



I- Concept

Que vous ne possédiez qu'une poignée d'amiibo ou toute la collection (bravo !), il vous est forcément arrivé de leur souhaiter un autre intérêt que leur puce NFC, de vouloir jouer avec ces magnifiques figurines en les manipulant d'une manière ou d'une autre, ou tout simplement de regretter de les voir prendre la poussière.

C'est là qu'Amiiboxe intervient ! Avec seulement quelques cartes, vous pouvez désormais organiser des joutes entre amis en faisant s'affronter vos héros préférés. A la fois simple et rapide, Amiiboxe n'en est pas moins tactique. Le jeu est prévu pour s'adapter à **toutes les figurines déjà sorties et toutes celles à venir**. Il se base sur les caractéristiques propres à chaque amiibo, sans pour autant en rendre certains plus puissants que d'autres. Chacun peut constituer l'équipe qui lui plait !

II- Matériel nécessaire

- au moins **3 amiibo** par joueur
- au moins 25 cartes **Amiiboxe**
- aller sur Amiiboxe : p-nintendo.fr/amiiboxe/index



III- Mise en place

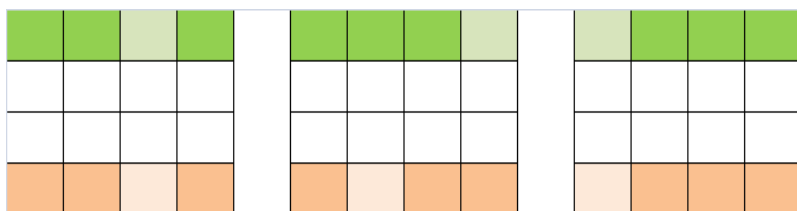
- 1) Déterminer le nombre d'amiibo que chaque joueur utilisera. Chaque joueur doit avoir autant d'amiibo, et chaque amiibo ne peut être présent qu'en un seul exemplaire par partie.
- 2) Sélectionner les amiibo choisis sur le site Amiiboxe et lancer la partie.

- 3) Mélangez les cartes de lieux et disposez-les en carré au centre de la table, face cachée. Ce carré forme l'aire de jeu. Le carré doit avoir autant de cartes par côté que le nombre d'amiibo par joueur + 1. Chaque carte doit être différente, et parmi ses cartes doivent absolument figurer celles correspondant à chacun des amiibo de la partie.

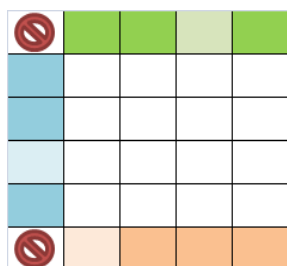
Ajoutez encore 1 carte par côté pour jouer à 3 joueurs, et 2 cartes par côté pour jouer à 4 joueurs.

- 4) Chaque joueur dispose ses amiibo sur les cartes de son choix de **la première ligne de cartes devant lui**. A 3 ou 4 joueurs, il est interdit de se positionner dès le départ dans les coins faisant partie de la ligne de départ de deux joueurs.

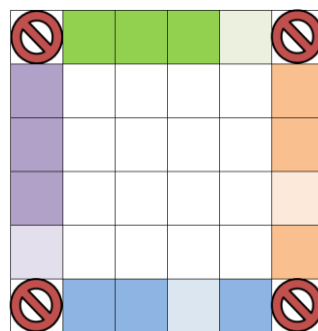
Exemples de placement en 3 contre 3 :



Exemple de placement en 3 contre 3 contre 3 :



Exemple de placement en 3 contre 3 contre 3 contre 3 :



IV- But du jeu

Le but est de marquer un maximum de points en éliminant ses adversaires et en parvenant à s'échapper. Lorsqu'un amiibo se trouve sur le lieu qui lui correspond, il peut se retirer de la bataille pour marquer 1 point. De plus, à chaque fois qu'un amiibo terrasse un adversaire, il le met de côté. S'il parvient à rejoindre son lieu et se retirer de la bataille, il rapportera 1 point supplémentaire par ennemi qu'il aura vaincu. Mais si un amiibo ayant terrassé un ennemi se fait à son tour terrasser, il ne pourra plus rapporter aucun point, et l'ennemi l'ayant terrassé pourra à son tour rapporter 1 point supplémentaire s'il parvient à s'échapper.

