

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





AttakuBe[®]

DEVENEZ LE MAÎTRE DES KUBES

- PRÉSENTATION
DES ÉLÉMENTS DU JEU
- RÈGLES DU JEU
- LES KUBES
ET LEUR POUVOIR
- RÈGLES DES POUVOIRS
- QUESTIONS / RÉPONSES
- AIDE-MÉMOIRE

TOMY[®]

www.attakube.com

TF1
G A M E S

PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS DU JEU

- 2 joueurs.
- 30 minutes.
- A partir de 8 ans.
- Le plateau est un damier de 7 cases par 7.
- Chaque joueur dispose de 12 Kubes de même couleur.
- Chaque joueur se place devant ses Portes Célestes.

Joueur 1

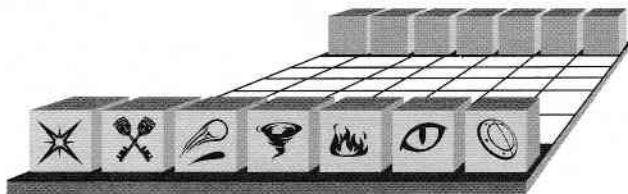


Joueur 2

RÈGLES DU JEU

1) Préparation du jeu

- > Les 2 joueurs récupèrent leurs 12 Kubes respectifs (de la même couleur).
- > Parmi ces 12 Kubes, chaque joueur en choisit 7 avec lesquels il débutera la partie (il jouera les autres plus tard).
Voir les Kubes et leur pouvoir.
- > Chacun répartit ses 7 Kubes stratégiquement sur ses 7 Portes Célestes :
Les faces indiquant le pouvoir des Kubes doivent être orientées vers leur utilisateur de manière à ce que l'adversaire ne les voit pas ; les 5 autres Kubes doivent également être orientés de la même manière.

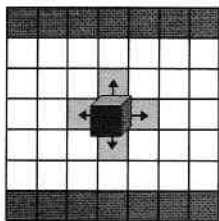


2) Le but du jeu

- > Le but de l'affrontement est de franchir les Portes Célestes de l'adversaire avec ses Kubes.
- > Toutes les Portes n'ont pas la même valeur. Ainsi, la Porte Céleste du milieu vaut 3 points lorsqu'elle est franchie par un Kube adverse. **Le nombre de points gagnés (1, 2 ou 3) dépend du chiffre inscrit sur la Porte.**
- > Un joueur est déclaré vainqueur lorsqu'il a réussi à totaliser 5 points ou plus avec ses Kubes.

3) L'affrontement

- > Les 2 adversaires tirent à pile ou face celui qui commencera la partie.
- > Le joueur qui commence a le choix entre **une seule** des 3 actions suivantes :



A/ Déplacer un de ses Kubes sur le plateau de jeu

Tous les Kubes se déplacent d'**une seule case** au choix **vers la droite, vers la gauche, en avant ou en arrière.**

Les Kubes doivent se déplacer vers une case libre sauf pour passer les Portes Célestes adverses où dans ce cas ils peuvent sortir du plateau de jeu.

>> Les Kubes "**Étoile**" et "**Comète**" peuvent avancer différemment lorsque leur pouvoir est actionné.

B/ Actionner le pouvoir d'un de ses Kubes (voir les Kubes et leur pouvoir)

Pour utiliser le pouvoir d'un Kube, le joueur devra dévoiler son pouvoir en tournant le Kube vers le ciel.

> Une fois le Kube retourné, il le restera toute la partie.

Attention : le joueur ne peut pas déplacer son Kube et actionner son pouvoir simultanément, sauf :

- pour les Kubes "**Étoile**" et "**Comète**" qui peuvent à la fois se dévoiler et se déplacer ;
- pour le Kube "**Éclipse**" qui peut à la fois se dévoiler et sauter sur un autre Kube.

C/ Rajouter un Kube sur le plateau (parmi les 5 inutilisés au début du jeu)

Ce Kube doit être rajouté sur une des Portes Célestes libres du joueur (s'il y a plusieurs Portes Célestes libres, le joueur est libre de choisir la porte de son choix pour poser son Kube).

>> Cette action n'est possible que si le joueur a moins de 7 Kubes sur le plateau.

