

Règles optionnelles pour Attacktix



Cette extension pour Attacktix a été créée par Usagi3.

Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante :

usagi3@wanadoo.fr. Cette extension a été téléchargée sur le site d'Usagi3,

<http://usagi3.free.fr>.

Version 1.0

Attacktix est ©Hasbro, 2006.



1) Les décors

Attacktix dans sa version de base est un jeu très amusant, mais sans grande subtilité : j'avance tout droit, et j'attaque le plus vite possible. C'est rapidement limité, tout de même ! Heureusement, il existe un moyen très simple de l'enrichir considérablement : utiliser des éléments de décor.

N'importe quoi peut servir de décor, soyez imaginatifs ! Afin de préserver l'équilibre du jeu, le nombre de décor doit être divisible par le nombre de joueurs, afin que chacun en place le même nombre. Ces décors sont placés un par un, en commençant par le joueur le plus jeune, puis en passant à celui à sa droite.

L'idéal est que ces éléments de décors puissent être renversés, comme les arbres et les murs de Heroscape, par exemple. Ainsi, les personnages peuvent les détruire ! En effet, comme pour les figurines Attacktix elles-mêmes, tout décor renversé est éliminé du jeu (retirez-le de la table). De plus, si la chute d'un décor fait tomber une figurine, elle est également éliminée !

Le tir par ricochet est également autorisé : si un missile touche un décor, ricoche et abat une figurine, celle-ci est éliminée.

Vous constaterez rapidement que l'addition de décors modifie considérablement le jeu en ajoutant un soupçon de stratégie. Les figurines sans attaque à distance (Cogneurs) peuvent désormais tenter d'avancer à couvert, les Tireurs doivent compter avec les décors et peuvent les renverser...

Attention ! Des tests ont montré que les figurines volantes (celles qui se détachent de leur socle, comme Bobba Fet, le Green Goblin ou le Vaisseau) deviennent TRES puissantes dès qu'on ajoute des décors. Aussi, je suggère la règle suivante : une seule figurine volante MAXIMUM par équipe. Si un joueur n'en a pas, alors personne ne peut en prendre.

Pour ceux qui se demanderaient le pourquoi du comment de ce qui précède sur les figurines volantes, c'est simple. Elles peuvent se cacher lâchement derrière un élément de décor, puis décoller et tirer tranquillement par-dessus avant de retourner se cacher. Redoutable !

2) Les canons à missiles

Si vous possédez la mallette de transport Attacktix, vous savez déjà qu'il y a à l'intérieur un canon à missiles. Il n'y a par contre aucune règle pour les utiliser !!! Heureusement, Usagi3 est là et vole à votre secours.



Il faut d'abord disposer le canon. Placez le au centre de l'aire de jeu, à égale distance de chaque zone de départ. Si vous avez plusieurs canons, placez-les tous le long d'une ligne imaginaire coupant le champs de bataille en deux, à égale distance des deux zones de départ. S'il y a plus de 2 joueurs, c'est plus ennuyeux ! Prévoyez un canon par joueur, placez chaque canon dans la zone de départ du joueur à qui il appartient, et utilisez la règle optionnelle « Canon mobile ».

Il est aussi possible de placer le(s) canon(s) sur la mallette ; je ne conseille ceci que si vous avez 2 canons à disposer sur la mallette, car sinon une équipe sera désavantagée.

Toute figurine qui parvient en contact socle à socle avec le canon peut l'utiliser. L'intérêt est qu'il tire deux fois ! Si cette figurine attaque, elle peut utiliser le canon **à la place de son attaque ordinaire**. Elle peut utiliser les deux missiles du canon, et choisir son orientation (3 possibles : vers le bas, vers le haut, horizontalement). Il est possible d'orienter le canon en faisant pivoter son socle, mais son socle doit rester en contact avec celui de son artilleur. Le canon est rechargé dès qu'il a tiré ses missiles. Comme toutes les figurines Attacktix, si le canon est renversé (attaque de figurine, chute de décor...), il est éliminé du jeu (retirez-le de l'aire de jeu).

