Blood Teacher

Règles

# Principe

Le jeu fonctionne en 2 mi-temps de 5 tours séparées par 1 récréation.

Actions actives du professeur : Attaquer, déplacer

La proximité des élèves du professeur ou entre eux les rend plus ou moins facilement attaquables.

À chaque début de mi-temps, le professeur choisi le plan de classe.

En début de partie, le professeur choisi son chouchou.

À chaque tour, le professeur peut, quand il le souhaite, changer un élève de place s’il réussit son jet de 6.

À chaque tour, le professeur peut enseigner à chaque élève une fois. S’il rate son enseignement, on passe au tour suivant.

Lors d’un échec, l’enseignant peut se blesser et perdre des points de charisme et de pédagogie.

# Compétences

Les compétences ajoutent des malus ou des bonus aux élèves et au professeur.

|  |  |
| --- | --- |
| **Chouchou** | Focus +1 (désigné en début de partie) |
| **Présence perturbante** | Focus -1 pour les élèves de sa zone d’influence |
| **Amical** | Les élèves à côté de lui peuvent relancer le dé si l’attaque est ratée |
| **Neurasthénique** | Un dé pour passer l’attention supplémentaire  Pas de changement de round si raté |
| **Hyperactif** | Focus -1 si assis tout seul |
| **Lent** | Peut relancer le dé en cas d’attaque |
| **Bavard** | Focus -1 si a un élève à côté de lui |
| **Concentré** | Ignore les effets des élèves à côté de lui |
| **Travail de groupe** | Peut relancer le dé en cas d’attaque s’il est à côté d’un autre élève |

# Gestion des événements

|  |  |
| --- | --- |
| **Clic simple sur élève non sélectionné** | Sélectionne un élève  Affiche les caractéristiques ? |
| **Clic simple sur élève sélectionné** | Attaque l’élève |
| **Clic long sur un élève** | Déplace l’élève |
| **Double clic** |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |