

# FRAG

## GOLD-EDITION

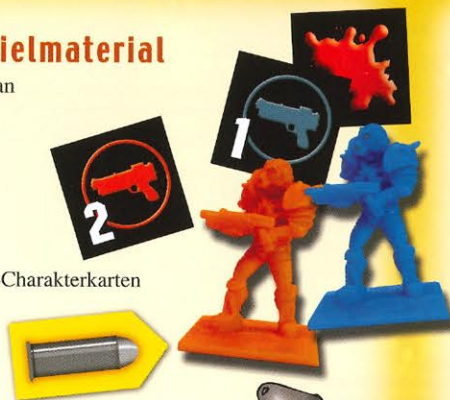


*Frag* ist ein Computerspiel ohne Computer – das erste „Egoshooter“-Erlebnis auf einem Spielbrett. *Frag* ist das perfekte Spiel, wenn du dir an einem Spieleabend nicht unnötig das Hirn zermartern willst. Die Spieler rennen auf dem Spielfeld herum, schießen auf ihre Gegner mit allem, was sie haben, und wer als Erster 3 Gegner eliminiert hat, gewinnt.

Am besten funktioniert *Frag* mit 4-6 Spielern.

### Spielmaterial

- 1 doppelseitiger Spielplan
- 112 Spielkarten
- 35 Patronenmarker
- 20 Blutmarker
- 20 Waffenmarker
- 6 Plastikkämpfer
- 6 abwischbare Kämpfer-Charakterkarten
- 2 abwischbare Filzstifte
- 18 6-seitige Würfel
- diese Anleitung



Solltest du zusätzliche 6-seitige Würfel und abwischbare Stifte besitzen, kommt das voll gut!

### Erschaffung eines Kämpfers

Jeder Spieler erschafft sich 1 Kämpfer.

Kämpfer verfügen über 3 **Eigenschaftswerte**: **Leben**, **Geschwindigkeit** und **Zielsicherheit**. Du darfst nach Belieben **7 Punkte** auf diese 3 Werte verteilen, wobei jeder Wert mindestens 1 Punkt und maximal 4 Punkte betragen darf. Die Punkte notierst du auf deiner Charakterkarte. Dort werden die 3 Eigenschaftswerte auch näher beschrieben.

In Turnierspielen kannst du die Werte deines Kämpfers verbessern, wenn du eine Partie gewinnst. Siehe auch *Spielende* weiter unten.



### Spielaufbau

Wählt eine der beiden Spielplanseiten aus. Jeder Spieler nimmt sich einen Plastikkämpfer sowie die entsprechende Charakterkarte und legt wie oben beschrieben seine Eigenschaftswerte fest.

Es gibt 3 **verschiedene Kartenarten**, die jeweils einen eigenen Kartenstapel bekommen: **Waffen**, **Gadgets** sowie **Spezialkarten** (siehe nächste Seite). Mische alle 3 Stapel durch und verteile dann an jeden Spieler verdeckt 1 Karte von jedem Stapel, die dieser auf die Hand nimmt.

Würfelt aus, wer anfängt. Der erste Spieler setzt seinen Kämpfer auf eines der nummerierten **Eintrittsfelder** (die „**Respawn-Felder**“). Im Uhrzeigersinn bringen dann reihum die anderen Spieler ihre Kämpfer auf die gleiche Weise ins Spiel. Sobald alle Kämpfer gesetzt wurden, beginnt der erste Spieler seinen Zug.



### Die Karten

Jede der 3 Kartenarten hat ihren eigenen **Ablagestapel**. Wird die letzte Karte eines Stapels gezogen, mische den betreffenden Ablagestapel durch und lege ihn als neuen Kartenstapel bereit.

Halte deine **Handkarten** vor den anderen Spielern **geheim**. Solange du **am Zug** bist, darfst du **unbegrenzt** viele Karten auf der Hand halten. Ist dein **Zug beendet**, darfst du allerdings nur noch **maximal 5** Karten auf der Hand halten. Du kannst Karten loswerden, indem du sie auf deinen oder einen anderen Kämpfer ausspielst oder sie einfach ablegst.

Eine Karte befindet sich **im Spiel**, sobald du sie vor dir hinlegst oder sie auf einen anderen Spieler ausspielst. Karten, die sich im Spiel befinden, zählen nicht zu deinen Handkarten.



Waffe



Gadget



Spezialkarte

Du darfst unbegrenzt viele **Gadgets** im Spiel haben. Du darfst jedoch nicht mehr **Waffen** im Spiel haben, als deinem aktuellen Lebenswert +1 entspricht. Du darfst keine Karten an andere Spieler weitergeben. Waffen oder Gadgets im Spiel gehören zu deinem aktuellen Kämpfer. Sie gehen allesamt verloren, wenn dieser *gefraggt* wird (siehe unten *Angriffe*). Gadgets sind mit einem Buchstaben gekennzeichnet, der anzeigt, worauf sie sich auswirken: **R für Rüstung**, **L für Leben**, **W für Waffen** und **B für Bewegung**.