>> Par contre, il n'est pas contraint d'en avoir 7 tout le temps (par exemple, il peut jouer avec 4 Kubes ou moins et en rajouter plus tard).

- > Le joueur suivant peut alors jouer. De même il a le choix entre les 3 actions précédentes.
- > **Les joueurs choisissent ainsi chacun à leur tour une seule des 3 actions précédentes.**

Une porte est considérée franchie lorsque le Kube est sorti du plateau.

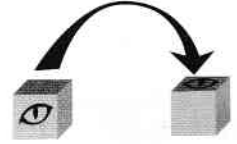
4) L'issue du match

- > Un joueur est déclaré vainqueur lorsqu'il a réussi à totaliser 5 points ou plus avec ses Kubes.

LES KUBES ET LEUR POUVOIR

- > Chacun des joueurs dispose de 12 Kubes (chaque Kube représente un pouvoir et chaque joueur a les mêmes Kubes que son adversaire).

Rappel : le pouvoir d'un Kube reste actif tout au long de la partie à partir du moment où le Kube est retourné.



On distingue 2 sortes de pouvoirs :

> Les pouvoirs de déplacement

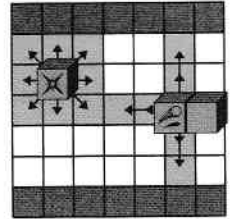


L'Étoile : elle peut se déplacer d'une seule case en diagonale si la case est libre (lorsque son pouvoir est actionné, le joueur peut avancer en diagonale mais il peut aussi se déplacer normalement).



La Comète : elle peut se déplacer de 2 cases dans une même direction. Les 2 cases doivent être libres (lorsque le pouvoir de la Comète est actionné le joueur peut déplacer le Kube de 2 cases, mais peut aussi le déplacer normalement).

>> Ces 2 Kubes peuvent actionner leur pouvoir et se déplacer immédiatement dans le tour.



> Les pouvoirs d'action répartis en 3 familles

a. Les attaquants



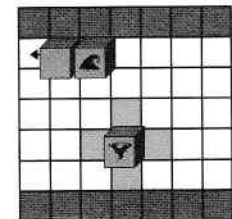
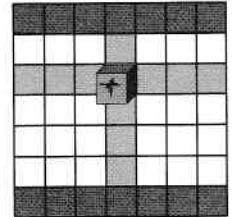
Le Séisme : il détruit au choix tous les Kubes présents sur la même colonne **ou** sur la même ligne y compris lui-même (**autodestruction**) et les Kubes de son camp.

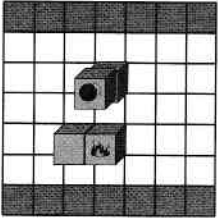


Le Tsunami : il pousse un Kube mitoyen d'une case (à gauche **ou** à droite **ou** devant **ou** derrière).
>> Si le Kube repoussé sort du plateau, alors il est éliminé du jeu.



Le Cyclone : il détruit tous les Kubes mitoyens à gauche, à droite, devant, derrière lui et y compris lui-même (**autodestruction**) et les Kubes de son camp.





b. Les défenseurs



Le Mur de Feu : il bloque au choix un Kube situé devant, derrière lui ou sur ses côtés.



L'Éclipse : elle bloque un Kube en se plaçant au-dessus de lui.



Le Bouclier : il est invulnérable aux pouvoirs des autres durant toute la partie.

c. Les spéciaux



Les Clés Célestes : elles doublent le nombre de points de la Porte Céleste franchie.



L'Œil : ce Kube permet au joueur de découvrir un Kube adverse non retourné.

Il peut le faire **à distance une fois seulement dans la partie**.
Il peut le faire tout au long de la partie **si le Kube adverse est mitoyen**.

RÈGLES DES POUVOIRS

- > **Un Kube ne perd pas son pouvoir une fois dévoilé (sauf le Séisme et le Cyclone qui s'autodétruisent).**
- > Le joueur peut donc utiliser plusieurs fois le pouvoir de ses Kubes durant la partie, mais 1 seule fois par tour.
- > **Un joueur ne peut ni utiliser le pouvoir d'un Kube bloqué, ni le déplacer.**

Les Kubes détruits ainsi que les Kubes ayant franchi les Portes Célestes sont retirés du jeu et placés à côté. Si le Kube éliminé a déjà été découvert, ce Kube est laissé face visible pour les deux joueurs. A l'inverse, il restera caché.

