

FlickFleet

Box of Flicks 2



Livret de regles

Vaisseaux supplémentaires, décors et options supplémentaires pour FlickFleet
Par Paul Willcox, Jackson Pope, Matt Yeager, Stephan Beal,
Nicholas Wachewski et Bethany Yeager

Un jeu de 10 à 20 minutes pour 2 joueurs de 8 ans et plus.

Cette extension Box of Flicks 2 ajoute de nouveaux vaisseaux, des décors et la flotte de pirates à FlickFleet (nécessite le jeu FlickFleet pour jouer).

Composants

Vaisseaux Insurrection



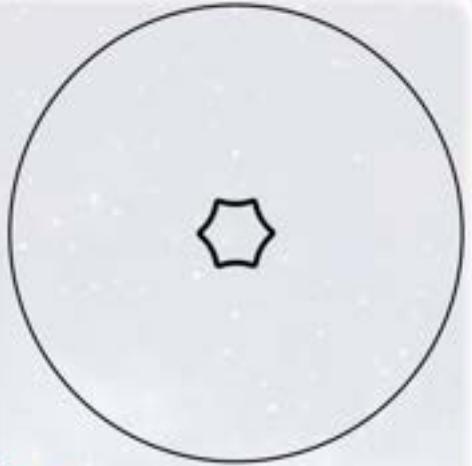
Croiseur Railgun
(Railgun Cruiser)



Plateforme ECM
(ECM Platform)



Jeton ECM
(ECM field token)



Gabarit du champ d'action
ECM



Navire de récupération
(Salvage Vessel)



Corvette lance-missiles
(Missile Corvette)



Smart Missiles

Vaisseaux pirates



Galéasse
(Assault barge)



Birème
(Weapons barge)



Saccageur
(Reaver)



Canonnières
(Gunboats)



Danseuse
(Dancer)



Intercepteurs
(Interceptors)



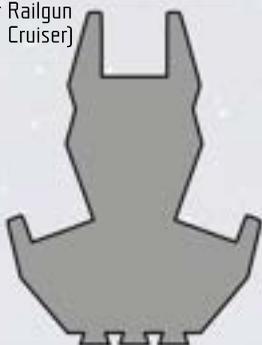
Disques de propriété

15 tableaux de bord de vaisseaux - un pour chaque vaisseau amiral.



Vaisseaux Imperium

Croiseur Railgun
(Railgun Cruiser)



2x



Frégate à canon ionique
(Ion Cannon Frigate)



Frégate de phase
(Phase Frigate)



Jeton de balise de phase

2x



Corvette lance-missiles
(Missile Corvette)



Smart Missiles



5 marqueurs d'épave

12x



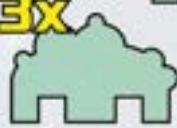
12 Clé d'Ancien vaisseau



2x



3x



6 pièces de nébuleuse



6 jetons Faille



3x

3 comètes et une règle de mesure

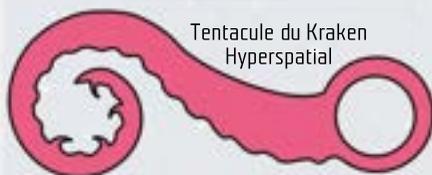
2x



4x



6 bases de nébuleuses



Tentacule du Kraken
Hyperspatial



12 (x2 en version Deluxe)
Techniciens en bois

S'y trouve également :

- 69 disques en bois représentant les emplacements des vaisseaux - 24 rouges, 15 bleus, 11 blancs, 10 noirs, 3 oranges, 3 verts, 2 violets et 1 jaune
- 68 cubes en bois - 29 violets, 21 gris et 18 blancs
- 1 dé à douze faces (D12) violet (2 en version Deluxe)
- Ce livre de règles

Nouvelles règles

Box of Flicks 2 introduit deux nouvelles règles :

- Catégories de vaisseaux
- Obstacles — qui simplifient les règles des nouveaux et anciens éléments de décor.

De plus, elle ajoute plusieurs règles facultatives qui peuvent être incluses séparément ou plusieurs en même temps lors de vos parties :

- Récupération, obligatoire avec le Navire de récupération ou les vaisseaux pirates en jeu,
- Techniciens,
- Vaisseaux vieillissant,
- Nébuleuses,
- Comètes,
- Kraken Hyperspatial.

Finalement, quelques nouveaux vaisseaux pour les factions existantes et une toute nouvelle flotte de vaisseaux : les Pirates de l'espace qui peuvent être joués aux côtés de l'Imperium ou de l'Insurrection mais aussi en tant que faction à part entière.

