



**SPELL TRACERS EST UN JEU
D'AFFRONTMENT EN
ROLL'N'WRITE POUR 2 JOUEURS.
CRÉÉ PAR : ARMAND PLOP
À PARTIR DE 8 ANS
DURÉE : 20MIN**

Matériel :

Une grille imprimable de 19x20 (dispo à la fin de ce document).
2 stylos de couleurs différentes, un d6.

Règles :

Vous voilà projeté dans la peau d'un sorcier en plein duel pour le trophée du meilleur sorcier du pays des sorciers !
Choisissez votre élément (pour le moment feu ou glace), brandissez fièrement votre baguette (stylo) et tentez d'atteindre votre ennemi en face, cette crevure de sorcier adverse qui cherche à vous dérober le trophée du meilleur sorcier du pays des sorciers.

En longueur la grille fait 20 cases.

Vous grisez une ligne horizontale de 2 cases au centre (cette zone est neutre, personne ne peut y construire quoique ce soit), mais vous pouvez la traverser.

Vous ne pouvez pas traverser les lignes déjà tracées.

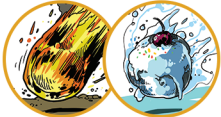
En largeur la grille fait 19 cases.

Chaque sorcier démarre sur la case du milieu devant lui.

Lancez le dé et appliquez l'action :

- 1- Avancez de 1 dans n'importe quelle direction sauf en diagonale.
- 2- Divisez le sort dans 2 directions en diagonale. (utilisable sur une intersection précédente)
- 3- Avancez de 3 cases en changeant de direction à chaque case. (Pas de diagonale).
- 4- Avancez de 2 cases en diagonale dans la même direction.
- 5- Bloquez une case (non occupée).
- 6- Jouez une carte sort.

Les cartes sorts sont au nombre de 4 :



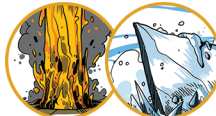
Boule de feu/de glace = annule un déplacement qui vient d'être joué.

Mur de flammes/de glace = remplissez 3 cases horizontalement (de votre côté uniquement).



Main de lave/Blizzard cinglant = déplacement de 1 + double lancer au prochain tour.

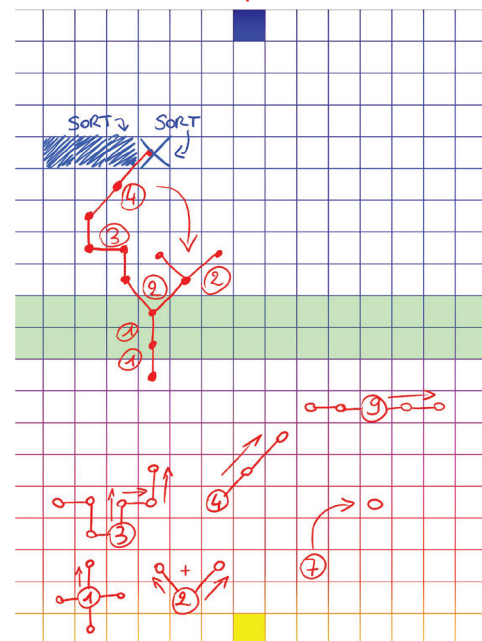
Geyser de lave/Iceberg Massif = détruisez une case bloquée.



Lorsque toutes vos cartes sorts ont été jouées vous les reprenez en main pour pouvoir les rejouer.

Exemple de mouvements :

LE PREMIER À DÉPASSER LA LIGNE DE DÉPART ENNEMIE A GAGNÉ.





BOULE DE FEU

ANNULE UN DÉPLACEMENT QUI VIENT D'ÊTRE JOUÉ.



GEYSER DE LAVE

DÉTRUISEZ UNE CASE BLOQUÉE.



MAIN DE MAGMA

1 DÉPLACEMENT À GAUCHE OU À DROITE DOUBLE LANCER AU PROCHAIN TOUR.



MUR DE FLAMMES

REMPLEZ 3 CASES HORIZONTALEMENT DE VOTRE CÔTÉ.

AIDE DE JEU



AVANCEZ DE 1 DANS N'IMPORTE QUELLE DIRECTION.
Sauf en diagonale.



DIVISEZ LE SORT DANS 2 DIRECTIONS EN DIAGONALE.
Utilisable sur une intersection précédente.



AVANCEZ DE 3 CASES EN CHANGEANT DE DIRECTION À CHAQUE CASE.
Pas de diagonale.



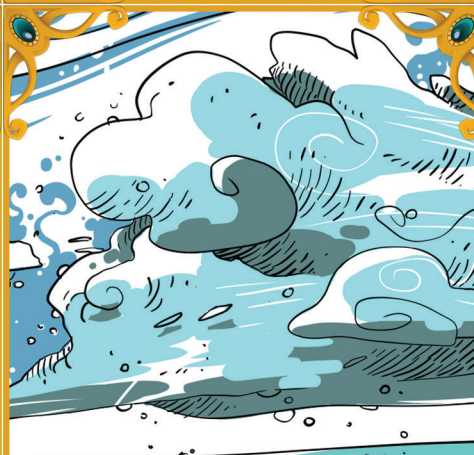
AVANCEZ DE 2 CASES EN DIAGONALE DANS LA MÊME DIRECTION.



BLOQUEZ UNE CASE.
Non occupée.



JOUEZ UNE CARTE SORT.



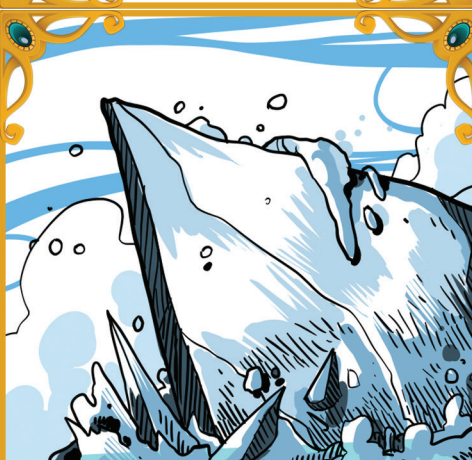
BLIZZARD CINGLANT

DÉPLACEMENT DE 1 DOUBLE JET DE DÉS AU PROCHAIN TOUR.



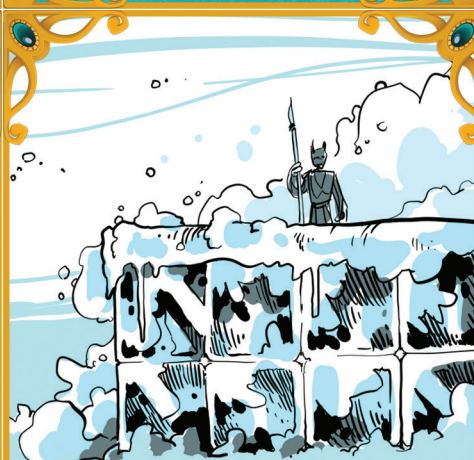
BOULE DE GLACE

ANNULE UN DÉPLACEMENT QUI VIENT D'ÊTRE JOUÉ.



ICEBERG MASSIF

DÉTRUISEZ UNE CASE BLOQUÉE.



MUR GLACÉ

REMPLEZ 3 CASES HORIZONTALEMENT DE VOTRE CÔTÉ.

SPILL

TRACERS

