2-6 joueurs ( 1 avec IA)

2 : 1v1

3 : 1v1v1

4 : solo ou 2v2

5 : solo

6 : solo 2v2v2 ou 3v3

* 6 persos / couleurs

Choix de la map (50x50 ou 100x100)

MAp :

-une paire de teleporter par équipes ou solo (10 pts de structure)

-Coffres -> 1 PA pour ouvrir, lancer d’un dé de 6 pour l’arme, un dé de 3 pour la puissance, un dé de 6 pour les munitions

-Cadeau : En mode normal  et cercle: +2 PA,+2PO,Camouflage en murs , Brouillard pour les autres (pendant 3 tours), invincibilité utilisable quand on veut (pendant 1 tour). Jetpack utilisable une fois, permet de passer au dessus des murs dans la limite des PM.

En mode brouillard : visibilité (pendant 3 tours)

-Potion vie et bouclier -> 1 Pa pour prendre, lancer d’un dé de 3 pour la puissance de la popo (résultat \* dé 6 ) –

< limite : 100

-Tours : 1 PA pour entrer, il faut entrer d’un coté précis de la case, Permet d’atteindre les ennemis à travers les murs. PO +2 dans la tour, rend les armes utilisables en diagonales. 25 pts de structure : 3 dés de 6 de briques lors de la destruction.

-Munitions ->1 PA pour prendre, un dé de 6 pour la quantité.

-Murs -> 10 pts de structure ,lorsque le mur est détruit, lancer de dés de 6 pour les briques en fonstion de sa resistance.

-Lama : 2 PA pour ouvrir, une case coffre/popoVie/popoArmure/Munitions

Joueur : dé 6 par tour PA / 100 pts de vie / 100 bouclier / PM : 2 dés de 6

-3 armes + le couteau

-Déplacement libre dans le tour mais obligation de finir tout ses PM sinon -25 pv

-ne peut blesser un allié

-3 briques et 1 PA pour fabriquer un mur faible : 10pts

-6 briques et 1 PA pour fabriquer un mur moyen : 15

-9 briques et 1 PA pour fabriquer un mur fort : 20

-20 briques et 1 PA pour fabriquer une tour :

- Pas le droit de finir son tour sur la même case que celle au début du tour sinon -25 pv

Arme :

-Pa necessaire

-Po

-Type de tirs : ( linéaire, diagonales, les deux en même temps)

Lors de la mort d’un joueur : il se transforme en coffre contenant tout son stuff. Si son allié l’ouvre, il revient à la vie avec 3 dés de 6 pv sinon il est éliminé.

Lorsqu’on acheve un adversaire, il n’a pas de dés de ripostes.

A la fin du tour, les coffres sont réinitialisés au nombre initial. Idem pour popo

Options :

// Mode de jeu brouillard : la visibilité dépend de l’arme ayant les po les plus élevé.indications des ennemis lorsqu’ils font du bruits.

// Cercle qui rétrécit : a chaque fin de tour, une zone est dessiné réduisant la map de 5 % au prochain tour et infligeant 25 pv;

//sons

//commandes