Catégories de vaisseaux

Les vaisseaux amiraux sont classés selon leur coût, tel qu'indiqué sur le tableau de bord. Les escadres (chasseurs, bombardiers et intercepteurs pirates) n'entrent pas dans ces catégories.

- Les petits vaisseaux sont ceux qui coûtent entre 1 et 20 points
- Les grands vaisseaux sont ceux qui coûtent entre 21 et 40 points
- Les énormes vaisseaux sont ceux qui coûtent plus de 40 points (actuellement aucun !)

Obstacles

Dans ce jeu, le décor est considéré comme un obstacle. Il peut être mobile ou statique, permanent ou temporaire.

Les obstacles statiques ne peuvent pas être déplacés. Les obstacles statiques déplacés par un dé, un vaisseau ou un joueur sont remis à leur position initiale. Exemples : étoiles à neutrons, planètes, lunes, nébuleuses, jetons de faille.

Les obstacles mobiles peuvent être déplacés. Les obstacles mobiles déplacés par un dé ou un vaisseau restent à leur nouvel emplacement. Si un joueur déplace accidentellement un obstacle mobile, il le remet à son emplacement initial. Exemples : astéroïdes, épaves, comètes.

Les obstacles permanents ne peuvent pas être endommagés. Un vaisseau qui heurte un obstacle permanent est instantanément détruit. Les dés qui touchent un obstacle permanent en premier n'infligent aucun dégât supplémentaire aux autres objets touchés. Les obstacles permanents ne peuvent pas être endommagés par des effets de zone tels que les mines. Exemples : étoiles à neutrons, planètes, lunes, nébuleuses, jetons de faille, comètes.

Les obstacles temporaires peuvent être endommagés. Si un vaisseau entre en collision avec un obstacle temporaire, celui-ci subit deux dégâts, généralement signalés par le retrait de pièces du jeu. Le tour du vaisseau prend fin immédiatement et suivant la situation du vaisseau :

- Si les boucliers sont levés (il y a au moins un cube de bouclier sur son tableau de bord), le vaisseau perd tous les cubes de bouclier et le disque de l'emplacement du générateur de bouclier.
- Sinon, lancez un D6 et le vaisseau subit deux dégâts à cet endroit comme s'il était touché par des armes nucléaires.

Si un dé touche un obstacle temporaire en premier, il inflige des dégâts à cet obstacle comme d'habitude, puis n'en inflige plus aux autres objets touchés. Les obstacles temporaires sont endommagés par des effets de zone comme les mines. Exemples : astéroïdes, marqueurs d'épave.

Récupération

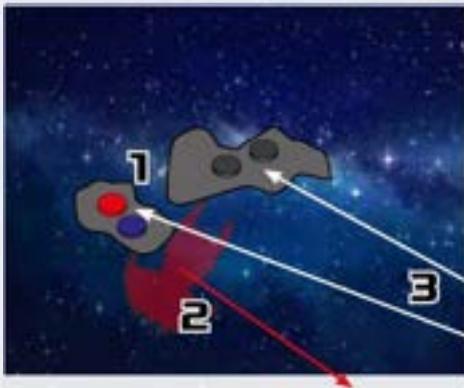
Les règles de récupération s'appliquent si un joueur possède des vaisseaux pirates équipés de drones de récupération (Galéasse, Saccageur ou Béhémoth) ou si le joueur Insurrection possède un navire de récupération. Les règles de récupération exigent que vous jouiez avec les marqueurs d'épave.

Marqueurs d'épave

Lorsqu'un vaisseau amiral est détruit dans la zone de jeu, son propriétaire place des marqueurs d'épave autour de lui de manière à ce qu'ils ne touchent que la figurine du vaisseau détruit mais aucune autre pièce, puis il retire sa figurine. S'il reste des disques sur le tableau de bord du vaisseau, déplacez-les le plus équitablement possible sur les marqueurs d'épave.

Le nombre de marqueurs d'épave placés dépend de la catégorie du vaisseau :

- Les petits vaisseaux (1 à 20 points) génèrent 1 marqueur d'épave.
- Les grands vaisseaux (21-40 points) génèrent 2 marqueurs d'épave.
- Les énormes vaisseaux (41+ points) génèrent 3 marqueurs d'épave.



Le Sure Shot a été détruit.