Ci-joint : aide-mémoire des différents pouvoirs des Kubes ainsi qu'une série de questions/réponses.

AttaKube, un jeu de Valéry Fourcade.

Attakube[®]

QUESTIONS / RÉPONSES

Les déplacements

Q: Peut-on faire du surplace avec un Kube ? Cela compte-il pour une action ?

R: Non. Le surplace n'est pas considéré comme une action. Il faut obligatoirement effectuer une des 3 actions suivantes lors de votre tour : déplacer un de vos Kubes, utiliser un pouvoir ou poser un nouveau Kube. Si cela n'est pas possible vous devez passer votre tour.

Q: A-t-on le droit de retourner un Kube dévoilé pour cacher son pouvoir ?

R: Non. Un Kube ayant son pouvoir dévoilé gardera son symbole pointé vers le ciel jusqu'à la fin de la partie.

Q: Peut-on dévoiler le Kube "Comète" et dans le même tour avancer de 2 cases ?

R: Oui, le pouvoir de déplacement le permet. De même pour les Kubes "Étoile" et "Éclipse" (ce dernier peut sauter sur un autre Kube dans le même tour).

Pour ces 3 Kubes, dévoiler le pouvoir et se déplacer (avancer en diagonale, de 2 cases ou sauter sur un autre Kube) comptent pour une action.

Les pouvoirs

Q: Le Kube "Cyclone" peut-il avancer d'une case et utiliser son pouvoir dans le même tour ?

R: Non, cela fait deux actions ! Il faut choisir une des deux.

Q: Peut-on rajouter un nouveau Kube en renfort et dans le même tour le déplacer ou utiliser son pouvoir ?

R: Non. Le fait de rajouter un nouveau Kube est considéré comme une action or un joueur n'a le droit de faire qu'une seule action par tour.

Q: Lorsque j'utilise le Kube "Clés Célestes" (qui double le nombre de points aux Portes Célestes), le Kube doit-il être dévoilé au moment où je traverse une Porte Céleste ?

R: Non. Vous pouvez garder le pouvoir secret et ne le dévoiler qu'après avoir traversé les Portes Célestes, le nombre de points est de toute façon doublé.

Q: Comment utiliser le Kube "Éclipse" ?

R: Ce Kube se déplace d'une case vers la gauche, la droite, en avant ou en arrière, mais il a le pouvoir de se positionner sur un Kube (et un seul) adverse ou non. Comme pour les pouvoirs de déplacement, il doit dévoiler son symbole en le tournant vers le Ciel, et dans le même tour, sauter sur un Kube qui sera bloqué. Un Kube "Éclipse" situé sur un Kube peut par la suite se déplacer soit vers une case vide, soit vers un autre Kube situé à ses côtés.

Le Kube bloqué est alors libéré et pourra se déplacer et/ou utiliser son pouvoir.
Un Kube "Éclipse" situé sur un autre Kube placé sur la ligne des Portes Célestes de l'adversaire peut en descendre pour traverser une des Portes Célestes.

Q : Comment utiliser le Kube "Tsunami" ?

R : Ce Kube pousse en ligne droite (sur une case vide) un Kube et un seul (adverse ou pas) situé à sa gauche, à sa droite, devant ou derrière lui.

Le Kube "Tsunami" ne se déplace pas lors de la poussée. Il n'est pas possible de pousser un Kube bloqué.

Par contre, si le "Tsunami" pousse un Kube "Mur de Feu", il libère le Kube qu'il bloquait éventuellement.

Il est possible de pousser un de ses Kubes situés sur la ligne des Portes Célestes adverses pour qu'il passe les Portes et gagne les points.

Q : Comment utiliser le Kube "Mur de Feu" ?

R : Ce Kube encercle et bloque un seul Kube adverse situé à sa gauche, à sa droite, devant ou derrière lui.

Afin de symboliser cet état sur le plateau de jeu, il faut rapprocher le Kube "Mur de Feu" du Kube bloqué pour que ces 2 Kubes se touchent. Il faut de plus orienter le bas du dessin du "Mur de Feu" vers le Kube bloqué.

Un Kube bloqué par un "Mur de Feu" continue à l'être au fil des tours tant que le "Mur de Feu" ne se déplace pas ou ne bloque pas un autre Kube. Si le "Mur de Feu" se déplace ou bloque un autre Kube situé à ses côtés, le Kube précédemment bloqué est libéré.