Exemple 1 : Link vainc Mario, le joueur utilisant Link prend l'amiibo de Mario et la place à côté de l'aire de jeu et à proximité de Link. Par la suite, Link rejoint le Temple du temps et quitte l'aire de jeu. Son propriétaire marque 1 point pour avoir retiré son amiibo, et 1 point supplémentaire car Link avait terrassé 1 adversaire. S'il en avait terrassé 2 avant de sortir, le joueur aurait marqué 3 points au total.

Exemple 2 : Après avoir vaincu Mario, Link se fait battre par Peach. Link est donc éliminé et ne pourra plus marquer de points, l'amiibo de Mario est rendu à son propriétaire et écarté du jeu. Le propriétaire de Peach récupère l'amiibo de Link et le garde à proximité de Peach, en dehors de l'aire de jeu. Si Peach parvient à rejoindre son Château et s'échapper, elle rapportera 2 points, celui pour être sortie et celui pour avoir vaincu Link, mais personne ne marquera de point pour avoir vaincu ou vengé Mario.

V- Tour de jeu

Le dernier joueur à avoir acquis un amiibo commence la partie, puis on tourne dans le sens horaire.

A son tour, un joueur doit faire **une et une seule** de ces actions avec un de ses amiibo au choix :

- **se déplacer** sur un lieu adjacent inoccupé
- **attaquer** un ennemi adjacent
- **se retirer** de la partie

1) Se déplacer sur un lieu adjacent inoccupé :

- Les lieux en diagonale ne sont pas adjacents.
- Il ne peut jamais y avoir deux amiibo sur un même lieu.
- Quand un amiibo arrive sur un lieu face cachée (un lieu non révélé), il le révèle et le lieu restera face visible jusqu'à la fin de la partie.
- Beaucoup d'effets se déclenchent au moment où on arrive sur un lieu (voir les icônes).
- Certains lieux ont un effet lorsqu'on les quitte (voir les icônes). Il est donc possible d'accomplir deux effets à la suite, un en quittant le lieu de départ et un en arrivant sur le lieu de destination. Les effets doivent être résolus dans l'ordre chronologique.
- Des effets permettent de déplacer un autre amiibo en plus de celui qui est joué. Si rien n'est précisé, cet amiibo applique l'effet du lieu qu'il quitte ou rejoint.

2) Attaquer un ennemi adjacent :

Désignez un amiibo adverse adjacent au votre et lancez le dé sur l'application. Reportez le résultat à la référence en cours pour savoir quel critère permet de désigner le vainqueur du combat.

Exemple de référence :

- 1- *Celui qui a le plus de soutiens*
- 2- *Le plus grand*
- 3- *Le nom le plus court*
- 4- *Le moins vêtu*
- 5- *Le plus léger*
- 6- *Le plus loin de sa ligne de départ*

En cas d'égalité, il ne se passe rien et le tour est terminé.

Si l'attaquant triomphe, il met de côté l'amiibo vaincu (cf **IV- But du jeu**) et se déplace sur le lieu où se trouvait son adversaire. Ce déplacement suit les mêmes règles qu'un déplacement classique, et on applique les effets si nécessaire.

Si le défenseur triomphe, il met également la figurine vaincue de côté mais il ne se déplace pas.

Note : Certains critères peuvent être subjectifs.

Le site vous propose un classement des amiibo pour chaque critère qui nous semble le plus juste, mais vous pouvez avoir votre propre point de vue, du moment que vous et votre adversaire êtes d'accord. Si vous ne souhaitez pas tenir compte de cette aide, jouez en mode PRO.

3) Se retirer de la partie :

Un amiibo ne peut être retiré de la partie que lorsqu'il se trouve sur le lieu qui lui correspond.

Retirer un amiibo permet de marquer 1 point. Et 1 point supplémentaire pour chaque adversaire que cet amiibo a vaincu avant de le retirer.