C'est un grand vaisseau, alors ajoutez deux marqueurs d'épave en contact (1), puis retirez la figurine du vaisseau (2). Il lui restait deux disques noirs, un disque rouge et un disque bleu - placez deux disques sur chaque marqueur d'épave (3).



Si un marqueur d'épave subit des dégâts (après avoir été touché en premier par un dé ou par un effet de zone), retirez-le de l'aire de jeu ainsi que tous les disques qui s'y trouvent.

Drones de récupération

Remarque : les drones de récupération des pirates n'ont pas de disques et peuvent toujours être utilisés.

Tant qu'il y a un disque sur l'emplacement des drones de récupération sur le tableau de bord du vaisseau, l'emplacement des drones de récupération peut l'utiliser pour effectuer l'une des deux actions suivantes :

1. Récupérer des matériaux utiles sur le champ de bataille

Retirez un astéroïde ou un marqueur d'épave n'importe où en jeu et transformez-le en ressources utiles. Les ressources ainsi collectées peuvent être utilisées immédiatement pour réparer ou fortifier le vaisseau actif, ou bien être stockées dans l'Aire de stockage pour une utilisation ultérieure (tout excédent de capacité est défaussé). L'Aire de stockage ne peut pas être utilisée si son disque est manquant.

- Un morceau d'astéroïde se transforme en un cube de coque
- Un marqueur d'épave se transforme en un cube de coque et vous récupérez tous les disques qui étaient présents dessus.

2. Réparer un vaisseau endommagé

Déplacez autant de cubes et/ou de disques de coque que vous le souhaitez depuis l'Aire de stockage vers un le tableau de bord d'un vaisseau allié (y compris lui-même). Les cubes de coque peuvent être utilisés pour réparer les cubes de coque qui ont été retirés du tableau de bord d'un vaisseau endommagé.

De plus, un cube de coque supplémentaire peut être ajouté au tableau de bord d'un vaisseau. Ainsi, un vaisseau qui n'en possède normalement pas peut en obtenir un (et un seul), et un vaisseau qui en possède peut en recevoir un de plus que le nombre indiqué sur son tableau de bord. Le cube de coque supplémentaire ainsi obtenu ne peut pas être réparé par une action d'Ingénierie, mais peut être remplacé par un autre cube de récupération en cas de perte.

Remarque : lors de sa réparation ou celle d'un autre vaisseau, les disques ne peuvent être utilisés que pour remplacer les disques identiques perdus suite à des dommages, c'est-à-dire que le vaisseau cible doit avoir un disque manquant de la bonne couleur.

Aires de stockage

Les Aires de stockage peuvent contenir de 2 à 4 objets : cubes ou disques de coque. Consultez le tableau de bord du vaisseau pour en connaître sa capacité. Si l'emplacement est endommagé, son contenu est détruit - retirez du jeu tous les cubes ou disques de coque qui étaient dans l'Aire de stockage.

Vous ne pouvez pas ajouter d'objets à une Aire de stockage endommagée tant qu'elle n'a pas été réparée.



Cette Aire de stockage peut contenir deux disques de n'importe quelle couleur, deux cubes de coque ou un disque et un cube de coque.

Techniciens

Les techniciens sont d'excellents membres d'équipages, particulièrement doués pour réparer un système spécifique. Ils sont représentés par des jetons en bois de différentes couleurs, chaque couleur représentant un emplacement du vaisseau.



Technicien

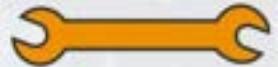
Si vous choisissez de jouer avec des techniciens, lors de la construction de vos flottes, vous pouvez ajouter au maximum un technicien à chaque vaisseau disposant d'un emplacement d'ingénierie. Ajouter un technicien à un vaisseau augmente son coût de 2 points. Choisissez un technicien et placez le jeton du Technicien en bois sur l'emplacement d'ingénierie du vaisseau.

Pendant la partie, les vaisseaux dotés d'un technicien bénéficient d'un avantage lorsqu'ils effectuent des actions d'ingénierie. Lors d'une action d'ingénierie, le joueur peut réparer gratuitement un disque de la couleur du technicien sur le tableau de bord, en plus de replacer un disque ou un cube de coque comme d'habitude. Ainsi, un vaisseau doté d'un technicien rouge peut réparer un disque rouge et un autre disque, ou un disque rouge et un cube de coque, en une seule action d'ingénierie.

Le technicien restera en jeu aussi longtemps que son vaisseau sera en jeu et ne pourra pas être retiré ni détruit.

