

## Les modes de jeu :



La réplique de bombe airsoft tactique vous propose deux modes de jeu qui se caractérisent par le choix d'entrée du code d'amorçage qui sera aussi le code de désamorçage.

## Il y a le mode « code fixe » et le mode « code aléa »

### 1. Code Fixe :

Dans ce mode, l'équipe qui pose la bombe a le choix du code à entrer pour amorcer et désamorcer la bombe. Elle peut respecter, ou non, une consigne de code.

### 2. Code Aléa :

Dans ce second mode, le code est tiré au hasard par la réplique et affiché avant le début de la partie. L'équipe qui pose la bombe (et qui l'amorce) doit le faire en utilisant ce code tiré au hasard.

Cela force l'équipe qui pose la bombe à respecter ce code d'amorçage (qui est là aussi celui qui sert à désamorcer).

## Choix des modes de jeu

### ***On peut choisir le code fixe, par exemple si on veut :***

- que les counter passent du temps à chercher le code, en essayant plusieurs solutions.
- du réalisme (les counter ne connaissent généralement pas les codes ;)
- fixer le code, connu de tous, dès le début (par exemple 12341234).

### ***On peut choisir le code aléa, par exemple si on veut :***

- fixer le code d'amorçage (et de désamorçage) sans laisser la possibilité à l'équipe qui pose la bombe de modifier ce code. (par exemple pour un scénario avec des indices sur le code).
- contraindre l'équipe qui pose à passer du temps à la pose (car sur code fixe ça prend une seconde alors qu'il faut faire attention à la manip si on doit entrer un code spécifique).
- que l'équipe qui pose cherche aussi le code (plus facile à trouver quand on pose car il y a des ? qui s'affichent là où le code est mauvais et les bons chiffres sont conservés).

Le reste, c'est à vous de le créer. **Bonnes parties !!**