. Avec deux équipements, le Frame peut pointer à travers les décors avec une portée illimitée.



Défense (bleu)

Chaque équipement de ce type donne un dé de défense. Posséder deux équipements de défense permet, dans le cas où le Frame sert de couvert à un autre, de ne pas subir les dégâts alloués au couvert.



Corps à corps (rouge)

Un équipement de corps à corps donne 2D6 rouge pour attaquer à portée de corps à corps. Un équipement supplémentaire ajoute 1D8 à ce jet.



Tir direct (rouge)

Un équipement de tir direct donne 2D6 rouge pour attaquer à portée de tir direct. Un équipement supplémentaire ajoute 1D8 à ce jet.



Artillerie (rouge)

Un équipement de tir direct donne 2D6 rouge pour attaquer à portée d'artillerie. Un équipement supplémentaire ajoute 1D8 à ce jet.



Les roquettes (rouge, tir direct)

Chaque équipe porte 3 roquettes. Ces roquettes sont à usage unique et peuvent être portées par un ou plusieurs Frames. La roquette ajoute 1D8 pour un tir direct. Les roquettes ne comptent pas comme un équipement. Plusieurs roquettes peuvent être lancées pendant le même tour mais un seul dé sera utilisé.



Équipements divisés: Un équipement rouge peut être divisé en deux portées différentes. Chacun utilisera 1D6. Un équipement divisé compte comme un demi équipement. Pour les dégâts, un équipement divisé compte comme un seul et fera perdre les 2 dés.



Le D8 vert: ce dé est donné à un Frame qui ne portent pas d'équipement de tir. Il permet de passer les décors et ne compte pas comme un équipements. Un Frame qui perd ses armes de tirs, gagne ce D8.

Les Stations

Les stations peuvent être capturées et conservées pour marquer des points. Une station appartient à un camp tant qu'aucun Frame ennemi ne vient la capturer. Une station est capturée lorsqu'un frame se trouve à portée de corps à corps et d'aucun autre frame ennemi que la contrôle. Une station ne mesure pas plus de 4x4. Une station n'offre pas de couvert et ne peut être détruite.

Durée de la partie

La partie dure 12 tours. (utiliser un dé pour les compter). À la fin de chaque tour, chaque joueur peut décider d'avancer de 1 le nombre de tour et écourter la partie.

Points de victoire

Chaque camp possède un "Score par Atout" (SA) qui définit le nombre de points de victoire qu'il peut gagner à chaque action. Avant de commencer à jouer, chaque joueur calcule son SA. Le SA à une valeur de base de 5.

- Si votre équipe est la plus nombreuse, enlevez 1pt.
- Si votre équipe a le plus d'équipement, enlevez 1pt.
- Si votre équipe a le moins de d'équipement, ajoutez 1pt.
- Si votre équipe est la moins nombreuse, ajoutez 1pt.

En cas d'égalité, les joueurs augmentent ou réduisent leur SA de la même manière.

Ensuite, on calcule les points de victoire qui déterminera l'ordre des joueurs. On multiplie son nombre de Frame et de station par son SA. En cas d'égalité, il faudra ajouter ou retirer un Frame d'une équipe (en respectant les limitations du format) puis recalculer.

Déploiement

- Le joueur avec le plus de points est défenseur. Il place 2 stations à portée de tir direct l'une de l'autre. Tout ce qui est à portée de tir direct de ces deux stations se situe dans le périmètre défensif. Il y place ensuite 2 Frames.
- L'attaquant avec le moins de points place son premier Frame à portée de tir direct d'un des Frames défenseur, en dehors du périmètre défensif et à découvert. C'est le "Point Frame".
- Ensuite les attaquants alternent le placement de leurs Frames un à un dans l'ordre croissant des points de victoire. Ces Frames devront être en dehors du périmètre défensif et hors de portée de tir direct des Frames du défenseurs. Ils feront de même avec leurs stations.
- Puis le défenseur place ses derniers Frames où il veut. S'ils sont placés en dehors de son périmètre de défense, ils devront être à couvert.

Déroulement d'un tour

Le joueur qui a le plus de points de victoire commence. Ce joueur doit dans l'ordre :

- sélectionner un de ses Frames et choisir une cible,
- définir une portée d'action (tir, corps à corps, artillerie),
- prendre ses dés (tous les dés offerts par ses équipements),
- lancer ses dés et en choisir un par action.

Défense, Mouvement, Attaque, Visée et les dés blancs !

Il est possible d'attaquer avant de bouger ou de bouger avant d'attaquer. Les attaques qui ne sont pas à portée échouent. Il est possible de ne pas bouger ou attaquer. Il est aussi possible de cibler un décor.

La défense est allouée en premier.

La visée est allouée en dernier.

Lorsque les dés sont lancés, le Frame défenseur doit lui aussi lancer ses dés pour déterminer son score de défense. Quand l'attaque est résolue, c'est au Frame attaqué d'agir immédiatement.

Une fois que ce Frame a agit, c'est au tour du nouveau Frame ciblé d'agir, le joueur dont c'est le tour sélectionne un nouveau Frame qui n'a pas encore agit et recommence.

Lorsque tous les Frames d'un joueur ont agit, c'est au joueur qui a le plus de points de victoire ET qui dispose de Frames non-joués ce tour-ci de jouer.

Lorsque tous les Frames ont agit le tour se termine, on retire alors tous les dés placés à côté des Frames. Un nouveau tour peut démarrer en commençant par celui qui a le plus de points de victoire.

