



# MENTAL IQ+

## Introduction générale

### Scénario

Le mage Gwydyon après une transe malheureuse s'aperçoit que son microcosme métaphysique a subi un désordre entropique.

Gwydyon doit remettre de l'ordre dans les plans astraux pour réintégrer sa dimension en remplaçant les bijoux célestes dans leurs écrans divins.

### 1. Espace de jeu

Le jeu est structuré en plans parallèles.

Ces plans comportent un certain nombre de pièces.

Certaines pièces interagissent du plan où elles se trouvent vers le plan du dessus et du dessous.

Le joueur peut pousser des pièces dans les quatre directions : en haut, en bas, à droite et à gauche de lui lorsqu'aucune situation bloquante n'a lieu.









### 2. But du jeu

Le but d'un niveau est de placer un joyau rose sur chaque case ayant un drapeau.






Le but du jeu est de réussir tous les niveaux.

## Présentation des éléments du jeu

### Pièces

Pièce	Nom	Description
	Jewel	'Jewel' est une pièce bloquant le mouvement des pièces vers lui. Le but du jeu consiste à en placer un sur chaque case drapeau.
	Brick	La 'Brick' est un objet élémentaire bloquant le déplacement des pièces vers elle.
	Bomb	La 'Bomb' détruit l'objet cible ou l'objet se déplaçant vers sa case.
	Répulsor	Les 'Répulsor' se repoussent lorsqu'ils sont dans un alignement, dans le sens du mouvement du Répulsor actif.
	Répulsor2	Le 'Répulsor2' est analogue au 'Répulsor'. Lorsqu'un 'Répulsor' rencontre un 'Répulsor2', une 'Brick' est générée.
	Block	Un 'Block' bloque le mouvement des pièces. Il est statique et indestructible.
	Transborder	Le 'Transborder' permet de déplacer une pièce d'un plan à un autre selon le sens de la flèche.
	Gwydyon	C'est vous. Vous pouvez vous déplacer à la souris en pointant vers la case cible ou par le clavier après l'avoir paramétré.

### Dallage

Dallage	Nom	Description
	Dalle	C'est la case, la cellule élémentaire du jeu sur laquelle toute pièce peut être placée ou se déplacée.
n/a	Hole	C'est un trou, bloquant le mouvement. Aucune pièce ne peut y être placée.
	Flag	La case sur laquelle il faut mettre un joyau (c'est le but du jeu).
	Slider	Une case glissante : à moins d'un obstacle, toute pièce déplacée dessus poursuit son mouvement.
	Vector	Une case fléchée : toute pièce placée dessus est destinée à se mouvoir dans le sens de la flèche dès que possible.
	Transfert	Si le joueur se met dessus et qu'il sélectionne le plan destination par la souris ou page up/down du clavier, il s'y téléporte si possible.

## Règles Élémentaires

### Interaction inter-plans

Seuls les Répulsor et les Répulsor2 interagissent d'un plan à l'autre.

Les Répulsor se repoussent mutuellement sur le plan du dessus et celui du dessous lorsqu'un Répulsor est aligné sur la case destination d'un autre Répulsor (pour bien comprendre ceci, rien ne vaut un petit peu de pratique).

Pareillement pour les Répulsor2

Lorsqu'un Répulsor se déplace vers une case alignée au dessus, au dessous, ou sur le même plan qu'un Répulsor2, l'objet passif se transforme en Brick.

Si la condition met en jeu le même plan, le Répulsor et le Répulsor2 se transforme en une seule brique.

L'action est identique lorsque c'est un Répulsor2 qui se déplace vers un Répulsor.

### Vector

Les Vector ne déplacent une pièce que lorsqu'aucune situation de blocage ne l'en n'empêche.

### Transborder

Un Transborder ne déplace pas un objet vers le plan cible si la case destination n'est pas libre.

### Slider

Un Slider ne déplacera une pièce que si elle est déjà en mouvement.

Contrairement aux Vector qui déplacent la pièce dès qu'une case s'est libérée, un Slider ne fera glisser la pièce que si elle n'a pas rencontrée d'obstacle lors de son déplacement initial.

## Règles complémentaires

### Vector

Priorités :

Lorsqu'une même case est la destination de deux pièces sur deux Vector différents, le Vector sur laquelle la pièce est arrivée en premier est prioritaire dans l'ordre de déplacement : c'est une FIFO (First In First Out)

Lorsqu'il y a une chaîne de Vector les priorités sont à évaluer en bout de chaîne.

Ceci dit cela ne se produit que très rarement.

### Transborder

Un Transborder ne fonctionnera pas si la pièce à monter où à descendre est un Repulsor / Repulsor2 et que la case destination est alignée au-dessus ou au-dessous d'une pièce du même type.

### Divers

Une règle à retenir : il ne peut jamais y avoir un Répulsor/Rép.2 aligné immédiatement à une autre autre pièce du même type.