**Spezialkarten** im Spiel gehören zu dir als Spieler. Sie gehen nicht verloren, wenn dein Kämpfer *gefraggt* wird. Die meisten davon wirken aber nur eine begrenzte Zeit.

Manche Karten erhöhen einen oder mehrere deiner Eigenschaftswerte oder deinen Waffenschaden. Manche Spezialkarten helfen *allen* Spielern. Vor deinem Zug solltest du dir alle im Spiel befindlichen Spezialkarten anschauen.

**Einander widersprechende Karten:** Karten haben immer Vorrang vor der Spielanleitung, da es Sinn und Zweck vieler Karten ist, dir zu erlauben, eine Regel außer Kraft zu setzen. Widersprechen sich zwei Karten (wie z. B. ein automatischer Treffer und ein automatischer Patzer), zählt die zuletzt ausgespielte Karte.

## Ein Spielerzug

Jeder Spielzug läuft in **4 Phasen** ab:

**1. Respawnen:** Wurdest du *gefraggt* und bist deshalb nicht im Spiel, *respawnt* du im nächsten Zug – du wirst wiedergeboren und erscheinst zurück auf dem Spielplan.

**2. Bewegungswurf:** Würfle, um deine Bewegungsweite zu ermitteln (oder sag an, dass du eine „Teleportieren“-Karte benutzen willst), bevor du eine andere Handlung durchführst.

**3. Bewegung/Power-Up/Angriff:** Die Handlungsmöglichkeiten in dieser Phase kannst du so lange in jeder beliebigen Reihenfolge durchführen, bis du keine Bewegung und keinen Angriff mehr übrig hast oder ansagst, dass du fertig bist. Du kannst dich bewegen, angreifen, ein Power-Up-Feld betreten (und würfeln, ob du etwas erhältst), dich noch einmal bewegen, erneut angreifen (falls du zwei Angriffe hast) und so weiter.

**4. Zugende:** Sag dem nächsten Spieler, dass er mit seinem Zug an der Reihe ist.

## Respawnen

Wirst du *gefraggt*, musst du nur **bis zu deinem nächsten Zug** aussetzen. Dann *respawnt* du: Würfle und stelle deinen Kämpfer auf das entsprechende *Respawn*-Feld. Dein **neuer Kämpfer** ist unverletzt und verfügt über die Anfangswerte des alten. Jedoch hat er keinerlei Waffen außer der Pistole und auch keine Rüstung, sofern du keine von deiner Hand auf ihn ausspielst.

**Verdrängen:** Teleportiert jemand auf ein besetztes Feld, oder *respawnt* dort jemand, wird der ursprünglich auf dem Feld stehende Kämpfer „verdrängt“. Der verdrängte Spieler muss sofort würfeln und sich auf das entsprechende *Respawn*-Feld bewegen. Dadurch kann jemand anders verdrängt werden (eventuell sogar der, der ihn verdrängt hat), der nun wiederum würfeln muss, wo ER landet – und so weiter.

## Bewegung

Würfle mit so vielen Würfeln, wie dein Kämpfer **Geschwindigkeitspunkte** hat. Dazu addierst du die Modifikatoren, die sich aus im Spiel befindlichen Karten ergeben. Die daraus resultierende Zahl gibt die Felder an, die du dich in diesem Zug bewegen kannst. Du musst deine volle Bewegungsweite nicht ausschöpfen, darfst aber ungenutzte Bewegung nicht in deinen nächsten Zug übertragen.

Du darfst dich **nur auf rechtwinklig angrenzende Felder** bewegen – diagonales Ziehen ist nicht erlaubt (siehe das Spielbeispiel auf der übernächsten Seite). Du darfst durch ein Feld mit einem anderen Kämpfer hindurchziehen; allerdings darfst du weder deinen Zug auf einem **besetzten Feld** beenden noch von einem besetzten Feld aus angreifen.

Unterbrichst du deine Bewegung (zum Beispiel für Angriffe), kannst du die Leiste „Momentane Bewegung“ auf deiner Charakterkarte als Hilfe benutzen. So hast du stets im Blick, welche Bewegungsweite dir noch zur Verfügung steht.

**Power-Ups:** Betrittst du ein Feld mit einem Waffen- oder Gadgetsymbol, darfst du dort mit einer 50%-Wahrscheinlichkeit **1 Karte ziehen**. Würfle sofort mit einem Würfel. Bei 4-6 ziehst du eine entsprechende Karte und nimmst sie auf die Hand. Du darfst während deines Zugs unbegrenzt viele Power-Up-Felder betreten; allerdings darfst du pro Feld nur einmal während desselben Zugs würfeln. Du kannst dich also nicht in der Hoffnung, viele Karten zu sammeln, vor und zurück über dasselbe Feld bewegen.