VI- Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur qui possède des amiibo dans l'aire de jeu. La partie prend alors fin immédiatement. Le joueur ayant encore des amiibo les retire et marque les points normalement, donc 1 point par amiibo en jeu et autant de points que le nombre d'ennemis qu'ils ont vaincu.

Le joueur qui a le plus grand total de points remporte la partie.

VII- Lexique

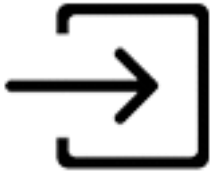
Soutien : amiibo adjacent à celui en train de jouer ou combattre. Lorsqu'on parle de soutien adverse, il s'agit d'un amiibo en soutien à un amiibo adverse.

Repousser : repousser un autre amiibo signifie le déplacer d'un Lieu dans la direction opposée à l'amiibo qui fait l'action de repousser. Si le Lieu de destination est déjà occupé, ou si l'amiibo devant être repoussé est déjà au bord de l'aire de jeu, l'action de repousser ne peut pas être faite. L'amiibo repoussé n'active pas d'effets de Lieu.

Décaler une ligne/colonne : Déplacer tous les lieux de la ligne ou colonne concernée d'un cran. Le lieu qui se retrouve en dehors de l'aire de jeu passe de l'autre côté pour combler le trou laissé. Une ligne est parallèle à la ligne de départ du joueur actif, une colonne est perpendiculaire. La notion de ligne ou colonne sera donc appliquée différemment d'un joueur à l'autre dans une partie à 3 ou 4 joueurs.

Valider un amiibo : signifie le retirer de la partie pour marquer ses points.

VIII- Icones



L'effet se déclenche quand l'amiibo **arrive sur ce lieu**



L'effet se déclenche quand l'amiibo **quitte ce lieu**



L'effet se déclenche quand l'amiibo **attaque** un adversaire



L'effet se déclenche quand **l'amiibo est attaqué**



L'effet est actif **tant qu'un amiibo est présent** sur ce lieu

IX- FAQ

Mute City

En utilisant l'effet, dois-je appliquer l'effet du premier lieu traversé ?

Non, car vous ne vous y arrêtez pas. Donc vous n'arrivez pas dans ce lieu et vous ne le quittez pas.

En utilisant l'effet, dois-je révéler le premier lieu traversé s'il ne l'est pas déjà ?

Non, puisque vous ne vous y arrêtez pas.

S'il y a un amiibo adjacent à ce Lieu, puis-je quand même utiliser l'effet pour aller sur le Lieu derrière lui ?

Non, il faudrait pouvoir sauter par-dessus l'amiibo adjacent, comme le permet par exemple la Jungle des jobards.

Great Fox

Puis-je attaquer un ennemi en diagonale ?

Non, l'effet ne concerne que les déplacements. On ne peut attaquer qu'un ennemi adjacent.

Observatoire

Puis-je utiliser l'effet même si d'autres Lieux concernés sont occupés ?

Oui

Bourg Palette

Dois-je me déplacer pour attaquer le soutien de l'ennemi adjacent ?

Non, c'est une attaque à distance.

Si j'attaque un soutien de l'ennemi adjacent et que je gagne, dois-je prendre sa place ?

Non, l'attaquant reste à Bourg Palette.

Enfers

Si j'enchaîne avec un second combat et que je le gagne, dois-je me déplacer sur le lieu du vaincu cette fois ?

Oui, ce deuxième combat est traité normalement. C'est le premier combat qui est affecté par l'effet.

Amiiboxe ville

Peut-on intervertir des Lieux révélés et/ou non révélés comme on le souhaite ?

Oui, on peut intervertir un Lieu révélé avec un Lieu non révélé. Mais intervertir deux Lieux non révélés n'a pas d'intérêt.

Ile des yoshis

Si j'échange de place avant de me déplacer, dois-je appliquer l'effet du nouveau Lieu que je vais immédiatement quitter ?

Non, mais vous devrez appliquer l'effet du Lieu d'arrivée à la fin de votre déplacement.