Vaisseaux vieillissants

Les vaisseaux vieillissants sont d'anciens vaisseaux usés par les combats, mais toujours en service. Ces vaisseaux sont susceptibles de rencontrer des difficultés techniques en cours de partie.



Clé d'Ancien vaisseau

Si vous choisissez de jouer avec des anciens vaisseaux, vous pouvez, lors de la constitution de vos flottes, désigner certains ou tous vos vaisseaux comme tels en plaçant une clé orange sur leur tableau de bord. Un ancien vaisseau coûte moins cher que sa contrepartie flambant neuve ; réduisez son coût en points selon sa catégorie (voir page 4) :

- Les petits vaisseaux coûtent 2 points de moins
- Les grands vaisseaux coûtent 4 points de moins
- Les énormes vaisseaux coûtent 6 points de moins

Pendant la partie, les anciens vaisseaux peuvent subir des pannes système aléatoirement. Au début de chaque tour, lancez un *D10* pour chaque ancien vaisseau. Si le vaisseau possède un ou plusieurs disques sur un système correspondant au résultat du dé, retirez-en un de son tableau de bord. Si le dernier disque de bouclier est retiré, retirez également tous les cubes de bouclier ; si le dernier disque du compartiment de stockage est retiré, retirez également tous les objets contenus dans le compartiment de stockage. Le disque peut être réparé normalement. Si le résultat du dé ne correspond pas à un emplacement contenant un disque, cela n'a aucun effet (les vaisseaux ne peuvent pas perdre de cubes de coque ni être détruits de cette façon).

Nébuleuses

Les nébuleuses offrent un refuge sûr, mais rendent les déplacements et les tirs plus difficiles.

Si vous choisissez de jouer avec une nébuleuse, au début du jeu, créez une nébuleuse au centre du jeu en plaçant les disques de base transparents sur la surface de jeu, puis en insérant les pièces de nébuleuse à la verticale avec les petites chevilles à chaque extrémité dans les trous des bases.

Pendant le jeu, la nébuleuse est un obstacle **statique** et **permanent** (voir page 4), avec une règle spéciale : les vaisseaux qui entrent en collision avec la nébuleuse ne sont pas endommagés mais leur tour se termine immédiatement.

Les vaisseaux peuvent se déplacer à travers la nébuleuse en passant par les espaces situés sous les plus grandes pièces, mais les dés, eux, ne le peuvent pas.



Exemple de configuration de nébuleuse

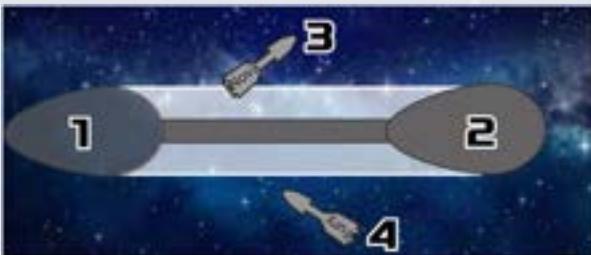
Comètes

Les comètes sont un obstacle dangereux qui se déplacent à grande vitesse dans l'espace de jeu.

Si vous choisissez de jouer avec une ou plusieurs comètes, placez-les en début de partie contre un bord de la zone de jeu avec leur extrémité pointue au contact du bord.

Pendant le jeu, une comète est un obstacle **statique** et **permanent** (voir page 4), avec une règle spéciale : elle se déplacera à la fin de chaque manche.

À la fin du manche, chaque comète se déplace en ligne droite. Placez la règle de mesure de la comète sur l'avant de la comète, puis déplacez-la de façon à ce que son extrémité arrière touche l'autre extrémité de la règle. Tout objet touché par la comète lors de son déplacement entre les deux positions est détruit.



Quand la comète [1] se déplace vers sa nouvelle position [2] à la fin de la manche, les vaisseaux au moins partiellement dans la zone ombrée sont détruit.

Ici l'ISS Nova [3] est détruite mais l'ISS Fury [4] est indemne

Kraken Hyperspatial

Les scanners ont détecté des points faibles entre l'espace normal et l'hyperespace. S'approcher de ces points est extrêmement dangereux. Des projections d'énergie y ont été observée, endommageant gravement les vaisseaux à proximité. Leur cause reste inconnue, mais les rares survivants l'appellent le « Kraken Hyperspatial ».

Si vous choisissez de jouer avec le Kraken Hyperspatial, au début de la partie, placez les jetons Faille près du centre du jeu mais à au moins 17 cm (bord court de la boîte de jeu) de distance.