Règle optionnelle : Canon mobile

Si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez utiliser la règle suivante. Le canon peut être déplacé par une figurine. Au début du mouvement de cette figurine, le canon doit être en contact socle à socle avec elle. Retirez le canon, déplacez la figurine de la moitié de son capital de Tix (arrondi à l'inférieur), puis disposer le canon en contact avec son socle.

3) Capturer le drapeau

Toujours avec la mallette de transport se trouve un drapeau. Là, on vous fournit les règles, mais comme toujours elles sont très vagues !! En voici une version plus complète.

Objectif du jeu : s'emparer du drapeau.

Préparation : Insérer le drapeau dans un des trous de la mallette. Facultatif : Disposez le canon dans la zone de jeu.

Le jeu : Utilisez les règles ordinaires d'Attacktix. Dans cette variante, le but est de s'emparer du drapeau et de le ramener dans sa zone de départ. Les figurines ne peuvent accéder au dessus de la mallette qu'en utilisant les escaliers. Monter ou descendre d'un étage par les escaliers coûte un Tix, on ne peut d'ailleurs monter ou descendre de la mallette que par les escaliers, même si la créature concernée vole). Bien sûr, si à un moment il n'y a plus que les figurines d'un joueur encore en jeu, ce joueur gagne la partie !

Capture : Vous vous emparez du drapeau quand le socle d'une de vos figurines arrive au contact du drapeau. Enlevez-le, et accrochez-le à votre figurine (le drapeau peut s'accrocher par un clip sur la plupart des figurines Attacktix). Si le porteur du drapeau est éliminé, ou si le drapeau tombe suite à une attaque, remettez-le à sa place de départ : il faut s'en emparer à nouveau.

Que faire si le drapeau ne s'accroche pas sur la figurine qui est parvenue à son contact ?

Le drapeau dispose d'un clip pour le fixer sur les figurines. Il peut arriver que ce clip ne permette pas d'attacher le drapeau à la figurine... Le plus facile est de déclarer que cette figurine ne peut pas le capturer (les joueurs sont alors autorisés à tester chacune de leurs figurines pour voir si elles peuvent le transporter avant le début de la partie). Plus complexe, fabriquer un socle pour le drapeau, et déclarer qu'il doit alors rester en contact socle à socle avec son porteur (voir la règle Canon mobile ci-dessus pour plus de précisions).

4) Capturer plusieurs drapeaux

Si vous disposez de plusieurs mallettes, vous pouvez disposer plusieurs drapeaux ! Chaque drapeau rapporte alors 1 point.

Si vous souhaitez privilégier la rapidité, l'attribution des points peut être différente. Si vous avez 3 drapeaux, le 1^{er} capturé rapporte 3 points, le 2nd 2 et le 3^{ème} 1. S'il y en a 5, le 1^{er} rapporte 5 points, le 2nd 4, etcetera.

5) Attackix à plus de deux joueurs

Il est bien sûr possible de jouer à plus de 2 joueurs ! Les règles qui suivent devraient vous y aider.

Naturellement, le total de points des équipes doit être le même pour chaque joueur. S'il y a 4 joueurs, jouez sur une surface de jeu carrée ; s'il n'y en a que 3, délimitez un triangle équilatéral (tous les côtés sont de même longueur), ou alors confiez à un des joueurs 2 fois plus de points qu'aux autres (attention ! Il doit créer deux équipes avec des totaux de points séparés) et jouez sur un carré (le joueur ayant deux équipes se déploie alors sur deux zones de départ non adjacentes, pour ne pas jouer deux fois de suite).

On peut attaquer qui on veut, cela n'a aucune importance ! Comme toujours, la dernière figurine encore debout remporte la partie.