

# LASER GAME® EVOLUTION

VISEZ L'ÉMOTION

MODE DE JEU

## SHOGUN

LES RÈGLES DU JEU

---

### PRÉPARATION

Le jeu se joue en équipe, avec un minimum de 2 équipes et un maximum de 5.

**La couleur rouge n'est pas jouable !**

Il faut au minimum 6 joueurs répartis en 2 équipes avec 1 joueur de chaque rôle par équipe, **mais la configuration optimale se trouve entre 15 et 18 joueurs répartis en 3 équipes !**

Chaque équipe est constituée de 3 types de joueurs chacun avec des caractéristiques différentes : les Shoguns, les Samurais et les Ninjas.

### OBJECTIF

Se débarrasser du Shogun adverse tout en protégeant son propre chef pour gagner la partie. Il y a deux trophées à gagner : celui pour le(s) joueur(s) qui a touché le plus de Shogun dans la partie et celui pour le(s) joueur(s) qui a touché le plus de Samurai.

### COMPOSITION DES ÉQUIPES

Chaque équipe a 1 Shogun, 1 Samurai et le reste sont des Ninjas, peu importe leur nombre. Si un nouveau joueur est intégré en cours de partie, il sera forcément un Ninja.

# CARACTÉRISTIQUES DES JOUEURS

## SHOGUN

#1 N'a qu'un seul type de tir à disposition, mais en quantité illimitée : le tir diffracté.

#2 Les cibles de son plastron et de son pistolet sont allumées et elles clignent, le rendant particulièrement visible et identifiable pour ses adversaires.

#3 Lorsqu'il est touché, il reste éteint 2 secondes de plus que les autres joueurs.

- Pourquoi le protéger ?

Car lorsqu'il est touché, l'équipe adverse gagne 200 pts et toutes les 7 touches qu'il reçoit, il \*fall\* et son équipe perd 1 500 pts.

#4 Lorsqu'il ne lui reste qu'1 touche avant de se voir appliquer ce malus, les cibles de ses épaules deviennent rouges.

#5 Lorsqu'il subit cette dernière touche, tous les joueurs sont avertis par un son spécifique et un message sur leur pistolet « Shogun [couleur] : Super Malus ! ».

#6 Le shogun peut suivre le nombre de vie qu'il lui reste avant le prochain malus sur son pistolet.

#7 Il n'y en a qu'un par équipe et il est censé être un point stratégique à défendre car il perd beaucoup de points lorsqu'il est touché.

## SAMURAI

#1 Dispose d'un tir laser normal en illimité, ainsi que 3 tirs plasma pour 10min de jeu, tous disponibles dès le début de la partie, (soit 6 plasmas pour une partie de 20min et 12 pour une partie de 40min.)

#2 Les cibles centrales, avant et arrière, sont éteintes et intouchables, ce qui permet de le rendre identifiable et moins visible que le Shogun.

#3 Toutes les 10 touches reçues, il \*fall\* et l'équipe perd 500 points.

#4 Lorsqu'il ne lui reste qu'1 touche avant de se voir appliquer le malus, les cibles de ses épaules deviennent rouges.

#5 Les joueurs ne sont pas avertis lorsqu'un Samurai \*fall\* mais celui-ci peut suivre les vies qui lui restent avant son prochain \*fall\* sur son pistolet.

#6 C'est le joueur avec le plus de puissance de feu grâce à ses nombreux tirs plasma.

#7 Il peut choisir de jouer la défense de son Shogun ou l'attaque du Shogun adverse, mais comme il n'y a qu'un seul Samurai, ce choix crucial laisse forcément une vulnérabilité.

#8 Il adopte souvent un style de jeu Middle et choisit l'attaque ou la défense en fonction de l'évolution de la partie.

## NINJA

#1 Dispose d'un tir laser normal en illimité et peut gagner 1 tir plasma chaque fois qu'il fait \*fall\* un Shogun, y compris si c'est son propre Shogun.

#2 La cible avant centrale et les cibles épaules sont les seules allumées, ce qui le rend à la fois distinguable des autres rôles et particulièrement discret.

#3 Toutes les cibles restent touchables même si elles ne sont pas allumées.

#4 Les cibles de son pistolet sont également allumées et il n'émet aucun son lorsqu'il tire.

#5 Les Ninjas sont censés jouer principalement l'attaque (même si, selon leur nombre, certains peuvent rester en défense) pour déloger le Shogun adverse et marquer un maximum de point.

#6 Leur discrétion les rend particulièrement aptes à jouer Raptor ou Tourelle.