Q : Si les Kubes "Éclipse" ou "Mur de Feu" sont détruits, que se passe-t-il ?

R : Les Kubes bloqués par "l'Éclipse" ou le "Mur de Feu" sont libérés et le joueur peut de nouveau utiliser leur pouvoir et/ou les déplacer.

Q : Un Kube "Mur de Feu" peut-il bloquer plusieurs Kubes en même temps ?

R : Non. Par exemple si le "Mur de Feu" bloque le Kube situé à sa gauche, il peut le tour suivant bloquer le Kube situé devant lui. Il libère alors le Kube situé à sa gauche qui peut continuer à se déplacer et/ou à utiliser son pouvoir.

Q : Comment utiliser mon Kube "Bouclier" ?

R : Son pouvoir se déclenche automatiquement. Si un Kube "Éclipse", "Tsunami", "Séisme", "Mur de Feu" ou "Cyclone" tente de le bloquer, le pousser ou le détruire, vous dévoilez alors son pouvoir. Vous tournez alors le symbole du Kube "Bouclier" vers le ciel et votre Kube est protégé contre les attaques. L'adversaire a néanmoins utilisé son action : s'il utilisait un Kube "Cyclone" ou "Séisme", ils sont détruits. Si c'était un Kube "Éclipse", il reste sur place. Ensuite, c'est à vous de jouer.

Même si votre Kube "Bouclier" était déjà dévoilé au moment de l'attaque, il reste protégé.

Q : Si j'utilise le pouvoir de mes Kubes "Séisme" et "Cyclone", cela détruit-il aussi mes Kubes ?

R : Oui !

Q : Comment utiliser le Kube "Œil" ?

R : Ce Kube a en fait **2 pouvoirs**.

Le premier pouvoir est de voir à distance (le Kube "Œil" ne doit pas être dévoilé). Pour l'utiliser il faut alors tourner le symbole vers le Ciel et vous pouvez ainsi dévoiler un Kube adverse situé n'importe où sur le plateau de jeu. C'est donc un pouvoir que l'on ne peut utiliser qu'une seule fois.

Le deuxième pouvoir permet de dévoiler un Kube situé à gauche, à droite, devant ou derrière le Kube "Œil" durant toute la partie.

Les symboles des Kubes dévoilés par les deux pouvoirs du Kube "Œil" resteront visibles tout au long de la partie.

Q : Si un Kube adverse se place à côté de mon Kube "Œil" déjà dévoilé, mon adversaire doit-il dévoiler automatiquement son Kube ?

R : Non, pour utiliser un pouvoir, il faut faire une action. Il sera possible de le faire à votre tour, et cela même si votre Kube "Œil" est déjà dévoilé.

Divers

Q : Arriver sur la ligne des Portes Célestes de mon adversaire suffit-il pour passer les Portes ?

R : Non, il faut les traverser. Il faut donc une fois arrivé sur cette ligne faire un déplacement supplémentaire pour passer les Portes Célestes et gagner les points.

Q : Si j'ai un Kube "Étoile" sur une case de la ligne des Portes Célestes de mon adversaire comptant pour 2 points (case marquée II), en l'avançant en diagonale derrière la case comptant pour 3, est-ce-que cela compte pour 3 points ?

R : Non, le nombre de points gagnés est 2, car la dernière case traversée par le Kube est la case marquée 2.

Q : Que se passe-t-il si une situation est bloquée par la répétition de coups identiques ?

R : Après répétition d'une même situation 3 fois de suite, la partie s'arrête, le vainqueur est le joueur ayant gagné le plus de points. De même si aucun des deux joueurs ne peut plus jouer.

S'ils ont tous deux gagné le même nombre de points, la partie est nulle, il n'y a pas de vainqueur.

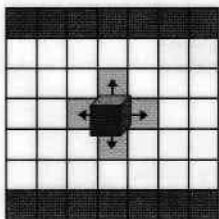
Q : Comment bien jouer ?

