# Game Design : 2 concepts modernisant « La Traque »

## 1er Concept :

On fonctionnera avec un nombre au choix de pisteurs mais cette fois-ci, il y aurait 2 monstres avec des attribues, actions différentes. Le monstre peut être contrôlé par un autre joueur, pour rajouter du versus.   
  
Le nouveau monstre peut modifier les traces pour brouiller la piste. Il est cependant toujours visible à x cases du pisteur le plus proche pour laisser une chance de le buter. Il a une vie mais se déplace de 2 cases et peut voir toutes les empreintes du monstre principale.

## 2e Concept :

En plus des règles de base, le monstre, tout les 5 tours, à une chance sur le nombre de pisteur (A ce moment-là, le nombre minimum est 4) d’appliquer un effet « Puanteur ». Le monstre pistera le pisteur le temps de 10 tours.

Le joueur aura ainsi le devoir de protéger, ou d’attirer à son propre piège le monstre lui-même…Au bout de 20 tours, le monstre inflige des dégâts aux pisteurs sous l’effet. Il est donc primordial de le trouver et de le tuer.

Pour rendre le jeu fun sur l’application d’effet, le joueur, tout les 7 tours, pourra illuminer le temps d’un flash lumineux, voir les traces du moins fraîches au plus frais.