

## Laser et bouclier (2joueurs) / Auteur : Guillaume Caplain

**Matériel :** Plateau, 6 pions (3 oranges, 3 bleus), 6 allumettes (1 par pion), 2 marqueurs Laser (jeton, grain de riz, pois chiche,...), 1 sablier 1minute (ou chronomètre), 2 feuilles où les joueurs marquent les mouvements qu'ils vont effectuer.

**But du jeu :** Tuer tous les membres de l'équipe adverse en utilisant des pistolets Lasers tout en se protégeant avec des boucliers réflecteurs.

**Début du jeu :** Poser les trois pions oranges sur les cases a1, b1, c1 et les bleus sur d4, e4, f2 et poser les allumettes comme dans le schéma 1. Le bout de l'allumette permet d'indiquer vers où regarde le personnage (donc tous les personnages regardent vers le centre du plateau). L'allumette correspond à son bouclier qui va lui permettre de se défendre face aux attaques des Lasers. Il porte donc le bouclier sur la bras droit et possède un pistolet Laser dans l'autre main, il peut tirer dans deux directions comme l'indique le schéma 2.

**Phase de jeu :** Chaque joueur joue simultanément, pour cela il faut retourner le sablier et pendant la minute impartie il doit choisir une des deux actions possibles, qu'ils marqueront sur leur feuille :

- Déplacer un personnage, en indiquant sur quelle case il se situe, sur quel case adjacente il va, et s'il effectue une rotation vers la droite ou la gauche ou non (rotation d'un cran, pas de demi-tour possible). Cela se fait en deux temps lors de l'interprétation des actions simultanées des deux joueurs.
- Tirer avec le pistolet Laser d'un personnage, en indiquant sur quelle case il se situe, vers quelle case (entre les deux possibles), ensuite le rayon laser se déplace en ligne droite, s'il touche le bouclier d'un personnage, celui-ci est dévié d'un angle de 45° vers la droite du joueur touché, ce dernier est propulsé d'une case en arrière mais reste vivant et le rayon continue son chemin (schéma 3). Si le joueur n'est pas protégé par son bouclier lors de l'arrivée du Laser, le personnage est tué, retiré du plateau. Si le rayon, suite à plusieurs ricochets sur les boucliers, quitte le plateau, le rayon stoppe sa course (Il est donc possible qu'il n'y ai aucun mort). **ATTENTION**, il est possible que suite à plusieurs ricochets qu'un personnage tue un de ses coéquipiers. Si un joueur tire sur un personnage adjacent qui n'est pas protégé par son bouclier n'aura pas le temps de se déplacer sur une case adjacente et il sera tué. Il faut compter un temps par ligne droite effectuée par le Laser, donc chaque déviation par un bouclier ou téléporteur (cf. case spéciale) conduit à un temps supplémentaire.

Une fois la minute impartie passée, il faut confronter les choix des deux joueurs et effectuer les mouvements et tirs simultanément, les temps indiqués permet de savoir quand faire pivoter un joueur et les rayons lasers pour éviter les sources de conflits pour savoir si un personnage a été touché ou non par le Laser.

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a tué tous les personnages de l'équipe adverse, sinon il faut refaire une phase de jeu.

**Cases spéciales :** - Les cases vertes sont des téléporteurs, les personnages ou les rayons lasers peuvent les emprunter, un personnage qui l'emprunte se voit propulser sur la case symétrique d'où il a plongé dans le téléporteurs (exemple, s'il plonge de b3 il atterri sur la case e2). Pour le rayon Laser, il sort avec une direction parallèle et par l'autre téléporteur.

- Les cases rouges permettent un mouvement supplémentaire, il faut donc que le joueur indique bien chaque mouvement qu'il fera alors. (Exemple, le personnage en d1 peut aller sur d2, puis c3 et enfin c4 et cela en une seule phase de jeu mais en 3 temps). Les cases rouges n'ont aucun effet sur les rayons Laser.

