# Règle :

1. 12 cases
2. 3 flèches
3. 2 chauves-souris (salles aléatoires) => tuées par les flèches
4. 2 puits => mort par contre « w » pas affecté
5. Déplacement dans les pièces adjacentes (tour a par tour)
6. Choix entre se déplacer et tirer
7. Winpuss (1 pièces) => si on tire dans une pièces adjacentes « W » il bouge dans une pièce adjacentes dont la nôtre = « mort »
8. Le « W » pas affecté par les chauve-souris et les puits
9. On démarre le jeux dans une case une vide (pas de chauve-souris et pas de puits et pas de « W »)
10. Dans le cas on nous avons utilisé toute les flèches, le jeux peut continuer car il existe une case avec +1 flèche ou Fin du jeux
11. Quand le personnage tombe dans la cas « chauves-souris » il téléporte le joueur dans une case aléatoire et la chauves-souris est répartie dans une case vide de manière aléatoire.
12. Quand on tire sur sur le « W » , il meurt => fin du jeux
13. Mort joueur = Fin de jeux.