Du darfst dir auch **herumliegende Waffen** schnappen, wenn jemand *gefraggt* wurde. Siehe *Überbleibsel* weiter unten.

**Springen:** Deine **Geschwindigkeit** bestimmt, wie weit du springen kannst. Eine Geschwindigkeit von 1 bedeutet, dass du nur bis zum nächsten Feld „springen“ kannst, was natürlich kein echter Sprung ist. Bei einer Geschwindigkeit von 2 darfst du 2 Felder weit springen und dabei alle Gefahren auf dem übersprungenen Feld ignorieren. Eine Geschwindigkeit von 3 erlaubt dir, 3 Felder weit zu springen (und damit 2 Felder zu überspringen) und so weiter.



Waffen-Symbol



Gadget-Symbol

Sprünge müssen in gerader Linie durchgeführt werden, und du darfst nicht über Wände springen.

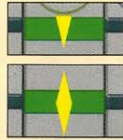
Sprünge kosten **doppelte Bewegungsweite**. Springst du also 2 Felder, verbrauchst du 4 Bewegungspunkte.

## Sonderfelder

**Säure:** Diese wird auf dem Plan als kochende, grüne Felder angezeigt, auf denen dein Kämpfer verätzt wird. Jedes Mal, wenn du ein Säurefeld betrittst, bist du einem Angriff im Wert von 2 Würfeln ausgesetzt.



**Türen:** Durch Türen mit einem einfachen Pfeil kannst du dich nur in Pfeilrichtung bewegen. Türen mit einem Pfeil in beide Richtungen können in beiden Richtungen benutzt werden.



Türen kosten dich **keine Bewegung**. Eine verschlossene Tür zählt als Wand. Die Türfarben haben in diesem Basisspiel keine Bedeutung.

**Gitter:** Die Gitter lassen die Karte schicker aussehen, aber sie haben keine Auswirkungen auf das Spiel. Zumindest in diesem Basisspiel noch nicht.



**Teleporter:** Ein Teleporterfeld wird durch das rechts abgebildete Symbol angezeigt. Stehst du auf einem Teleporter, kannst du entweder ganz normal weiter auf ein benachbartes Feld gehen oder dich zu einem beliebigen anderen Teleporterfeld bewegen. Das Teleportieren zu einem anderen Telepotierfeld kostet dich, wie eine normale Bewegung, **1 Bewegungspunkt**.



**Wände:** Wände stoppen jede Art der Bewegung sowie alle Waffeneffekte. Du kannst sie nicht überspringen, durch sie hindurchschießen oder sie auf andere Weise durchdringen. Führt eine Wand diagonal durch ein Feld, pass auf, dass du mit deinem Kämpfer auf der richtigen Wandseite bleibst.



## Angriffe

Während deines Zugs darfst du so oft angreifen, wie es deiner halbierten, aufgerundeten **Zielsicherheit** entspricht. Somit erlaubt dir eine Zielsicherheit von 4 (die zu Spielbeginn maximal mögliche) 2 Angriffe pro Zug. Du darfst keine ungenutzten Angriffe für deinen nächsten Zug aufheben.

Du kannst jedes **Ziel** in deinem **Sichtbereich** angreifen: Ziehe eine gerade Linie zwischen der Mitte deines Feldes und der Mitte des Zielfeldes – befinden sich dazwischen keine Hindernisse oder andere Kämpfer, ist das Ziel in deinem Sichtbereich. Türen unterbrechen die Sichtlinie. Eine Wand oder eine Ecke auf einer diagonalen Linie SIND ein Hindernis – siehe dazu das Spielbeispiel.

Manche **Türen** befinden sich zwischen 2 Feldern; andere befinden sich in 1 Feld. Ein Kämpfer in einem Türfeld hält die Tür offen. Sein Sichtbereich erstreckt sich auf jede Seite der Tür. Bewegt er sich, oder wird er *gefragt*, schließt sich die Tür wieder.

**Einen Angriff ansagen:** Bevor du für einen Angriff würfelst, musst du ansagen, mit welcher Waffe du angreifst. Zur Auswahl stehen:

- die einfache Pistole, mit der jeder anfängt; 2 Würfel Schaden, unbegrenzte Munition.
- eine Waffenkarte, die bereits im Spiel ist und vor dir ausliegt.
- eine neue Waffenkarte, die du von der Hand spielst, während du den Angriff ansagst.



**Munitionsverbrauch:** Die meisten Waffenkarten verfügen über einen **Munitionsanzeiger**. Deine aktuelle Munition markierst du, indem du einen der Patronenmarker auf die Leiste legst. Vor dem Angriffswurf bewegst du ihn um 1 nach unten (oder um mehr, falls die Regeln auf der Karte dies erfordern). Du brauchst eine Waffe, die keine Munition mehr hat, nicht abzulegen. Allerdings darfst du sie solange nicht abfeuern, bis du sie mit Hilfe eines Gadgets wieder geladen hast.

Die einfache Pistole eines Kämpfers hat unbegrenzte Munition und kann nicht verloren gehen.

**Angriffswurf:** Zähle die Anzahl der Felder zwischen dir und dem Ziel (zähle dabei das Feld des Ziels mit, aber nicht dein eigenes). Du musst diese Zahl mit einer Anzahl von Würfeln, die deiner **Zielsicherheit** entspricht, erreichen oder übertreffen. Hast du getroffen, wird der Schaden bestimmt.

**Schaden:** Der Angreifer würfelt mit einer Anzahl von Würfeln, die dem **Schadenswert** der Waffe entspricht. Steht auf der Waffenkarte etwa 6W, dann würfelt der Angreifer mit 6 Würfeln. Das Ziel würfelt zur **Verteidigung** mit einer Anzahl von Würfeln, die seinem derzeitigen **Leben** (modifiziert von Karten oder Schaden durch frühere Angriffe) entspricht.

**Teile** nun das Ergebnis des Angriffswurfs durch das des Verteidigungswurfs und **runde** das Ergebnis ab. Das Resultat gibt die Anzahl an **Leben** an, die das Ziel verliert. Ist der Verteidigungswurf höher als der Angriffswurf, erleidet das Ziel keinen Schaden.

Beispiel: Das Ziel würfelt 8. Jeder Angriffswurf von 8 bis 15 richtet also nur 1 Punkt Schaden an. Ein Ergebnis von 16 bis 23 richtet 2 Treffer an, ein Ergebnis von 24 bis 31 3 Treffer und so weiter.

**Beachte:** Manche Waffen richten **Zusatzschaden** an. Dieser Schaden zählt selbst dann, wenn der Grundschaden 0 beträgt.

**Rüstung:** Eine Rüstung wird **abgelegt**, wenn ein Kämpfer **Schadenspunkte** in Höhe des **Lebenspunktebonus** der Rüstung einstecken muss. Trägt also ein Kämpfer eine *Leichte Rüstung* (Leben +1) und muss 1 Schadenspunkt einstecken, legt er die *Leichte Rüstung* sofort ab. Ein Kämpfer darf *niemals* mehr als 1 Rüstung zur selben Zeit tragen.

**Gefragt:** Fallen die Lebenspunkte des angegriffenen Kämpfers auf 0 oder weniger, und kann er diesen Verlust nicht sofort durch eine Karte heilen, wurde er *gefragt*. Bis zum *Respawnen* in seinem nächsten Zug ist er aus dem Spiel.

Der Angreifer **schreibt sich** den *Frag* auf seiner Charakterkarte **gut**. War es sein dritter *Frag*, hat er gewonnen. Ansonsten zieht er sofort eine **Spezialkarte**.

**Überbleibsel:** Der *gefragte* Kämpfer wird durch einen **Blutmarker** und (möglicherweise) einen **Waffenmarker** ersetzt. Beide werden auf sein Feld gelegt, bevor der Zug des Angreifers weitergeht. Ein Spieler, der dieses Feld betritt, darf 1 der Marker aufnehmen, aber nicht beide.



**Blutmarker:** Jeder Kämpfer, der einen Blutmarker aufnimmt, darf ihn auf seine Charakterkarte legen und **jederzeit** als „Erste-Hilfe-Set“ benutzen, das ihm **1 verlorenen Lebenspunkt** zurückgibt.

**Waffenmarker:** Hatte das *gefragte* Ziel eine Waffe, wird die Karte neben den Spielplan gelegt. Lege einen Waffenmarker auf die Waffe und einen Marker mit derselben Zahl auf das Feld, auf dem das Ziel *gefragt* wurde.



**Nimmt ein Kämpfer** einen fallen gelassenen Waffenmarker **auf**, darf er sich alle auf dem entsprechenden Feld liegenden Waffen ansehen und 1 davon auswählen, wenn es mehrere gibt. Er nimmt sie dann auf die Hand. Du darfst während deines Zugs nicht mehr als 1 Waffe pro Feld aufsammeln, selbst wenn du im gleichen Zug wieder auf das Feld zurückkehrst. Bleiben Waffen auf dem Feld zurück, lege den Marker wieder dort hin. Wenn du eine fallen gelassene Waffe aufnimmst, ist diese stets voll geladen.

