Totally Accurate Chess Simulator :

**Règles:**

Avant de jouer :

Une carte est choisie soit par default dans la partie histoire soit par les joueurs dans des combats multijoueur

Chaque joueur pourra choisir de créer parmi tous les personnages une équipe selon leurs classes avec un maximum de sept personnages par formation et en plus, un dernier forcément de la classe « roi »

Principe de base pour les classes :

En fonction de chaque personnage, ce sont différents paramètres qui peuvent être légèrement modifier ou rajouter mais il y a une base que chaque personnage aura forcément

Les points de vie changent eux aussi en fonction du personnage et du nombre de pion attitré à se dernier. Chaque dégât reçu enlève d’abord un pion par dégât puis si tous les pions sont enlever, les points de vie diminue. Si les points de vie sont inférieurs ou égaux 0, l’unité meurt et est retirer de la carte.

-Tour :

Les personnages de classe « tour » se déplacent en ligne droite et on une faible limite sur la portée de déplacement

Attaque au Corps à Corps

Ils sont plus résistants que la plupart des autres classes

-Cavalier :

Les « Cavalier » ont des déplacements très stricte, ils ne peuvent avancer en ligne droite ou en diagonale et souvent auront des déplacements hasardeux comme des chemins en « L »

Attaque selon le déplacement qu’ils peuvent faire

-Fou :

Les « Fou » se déplacement en diagonale, comme les « tour », ils n’ont ou peu de limite de déplacement

Attaque de deux cases de rayon, peu importe la direction

-Reine :

La « Reine » peut se déplacer en diagonale et en ligne droite sans limite de déplacement

Attaque de trois cases de rayon, dégât doublé si corps à corps, peu importe la direction

-Roi :

Chaque « Roi » est différents, celui si change en fonction de la classe dominante ,à l’exception de la reine, dans la configuration de l’équipe.

Une dominance « Tour » dans une formation permettra au « Roi » de se déplacer en ligne droite plus facilement.

Sans dominance, le « Roi » peut simplement se déplacer dans chaque direction d’une seule case

Un « Roi » possède un seul et unique point de vie, ce qui est affiché à la place et le nombre d’action que le joueur aura durant son tour

A la mort d’un « Roi », peu importe l’avancer de la partie, son équipe perd la partie

Premier Tour :

Un des joueurs ( ou IA) et choisi comme joueur blanc et l’autre noir, il peut être définit manuellement selon l’entente des joueurs ou aléatoirement

1. Le joueur noir place, dans un espace donné sur la carte, l’un des personnages qu’il a choisi parmi l’équipe créer précédemment. Une fois placer, c’est au joueur blanc de procéder de la même manière sur son espace. Cette phase se termine quand tous les joueurs ont posé tous leurs personnages

Début de Chaque Tour :

1. Le joueur blanc commence : le « Roi » qu’il possède lui permet d’avoir un certain nombre d’action, entre 2 et 5 max selon le « Roi ». Il peut choisir parmi tous les actions si dessous :
   1. Déplacer un pion, d’après les règles de déplacement du personnage

Coût : une action

* 1. Attaquer, selon ce qui est possible d’après le personnage attaquant

Coût : une action

* 1. Capturer, possède au moins un pion, et si une pièce selon les règles d’attaque, et que l’unité adverse peut mourir d’une attaque, la pièce adverse change de camp, regagne tous les points de vie, ne récupère pas les pions perdus, et l’unité qui utilise cette action perd un pion

Coût : deux actions

1. Si des personnages doivent être enlever suite une un nombre de points de vie égal ou inferieur à 0, enlevez ce personnage
2. Une fois toutes les actions du joueur utilisé ou que ce dernier souhaite ne pas toute les utilisé et passer son tour, celle est perdu et c’est au tour du joueur noir , il peut ainsi faire dans sont tour les points 2-,3-, et lorsqu’il fait le point 4-, le tour sera au joueur blanc

Fin de Jeu :

1. Les tours s’enchainent l’un des rois meurt : si l’un des joueurs perd son « roi », l’adversaire gagne la partie

Quelques déplacements possible et cas pratiques :

Pour les essais suivants, on va utiliser sept cartes différentes répartie :

Déplacement :

Vert > position du personnage

Noir/Gris foncé > déplacement, Rouge > distance d’attaque

Rouge Foncé > déplacement et distance d’attaque

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Classe | Nom | Point de vie | Pion | Déplacement |
| Tour | Pise | 5 | 1 | 10 verticale/horizontal |
| Cavalier | Sejuani | 2 | 3 | 2 cases de distance |
| Cavalier | Napoleon | 3 | 2 | 3 cases de distance |
| Fou | Cyril | 1 | 5 | 7 diagonales/ 2 cases de distance |
| Fou | Joker | 3 | 2 | 5 diagonales/ 2-3 cases de distance |
| Reine | Elsa | 2 | 2 | 5 diagonales-verticale-horizontal / 2 cases de distance |
| Roi | Simba | 3 | 1 |  |

Ici la « Tour » pise veut se déplacer, selon les règles de son déplacement on obtient :

Vert > « Tour » Pise

Orange > « Fou » Joker

Bleu > Déplacement possible

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

On remarque que la « Tour » Pise ici ne pourra pas ce situer vers la case ou est posé le « Fou » Joker