**Guillaume LEGOULLON**

**LUDUS ACADEMIE**  **Hôtel des douanes (Tour & Taxis, Rue Picard 3, 1000 Bruxelles)**

***WIZARD’s GAMBIT***

Contents

[ Règles de base 2](#_Toc106118439)

[ Début de Partie : 2](#_Toc106118440)

[ Déplacements : 2](#_Toc106118441)

[ Conditions de victoires : 2](#_Toc106118442)

[ Situations/Puzzles 3](#_Toc106118443)

[ Défis Hebdomadaire : 3](#_Toc106118444)

[ Stratégies : 3](#_Toc106118445)

[ La technique du Roque : 3](#_Toc106118446)

[ La technique « En Passant » : 3](#_Toc106118447)

[ La technique « Distraction » : 3](#_Toc106118448)

[ La technique « Sacrifice » : 3](#_Toc106118449)

[ Histoire : 3](#_Toc106118450)

[ Anecdotes : 3](#_Toc106118451)

[ Stratégies : 3](#_Toc106118452)

# Règles de base

* Début de Partie : Le joueur sera fortement encouragé de faire un tutoriel pour qu’il s’informer des règles importantes du début de partie comme le fait que L’équipe Blanche commence toujours en première et que les Pions ont le droit de se déplacer deux fois à leur tout premier tour.
* Déplacements : Chaque pièces auront leur propre section tutoriel ou le joueur jouera avec une pièce à la fois afin de se familiariser et voir des stratégies spécifique
* Pion : Peut se déplacer d’une ou deux cases son premier tour, ensuite il ne peut que se déplacer d’une case et peut uniquement éliminer les autres pièces en diagonale. Si le Pion arrive dans le camp adverse il peut devenir soit un Cavalier, un Fou, une Tour ou une Reine.
* Cavalier : Le cavalier se déplace de trois cases avec un paterne ressemblant à un « L » et peut sauter au-dessus des autres pièces, le rendant l’une des pièces les plus efficace pour faire des attaques surprises par derrière.
* Fou : Le fou peut se déplacer d’autant de case possible dans une direction mais ne peut que se déplacer en diagonale. Une pièce qui peut facilement se faufiler à l’arrière si l’ont ne fait pas attention
* Tour : La tour peut se déplacer d’autant de case possible dans une direction mais ne peut que se déplacer en horizontal. Une pièce très prévisible mais tout autant dangereuse à faire face.
* Reine : La Reine peut se déplacer d’autant de case possible dans une direction et peut aller en horizontal et vertical. La pièce la plus dangereuse qui peut être dévastatrice s’il se trouve dans les mains d’un maitre.
* Roi : Le Roi ne peut uniquement se déplacer d’une seule case à l’horizontal ou vertical. La partie est perdue si une pièce peut éliminer le Roi et qu’il ne peut pas s’échapper de la zone de déplacement de la pièce : donc une pièce à bien garder et surveiller.
* Conditions de victoires : La partie prends fin lorsque l’un des deux Rois se trouvent en échec et mat. Le joueur à cet effet sera muni de deux Tours et devra trouver un moyen de mettre le Roi en échec et mat. Et à tour de rôle il devra protéger son roi contre des pièces ennemies et survivre un certain nombre de toures pour comprendre la mécanique de déplacement et par la suite savoir contrer les tentatives fait par l’adversaire.

# Situations/Puzzles

* Défis Hebdomadaire : Au début de chaque semaine le jeu génèrera un nouveau défi que le joueur doit résoudre : il peut s’agir promouvoir un pion, d’éliminer toutes les pièces adverses en un nombre de tours limité ou de mettre un roi en échec et mat avant la fin d’un temp impartie. Cette option sera débloquée lorsque le joueur fini le mode histoire pour la première fois car les défis peuvent être difficile et donc demandera l’expérience que le joueur as acquis pendant le mode histoire.
* Stratégies : Après la complétion du tutoriel le joueur peut faire des défis qui commencerons en expliquant au joueur des stratégies plus avancer pour mieux réussir au jeu d’échec
* La technique du Roque : qui consiste d’inverses la position du Roi et de la Tour dans un exemple où le joueur doit justement performer cette action pour sortir d’un échec et se familiariser avec cette stratégie pour l’utiliser dans le mode histoire ou le mode multijoueur.
* La technique « En Passant » : où une pièce peut prendre un Pion qui se déplace de deux cases en passant par la case ou le Pion serait s’il c’était déplacer que d’une seule case dans un exemple où un pion se déplace de deux cases et le joueur doit éliminer le pion en fessant un « En Passant »
* La technique « Distraction » : qui consiste à faire ce que l’adversaire voit comme une grave erreur ou avoir l’intention de faire quelque chose pour tender de distraire l’adversaire pour par la suite employer un mouvement qu’il n’a pas anticiper. Etant donné que ça marche mieux contre un adversaire humain le joueur sera contre l’ordinateur qui utilise des moyens pour déstabiliser le joueur.
* La technique « Sacrifice » : qui consiste à volontairement se débarrasser d’une pièce en espérant que l’adversaire morde à l’hameçon pour que l’ont pu par la suite se débarrasser d’une pièce adverse ou faire une autre manœuvre stratégique. Le joueur sera confronté à une situation ou il doit sacrifier la bonne pièce de sont jeu pour par la suite éliminer la reine adverse.
* Histoire : Le Joueur pourra apprendre plus sur l’origine des échecs en parlant dans le village à un érudit mystique qui raconte des anecdotes des échecs dans un monde parallèle (le nôtre) en expliquant son origine en citant le nom des diverses cultures ayant inventer le jeu des échecs et son influence sur l’éducation. Ainsi que les meilleurs joueurs d’échecs (Gary Kasparov, Anatoly Karpov, Bobby Fischer) et leurs stratégies qui ont marqué l’histoire, montrer au joueur sous forme de partie dans le jeu avec des fantômes contrôler par l’intelligence artificiel.
* Anecdotes : Elles seront présentées comme des sortes de visions pour rester cohérent avec le thème médiéval fantaisie en montrant néanmoins l’histoire des Echecs d’une manière à la fois ludique et immersive.
* Stratégies : Afin que le joueur puise apprendre une nouvelle méthode le joueur devra recréer une séquence de mouvement fait à partir du flashback sous forme d’une sorte de puzzle de mémoire qui se réinitialiser à la moindre erreur. Le joueur peut bien évidemment revoir le flashback s’il en a besoins.