



Règles de Witcher



Introduction :

Affrontez les autres magiciens dans cette course à la potion !

Cher(e) magicien(ne), vous êtes chargé de concocter une toute nouvelle potion de courage. Vous devez finir avant les autres magiciens du royaume, utilisez tous les moyens nécessaires pour les ralentir !

Le roi Arthur.

L'objectif du jeu :

Pour gagner, il faut bloquer le joueur adverse. Si au début de son tour, ce dernier ne peut plus bouger, vous gagnez la partie !

Plateau :

Le plateau de jeu est constitué d'une grille 9x7.

Sur la case centrale se trouve le lac du Loch Ness, ce dernier abrite des monstres terrifiants ... Il est impossible de le traverser.

De part et d'autre du plateau, chaque joueur dispose de son propre château. La garde vous empêchera d'entrer dans le château adverse !

Une case est dite "libre" s'il n'y a pas d'obstacle.

Déroulement d'une partie :

Witcher est un jeu tour par tour. On choisit aléatoirement le joueur qui commence.

Un tour se décompose en 2 étapes :



- Étape 1 : Vous déplacez d'une case votre personnage (les 8 directions sont possibles). Vous pouvez vous déplacer uniquement sur une case libre ou sur votre château.



- Étape 2 : Vous créez un obstacle sur une case libre.

Ensuite, c'est au tour du joueur adverse !

