

REGLES

CUBE
ATTACK

Contenu

Introduction	1
Plateau	2
Règles	4

Chaque joueur a :

- 20 cubes en bois de 1cm
- 1 marqueur de point meeple
- 1 pion premier joueur

Cubes

Chaque cube a six côtés :



Quatre côtés vides qui symbolisent que le cube n'est pas armé.



Une face avec un triangle qui indique que le cube est armé avec une arme de faible portée.



Une face avec un symbole carré qui indique que le dé est armé d'une arme à longue portée.

Plateau

Le plateau de jeu contient les planètes suivantes:

La planète d' "Entrée"



Le lieu où seule une face vide du cube de l'équipe permet d'entrer en jeu. Il y en a six, une pour chaque équipe. Les cubes placés à cet endroit ne peuvent pas être attaqués. Il est impossible d'arriver sur une planète "d'entrée" avec l'action déplacement.

La planète "Cube"



Une planète qui ajoute un cube de l'équipe sur la planète "d'entrée".

La planète "santé"



Cette planète augmente la santé du cube qui s'y trouve d'un point. Placez un marqueur cube dessus pour compter un cube. Il peut y avoir maximum deux cube dessus. Un emplacement peut être composé de maximum deux cubes.

La planète "armurerie"



C'est la planète où se trouvent les armes. Un cube non armé fournit une arme de faible portée (on tourne la carte pour que le symbole arme de faible portée soit en haut).

La lune croissante



Donne deux points aux cubes qui s'y trouvent à la fin du tour.

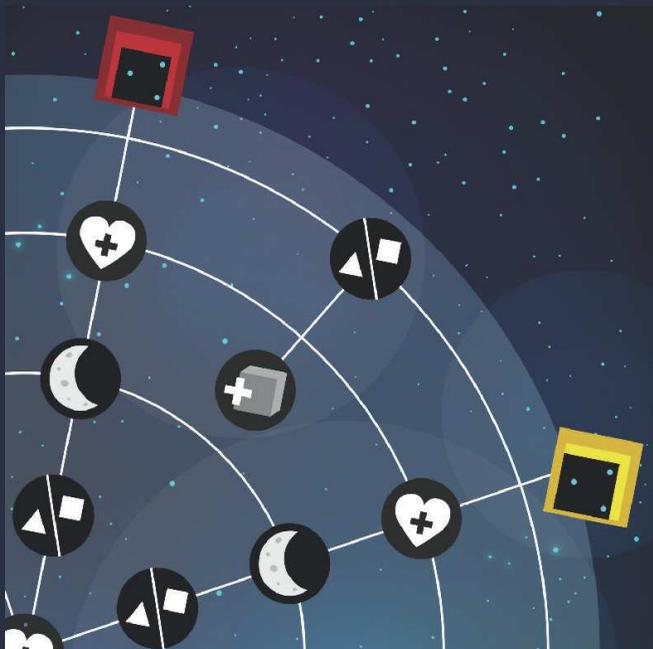
La pleine lune



Donne quatre points aux cubes qui s'y trouvent à la fin du tour.

Les planètes sont reliées en orbites (les lignes blanches)

On considère que deux planètes sont connectées, quand un orbite les relie sans aucune autre planète sur le chemin.



Par exemple, sur l'image on peut voir que l'entrée de l'équipe rouge est connectée aux planètes **"santé"** et **"armurerie"**, mais pas aux planètes **"lune croissante"** ou **"planète cube"**.

La planète **"d'entrée"** n'est utilisée que pour permettre aux cubes d'entrer en jeu. Les planètes **"cube"**, **"santé"** et **"armurerie"** servent à renforcer la santé, le nombre et la force de l'équipe. Pour que ces trois planètes assurent leur fonction, un cube doit s'y trouver et l'action **"d'activation planète"** doit être enclenchée.

Le **"lune croissante"** et la **"pleine lune"** permettent aux équipes qui les contrôlent de gagner des points supplémentaires.

Règles

Nombre de joueurs: 2-6

Temps de jeu: 20-30 minutes

Age: 14+

Préparation

1. On donne 20 cubes et un marqueur de point de la même couleur à chaque joueur.
2. On place le meeple marqueur de point sur la case **"départ"**.
3. On désigne le premier joueur avec le pion **"premier joueur"** et on alterne celui-ci ensuite.
4. Chaque joueur place un de ses cubes non armé sur la planète **"Entrée"** de sa couleur.

Comment jouer

Dès que le premier joueur est désigné, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, avec deux actions par tour pour chaque joueur.

Les actions que les joueurs peuvent utiliser:

1. Déplacer un cube vers une planète connectée.
2. Activer les fonctions des planètes (cube, santé et armurerie) où les cubes sont (il ne doit pas y avoir de cubes d'autres planètes simultanément).
3. Attaquer un cube des autres équipes (un cube non armé ne peut pas faire cette action).

Les actions 2 et 3 ne peuvent pas être répétées lors d'un même tour pour le même cube.

L'action 3 (attaquer un cube adverse) nécessite que le cube qui attaque soit soit armé:

- Avec une arme de faible portée, il peut attaquer un cube adverse qui se trouve sur la même planète .
- Avec une arme de longue portée, il peut attaquer un cube adverse sur une planète connectée .

Le cube touché par une attaque perd un point de santé. Si le cube est seul, il sera retiré du jeu. S'il y a deux cubes, le marqueur cube sera retiré mais pas le cube.

Si un joueur fait détruire tous ses cubes sur le plateau, un cube désarmé apparaîtra automatiquement sur la planète d'“Entrée”.

N.B.: Les joueurs peuvent réaliser deux actions par tour, commençant avec le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre pour les joueurs suivants.

A la fin du tour, dès que les joueurs ont réalisé toutes leurs actions, les points obtenus grâce aux **“lune croissante”** et **“pleine lune”** sont ajoutés aux joueurs dont les cubes se trouvent dessus :

- Chaque planète **“lune croissante”** donne 2 points au joueur qui la contrôle.
- Chaque planète **“pleine lune”** donne 4 points au joueur qui la contrôle.

Si aucun joueur ne contrôle les planètes **“Lune croissante”** et **“pleine lune”**, alors les joueurs qui s'y trouvent se partagent les points. Si une équipe a plusieurs cubes sur la même planète, elle ne gagne pas de points supplémentaires.

But du jeu

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 64 points gagne la partie. Si plusieurs joueurs atteignent ou dépassent 64 points au même tour, c'est le joueur qui a le plus de points qui l'emporte.

En cas d'égalité, des manches supplémentaires seront jouées pour définir le vainqueur.

