**CHESS RÈGLEMENTS**

SPELLS

Pion – Drag and Drop : Attrape une pièce ennemie collée sur lui et se déplace de 1 case avec elle, dans n’importe quelle direction.

Tower – Neutralize/Sniper : Empêche n’importe quelle pièce ennemie de bouger durant le prochain tour.

Cheval – Two turns : Peut jouer 2 fois dans le même tour.

Fou – Swap : Change de position avec une pièce, alliée ou ennemie, qui est dans son range habituel.

Reine – Heal : Soigne une pièce alliée de n’importe où.

Roi – Execute : Si les points de vie d’une pièce ennemie sont plus bas qu’un certain montant, le roi peut l’exécuter de n’importe où (Ignore l’armure).

Joueur :

* Niveau 1\_Tour 2 : Inflige un petit montant de dégâts à une pièce (Prend en compte l’armure)
* Niveau 2\_ Tour 4 : Rend une pièce intouchable pendant un tour
* Niveau 3\_Tour 6 : Restaure un spell à la pièce désirée
* Niveau 4\_Tour 8 : Augmente l’attaque et l’armure d’une pièce de façon permanente
* Niveau 5\_Tour 10 : Fait tomber une bombe sur n’importe quelle case, qui inflige des dégâts importants à tout le monde en croix.

CARACTÉRISTIQUES

* Points de vie
* Points d’attaque : Quantité de dégâts que la pièce inflige si elle attaque une autre pièce
* Points d’armure : Quantité de dégâts neutralisés par la pièce si elle se fait attaquer