

Game Concept: The War have consequences

Game Concept :

Nom du jeu : The War have consequences

Genre : Jeu de carte (jeu de société)

Nombre de joueur : 2-4 joueurs

Pitch : The War have consequences est un jeu de carte stratégique dans un univers fantasy où les joueurs s'affronteront afin de montrer qui est la plus grande puissance mais attention à l'événement aléatoire qui pimente la partie !

Les types d'intelligences :

Logico-Mathématiques (gestion stratégie)

Linguistique (parler avec son adversaire et/négocier avec lui)

Les types de fun :

Fantasme (univers fantasy)

Challenge (Gagner contre son adversaire pour devenir la plus grande puissance)

Concept :

Intentions : Proposer un jeu de carte où le joueur incarnera l'un des 4 personnages afin de montrer sa puissance aux autres nations, celui-ci permettra aussi d'introduire le jeu vidéo qui sera la suite et les conséquences de ses guerres.

Identité : Jeu de carte au tour par tour jouable à 2 ou à 4, avec des événements chaque tour aléatoire pour pimenter la phase de jeu, ainsi que l'ajout d'un cycle jour/nuit permettant à des cartes d'être plus puissantes dans un cycle mais plus faibles dans l'autre. Tout cela dans un univers fantasy.

Gameplay principal :

Histoire : Tous commencent sur le grand continent « Iseria », où les humains dominent les autres espèces dû à leurs nombres et leurs puissances, cependant un événement cataclysmique va bouleverser cet ordre. Ainsi une guerre commence pour savoir si les humains vont rester les dominants ou deviendront les dominés.

Les Personnages :

Ulis : Roi du reste de l'humanité, à la suite d'un cataclysme sans précédent une partie de l'humanité succomba. **Ulis** chef de la plus grande armée ainsi que paladin royale, il sera proclamé roi pour faire face au futur affrontement.

Balùk : Roi des Orcs, **Balùk** n'a jamais perdu un duel, il est incontestablement l'orc le plus fort qui n'est jamais existé. Avec l'arrivée de ce cataclysme, il comprendra que la guerre est pour bientôt et que s'il souhaite devenir plus fort, il va devoir y participer.

Teméralis : Reine de la forêt des murmures, **Teméralis** une druide possédant un pouvoir une connexion très forte avec les esprits de la forêt, lui aura permis de déjouer d'innombrables invasions.

Avec l'aide de ses esprits, **Teméralis** pourrait facilement prendre le contrôle du royaume, mais est-ce la volonté de la forêt ?

Kun'ju : Roi du désert, **Kun'ju** est un jeune garçon après la mort de ses parents, il devient donc le plus jeune roi « des Terres Arides », mais malgré son jeune âge il connaît le désert mieux que personne, c'est un jeune garçon très intelligent qui pourra concocter des stratégies pour contrer les invasions.

Identité visuelle :

Capacités des personnages :

Ulis : Donne +1,+1 et détermination (permet pendant la défense de sélectionner 2 attaquant tant que l'unité a les PV minimum pour pouvoir prendre les 2 attaques) à une unité alliée.

Balùk : Donne soif de sang à un allié, si allié tue un ennemi **Balùk** regagne le surplus de dégâts que l'unité a infligé en PV.

Teméralis : Invoque 3 esprits avec sacrifice (si au moins 2 créatures avec sacrifice meurent pendant ce tour vous pouvez invoquer une unité demandant le même nombre).

Kun'ju : Pose un piège sur le champ de bataille, le joueur lance un dé à 6 faces si le dé fait 1 alors l'unité ciblée perd 1 PV, si le dé fait 2-3 alors l'unité ciblée perd 1PV et 1 d'attaque (pour ce tour), si le dé fait 4-5 l'unité ciblée perd 2 attaques et 1 PV et l'unité alliée obtient voleur (permet de voler un pion)

ressources) et si le dé fait 6 alors tue ennemi ciblé si il possède une vie \leq à 3, sinon inflige 3 points de dégâts et empoisonnement(Perd 1 PV au début de votre tour) pendant 2 tours.

Liste du matériel :

- Deck de carte pour chaque nation (60 cartes/deck).
- Carte événement terrain 120 cartes (30/nation).
- pions ressources
- Cartes personnages (4 cartes)
- 2x dé 6 faces.
- Plateau (modulable avec les couleurs correspondants aux régions)
- Jeton capacité du personnage (4 jetons)
- Carte représentant le cycle jour/nuit
- 8 dé 20 faces (2 par personnage qui possède 40pv)



Les Règles :

Composition d'un tour

- Pendant le tour du joueur il pioche une carte et une ressource.
- Ensuite retourner une case événement terrain.
- Le joueur pourra ensuite utiliser ses ressources pour former une unité afin d'attaquer son adversaire/ou pour se défendre.
- Utilisation de la compétence du leader.

Phase d'attaque :

- Le joueur attaquant devra montrer clairement quel(s) unité(s) attaquera se tour.

Phase de défense :

- Le joueur attaqué aura la possibilité de former des troupes pour pouvoir se défendre.

Fin du tour du premier joueur :

- S'il a infligé des dégâts au personnage adverse récupère une ressource.
- Le joueur qui à attaquer à la possibilité de former une seconde unité.

Les 2 joueurs ont terminé leur tour :

- Le cycle solaire change (du jour à la nuit ou l'inverse)
- Evènement terrain aléatoire

Condition de victoire :

Chaque joueur possède 40PV, le premier qui tombe à 0 perd la partie.

Dos de boîte :

<i>The War have consequences</i>		
<p>Tous commencent sur le grand continent « Iseria », où les humains dominent les autres espèces dû à leurs nombres et leurs puissances, cependant un événement cataclysmique va bouleverser cet ordre. Ainsi une guerre commence pour savoir si les humains vont rester les dominants ou deviendront les dominés.</p>		
<ul style="list-style-type: none">-Deck de carte pour chaque nation (60 cartes/deck).-Carte événement terrain 120 cartes (30/nation).-120 pions ressources-4 Cartes personnages-Plateau coupable en 4 parties distinctes	 <p>Le juge</p>	 <p>La sorcière</p>
		<ul style="list-style-type: none">-4 Jetons capacités des personnages-Carte représentant le cycle jour/nuit-2x dé 6 faces.-8 dé 20 faces
<p>Phase d'attaque : Le joueur attaquant devra montrer clairement quel(s) unité(s) attaquera se tour.</p> <p>Phase de défense :</p> <ul style="list-style-type: none">-Le joueur attaqué aura la possibilité de former des troupes pour pouvoir se défendre.	<p>Fin du tour du premier joueur :</p> <ul style="list-style-type: none">-S'il a infligé des dégâts au personnage adverse récupère une ressource.-Le joueur qui à attaquer à la possibilité de former une seconde unité.	<p>Les 2 joueurs ont terminé leur tour :</p> <ul style="list-style-type: none">-Le cycle solaire change (du jour à la nuit ou l'inverse)-Evènement terrain aléatoire <p>Condition de victoire :</p> <p>Chaque joueur possède 40PV, le premier qui tombe à 0 perd la partie.</p>
<div>2-4</div> <div></div> <div>+12</div> <div></div> <div>30-60min</div> <div></div>		

Références :

-Otree

-Risk

-War Game

-Stratego

-7 wonders Duel