Effet des actions

Chaque dé alloué à une action octroie un score. Un seul dé peut être alloué à une action. Un dé blanc peut remplacer un dé de couleur. Un dé blanc peut servir à faire une action même si le Frame ne dispose pas d'équipement. Si un dé n'est pas associé à une action, cette action vaut 0.

Défense : Lorsqu'un score de défense est alloué à un Frame, ce score reste jusqu'à la fin du tour. Les dés de défense ne s'additionnent pas.

Mouvement : Le score alloué au mouvement est la distance qu'il peut parcourir. Un point vaut 2 Ps / 5 Cm.

Attaque : Parmi tous les dés d'attaque lancés, un seul est gardé pour déterminer sa puissance. Les dés d'attaque ne s'additionnent pas.

Pour connaître le nombre de touches subies, il faut faire la différence entre le score d'attaque plus le score de visée avec le score de défense de la cible. Si un résultat positif est obtenu, il détermine le nombre de touches.

Visée : Le dé qui détermine la visée est placé à côté du Frame visé. Il sera utilisé par un autre frame pour augmenter ses dégâts. Ce dé est retiré dès la prochaine attaque de n'importe quel Frame en jeu.

Les dégâts

Le jet de dégâts est déterminé comme suit :

Lancer un nombre de dés égal au nombre de touches.

1 - Au corps à corps : Chaque résultat de 4, 5 et 6 inflige un dégâts. Les couverts ne sont pas comptés.

2 - Au tir : Chaque résultat de 5,6 inflige un dégâts

3 - Au tir quand la cible est à couvert : un résultat de 6 inflige un dégât au frame. Les résultats de 4 et 5 touchent le couvert et lui retire 6 pièces par dégâts.

4 - Au tir quand la cible à un couvert offert par un autre Frame : Chaque 6 inflige un dégât au frame caché. Un résultat de 5 inflige un dégât à son couvert.

Pour les cibles à couvert, les résultats qui touchent le couvert (4 ou 5) sont résolus en premier. Si le couvert est détruit pendant l'opération, les résultats de dommage restant sont alloués comme "Au tir".

- Un dégât retire un équipement choisi par le défenseur.
- Si le Frame n'a plus d'équipement, il perd un dé blanc.
- Quand le Frame n'a plus de dé blanc, il est détruit.

Un frame qui tient une station peut ignorer un dégât reçu et s'éloigner de 2 ps d'elle.

Frame sans équipement

Un Frame sans équipement peut toujours :

- alouer un dé blanc pour sa défense,
- alouer un dé blanc pour son mouvement,
- alouer un dé blanc pour son attaque au corps à corps,
- alouer un dé blanc pour viser à portée de tir direct ou de corps à corps et hors couvert.
- un frame sans équipement possède le D8 vert.

Les couverts

Un décor compte comme un couvert lorsqu'il fait au moins 3 briques de haut. Pour s'en servir, le couvert doit être dans la trajectoire du tir et le Frame ciblé doit être à portée de corps à corps du couvert. Il est possible de détruire les couverts. Ils ont une défense de 0 et subissent un dégâts par touche sur un résultats de 4, 5 ou 6.

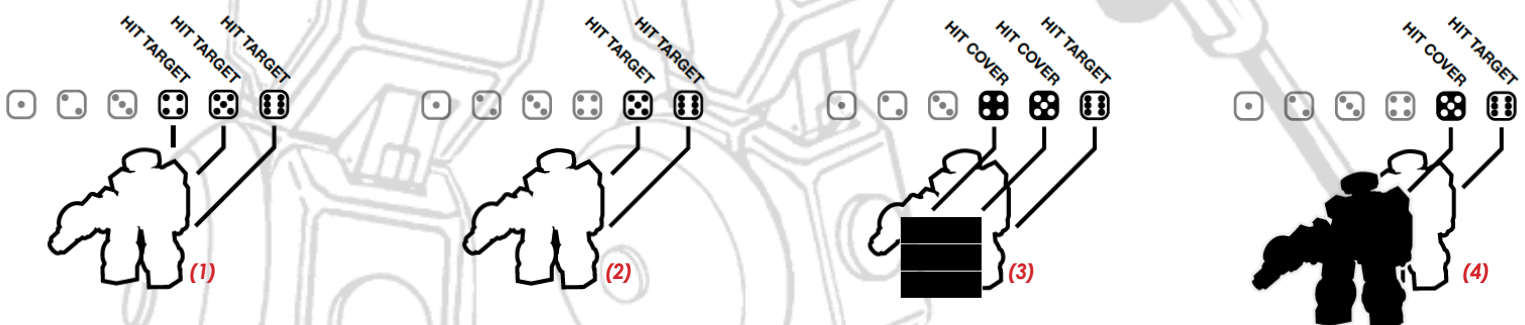
Marquer des points

À tout moment du jeu quand un Frame est détruit ou qu'une station est capturée; les points de victoire changent et modifient l'ordre des tours.

Quand un Frame est détruit ; le joueur retranche son SA de ses points de victoire.

Quand une station est capturée: le joueur qui la perd retranche son SA de ses points de victoire et le joueur qui la capture ajoute son SA à ses points de victoires.

Si deux joueurs ont le même nombre de points de victoire l'ordre de jeu reste le même qu'au tour précédent.



Mobile Frame Zero