# 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 ou les joueurs s’affronteront afin de montrer qui est la plus grande puissance mais attention à l’événement aléatoire qui piment la partie !

## Les types d’intelligences :

Logico-Mathémathiques (gestion stratégie)

Languagière

## 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 ou le joueur incarnera l’un des 4 personnages afin de montrer sa puissance au autre nation, 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’êtres plus puissantes dans un cycle mais plus faibles dans l’autre. Tous cela dans un univers fantaisie.

### Gameplay principal :

**Histoire :** Tous commencent sur le grand continent « Iseria », ou les humains dominer 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 dominer.

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 exister. 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 foret des murmures, Teméralis une druide possédant un pouvoir une connexion très forte avec les esprits de la foret, lui aura permis de déjouer d’innombrable invasion.

Avec l’aide de ses esprits, Teméralis pourrait facilement prendre le contrôle du royaume, mais est-cela la volonté de la foret ?

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 connait 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 :**

## 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 face(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 évènement 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

**Condition de victoire :**

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

# Dos de boite :