R : Il est difficile d'y répondre. Il n'y a pas de stratégie gagnante à tous les coups puisqu'on ne connaît pas les Kubes choisis par l'adversaire au départ. Voici cependant quelques conseils :

- Protégez la case centrale de votre ligne de Portes Célestes qui compte pour 3 points en plaçant à sa droite ou à sa gauche un Kube tel que l'"Éclipse" ou le "Mur de Feu". En effet, si un Kube "Clés Célestes" traverse cette porte, vous avez perdu ! (6 points d'un coup)
- Gardez en renfort des Kubes qui bloquent ou qui détruisent.
- Utilisez, à bon escient, le Kube "Séisme" (peut-être le plus puissant) en essayant de détruire un maximum de Kubes adverses.
- L'audace paie !

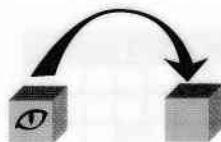
Attakube®

AIDE - MÉMOIRE - Joueur 1



Que puis-je faire lorsque c'est à moi de jouer ?

- 1/ Déplacer un de mes Kubes sur le plateau de jeu
- 2 /Actionner le pouvoir d'un de mes Kubes
- 3/ Rajouter un Kube sur le plateau



Quels sont les pouvoirs de mes Kubes ?



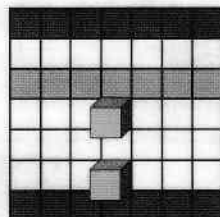
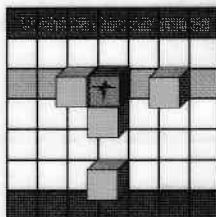
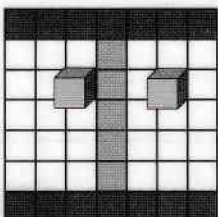
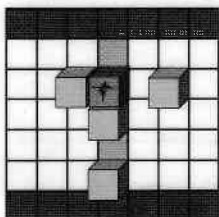
L'Étoile : elle peut se déplacer d'1 case en diagonale.

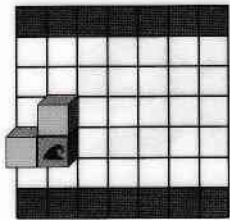


La Comète : elle peut se déplacer de 2 cases dans une même direction.

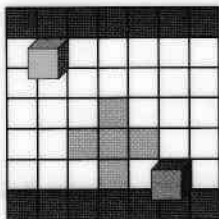
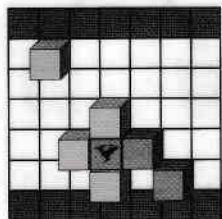
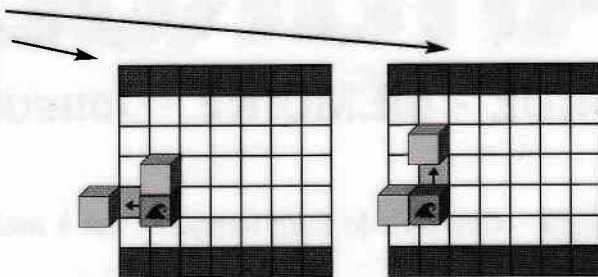


Le Séisme : il détruit tous les Kubes situés sur la même colonne ou la même ligne. De plus il s'autodétruit.

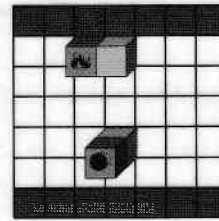
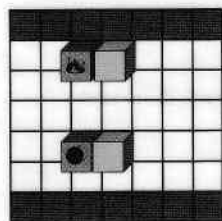




Le Tsunami : il pousse un Kube mitoyen. Le Tsunami ne se déplace pas lors de la poussée. Un Kube sorti du plateau est éliminé.



Le Cyclone : il détruit tous les Kubes situés à ses côtés. De plus il s'autodétruit.



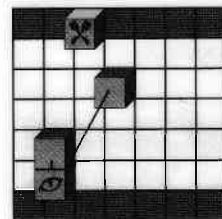
Le Mur de Feu : il bloque un Kube situé à ses côtés.



L'Éclipse : elle bloque un Kube situé à ses côtés en se plaçant sur lui.



Le Bouclier : il est invulnérable à tous les autres pouvoirs (Séisme, Tsunami, Cyclone, ...).



L'Œil : il voit 1 fois dans la partie un Kube adverse à distance. Par la suite, il peut voir un Kube mitoyen.



Les Clés Célestes : elles doublent le nombre de points de la Porte Céleste franchie par ce Kube.

