

Documentation de jeu

Piece Of Magic



2021 Ydays Game Design

Composition du jeu

- 1 Plateau damier de 25 cm x 15 cm

- 28 Pièces de jeu
- 1 Règle de jeu

Joueurs

- 2 joueurs
- Plus de 12 ans

But du jeu

Affronter votre adversaire à l'aide de vos pions et remporter la victoire en mangeant toutes les pièces rivales du plateau.

Règles du jeu

1. La partie commence par le placement de ces pions sur les trois premières lignes du damier magique.
2. Chaque pion possède des caractéristiques et des pouvoirs différents décrits plus bas.
3. Un tour représente un bougé de pièces et inclus par le tour jouer
4. Les déplacements sont répertoriés plus bas
5. Prenez un minuteur pour réduire le temps de jeu.
6. La première personne qui place tous ces pions est celle qui commencera

Matériel pour jouer

- Un plateau : Le plateau, un damier est composé de 100 cases, 50 cases rouges (appelées les cases chaudes) et 50 cases bleues (appelées les cases froides).
- Des pièces : Chaque joueur a 20 pièces au début de la partie. L'un des joueurs joue avec les pièces chaudes (on dit qu'il a les jaunes), l'autre avec les pièces froide (on dit qu'il a les transparentes).
- Numérotation imaginaire : Pour vous aider, vous pouvez numéroter et alphabétiser les cases, de A à J et 1 à 10 : J4

Mise en place :

- Archers : 2 obligatoirement
- Assassins : ligne 1-2-3 au choix dans la mise en place -

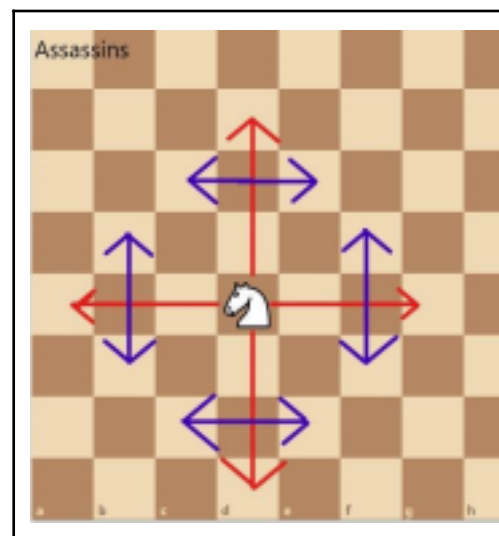
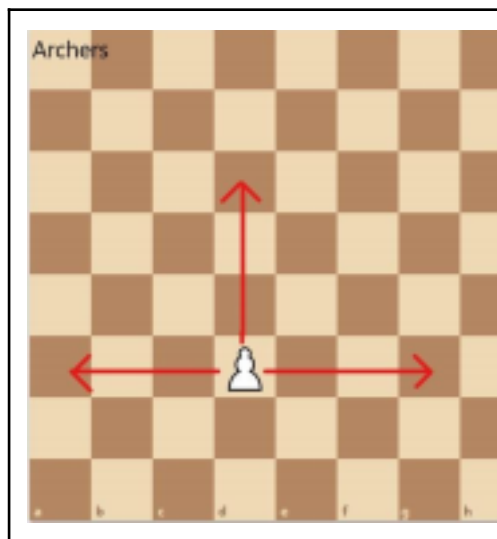
- Créatures : ligne 1-2-3 au choix dans la mise en place -
- Impératrices : ligne 1 obligatoirement
- Transfigurés : ligne 1-2-3 au choix dans la mise en place -
- Serfs : ligne 2 et/ou 3 obligatoirement
- Vierges : ligne 1-2-3 au choix dans la mise en place

Condition victoire :

- Manger les Impératrices adverse
- Empêcher tout mouvement ennemis

Déplacement :

- Archers : Mange en horizontal / vertical
- Assassins : Peut se déplacer en L de 3 ou en ligne droite de 3 -
- Créatures : Mange en L de 3 cases
- Impératrices : Mange de 1 case sur tous ses côtés adjacent -
- Transfigurés : Se déplace et mange en diagonale
- Serfs : Se déplace en ligne droite et mange en diagonal de 1 case -
- Vierges : Se déplace et mange dans n'importe quelle sense (vertical, horizontal, diagonale)



Déplacement :

Les pièces de jeu sont toutes uniques et parfois en plusieurs exemplaires.

Archers : 3 de portée d'avancement

Héraklès : Pour tuer, l'ennemi doit être dans sa range de déplacement, or lorsqu'elle tue, Héraklès

ne bouge pas de place.

Nombre par team minimum	Nombre par team maximum	Apparence
2		4 Grenouille

Ogre : Lorsqu'il mange une pièce, il vole sa classe.

Nombre par team minimum	Nombre par team maximum	Apparence
2		4 Tortue

Assassins : 3 de portée d'avancement

Dragon : Lorsqu' il mange une pièce revenir sur sa case de début de tour s'il est mangé après son tour.

Nombre par team minimum	Nombre par team maximum	Apparence
2		4 Dragon

Créatures : 3 de portée d'avancement

Arachné : Peut traverser le plateau d'un côté pour revenir de l'autre, peut le faire uniquement de manière horizontale.

Nombre par team minimum	Nombre par team maximum	Apparence
2		4 Araignée

Impératrices : 1 de portée d'avancement

Aphrodite : Le joueur adverse ne peut pas déplacer les premières pièces en diagonale et en face d'elle.

Nombre par team	Nombre par team

minimum	maximum	Apparence
1		1 Serpent

Méduse : Toute les pièce en contact avec la méduse ne peuvent pas être jouer (diagonal exclu).

Nombre par team minimum	Nombre par team maximum	Apparence
1		1 Méduse

Serfs : 4 de portée d'avancement

Ratus : Donne +1 point d'avance à tous les ratus adjacents.

Nombre par team minimum	Nombre par team maximum	Apparence
3		6 Rats

Transfigurés : 3 de portée d'avancement

Karaba : Peut prendre l'apparence d'une pièce allier mort dans la partie s'il arrive au bout du plateau.

Nombre par team minimum	Nombre par team maximum	Apparence
2		4 Sorcière

Pan : Changement de case avec un allié.

Nombre par team minimum	Nombre par team maximum	Apparence

1 2 Lapin

Vierges : 2 de portée d'avancement

Phénix : Revient à la vie après 3 tour, si il ya une pièce dessus la case, Phénix ne revient pas à la vie et restera éliminée jusqu'à la fin de la partie

Nombre par team minimum	Nombre par team maximum	Apparence
2		3 Phénix

Orphée : Ne peut pas être empêché de jouer.

Nombre par team minimum	Nombre par team maximum	Apparence
2		4 Arbre