TOMY®

Allo TOMY SAV

Pour plus d'informations en France, veuillez contacter :
Chemin de la Planchette Brûlée - 01210 FERNEY-VOLTAIRE

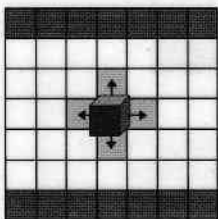
N° Indigo 0 620 013 013

Fax. 04 50 40 95 72

TF1
G A M E S

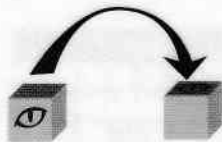
Attakube®

AIDE - MÉMOIRE - Joueur 2

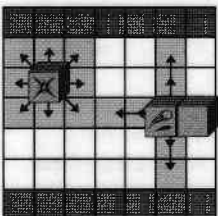


Que puis-je faire lorsque c'est à moi de jouer ?

- 1/ Déplacer un de mes Kubes sur le plateau de jeu
- 2 /Actionner le pouvoir d'un de mes Kubes
- 3/ Rajouter un Kube sur le plateau



Quels sont les pouvoirs de mes Kubes ?



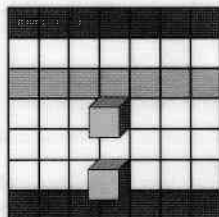
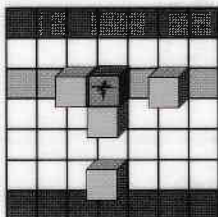
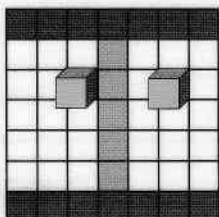
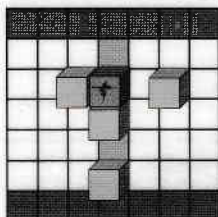
L'Étoile : elle peut se déplacer d'1 case en diagonale.

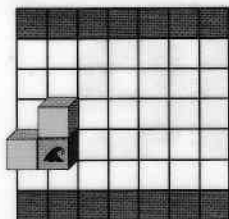


La Comète : elle peut se déplacer de 2 cases dans une même direction.

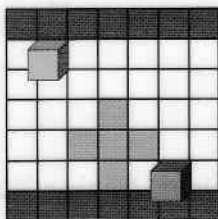
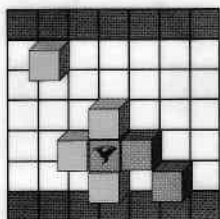
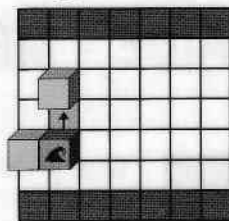
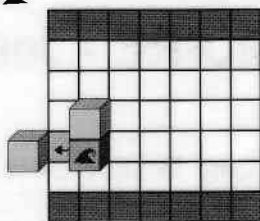


Le Séisme : il détruit tous les Kubes situés sur la même colonne ou la même ligne. De plus il s'autodétruit.

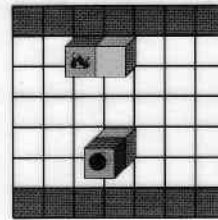
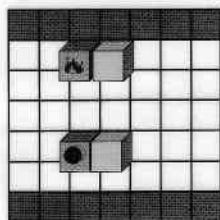




Le Tsunami : il pousse un Kube mitoyen. Le Tsunami ne se déplace pas lors de la poussée. Un Kube sorti du plateau est éliminé.



Le Cyclone : il détruit tous les Kubes situés à ses côtés. De plus il s'autodétruit.



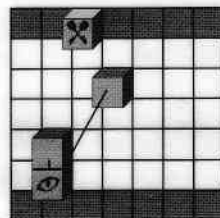
Le Mur de Feu : il bloque un Kube situé à ses côtés.



L'Éclipse : elle bloque un Kube situé à ses côtés en se plaçant sur lui.



Le Bouclier : il est invulnérable à tous les autres pouvoirs (Séisme, Tsunami, Cyclone, ...).



L'Œil : il voit 1 fois dans la partie un Kube adverse à distance. Par la suite, il peut voir un Kube mitoyen.



Les Clés Célestes : elles doublent le nombre de points de la Porte Céleste franchie par ce Kube.