Exemple de configuration de jeton Faille

Les jetons Faille sont des obstacles **statiques permanents** (voir page 4) avec une règle spéciale : les vaisseaux qui entrent en collision avec un jeton Rift ne subissent aucun dégât.

Pendant la partie, un joueur lance un D6 à chaque début de manche. Placez un cube d'activation violet sur le jeton Faille indiqué par le résultat du dé. Si un objet touche un jeton Faille et que celui-ci ne porte pas déjà un cube d'activation, placez-en un dessus. **Exception** : si c'est une balise de phase qui touche un jeton Faille, celui-ci n'est pas activé.

À la fin de la manche, les jetons Faille dotés de cubes d'activation s'activent par ordre numérique. Pour activer un jeton Faille, placez le tentacule dessus, puis maintenez-le avec le doigt et dessinez un cercle complet avec le tentacule. Tout vaisseau ou objet touché par le tentacule subit des dégâts comme s'il heurtait un obstacle temporaire (perdez vos boucliers et le disque Générateur de Bouclier si les boucliers sont levés, ou lancez un D6 et infligez deux dégâts à l'emplacement correspondant au résultat du dé - voir page 5). Les vaisseaux ou objets déplacés par le tentacule restent à leur nouvelle position.



Dans l'exemple de gauche, le jeton Faille au centre a été activé. Le tentacule (1) est placé dessus et effectue un mouvement de rotation (2).

La corvette lance-missiles de l'Insurrection (3) est hors de portée et il ne lui arrive rien, mais la frégate à canon ionique Imperium (4) est touchée, subissant deux dégâts en étant légèrement déplacée par le tentacule pendant qu'elle effectue son balayage.

Nouveaux vaisseaux

Box of Flicks 2 introduit plusieurs nouveaux types de vaisseaux, ainsi que de nouvelles armes et capacités offensives et défensives.

Canon à ions

Le canon à ions est une nouvelle arme expérimentale qui surcharge les boucliers et peut endommager les systèmes, mais ne cause aucun dommage physique.

Dans le jeu, un canon à ions est représenté par un dé à douze faces [D12]. Effectuez une pichenette sur le dé depuis le dessus du vaisseau comme d'habitude. S'il touche un vaisseau amiral en premier et reste en jeu, retirez jusqu'à deux cubes bouclier du vaisseau touché. Ensuite, si le résultat du dé correspond à un emplacement du vaisseau comportant un disque, retirez également un disque, qu'il reste ou non des cubes bouclier. Si le générateur de boucliers est endommagé de cette manière, retirez également les cubes boucliers restants. Le canon à ions ne peut détruire ni les vaisseaux ni les cubes de coque, et n'inflige aucun dégât aux escalades, obstacles ou autres objets s'il touche l'un d'eux en premier.

Railgun

Le Railgun est une arme de ciblage de précision.

Lorsque vous tirez avec le Railgun, prenez le D6, choisissez la face que vous voulez mettre au dessus, puis placez le dé sur la surface de la table dans une des ouvertures du Railgun avec un peu d'espace derrière pour pouvoir effectuer la pichenette.

Effectuez la pichenette sur le dé et le premier objet qu'il touche prend deux dégâts à l'emplacement indiqué par le résultat du dé, tant que le dé reste en jeu lorsqu'il s'arrête de bouger.

Comme il y a trois emplacements Railgun distincts sur le vaisseau, il est possible de tirer deux fois avec les Railguns en un tour - mais vous devez utiliser des emplacements de vaisseau différents (et donc des ouvertures Railgun différentes).

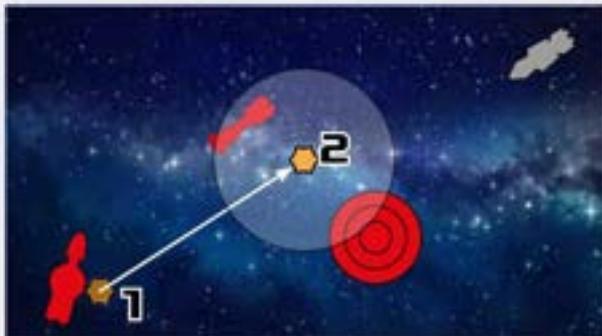


Ouvertures du Railgun

Champ ECM

Le champ de contre-mesures électroniques (ECM) fournit un champ qui interfère avec les systèmes de ciblage.

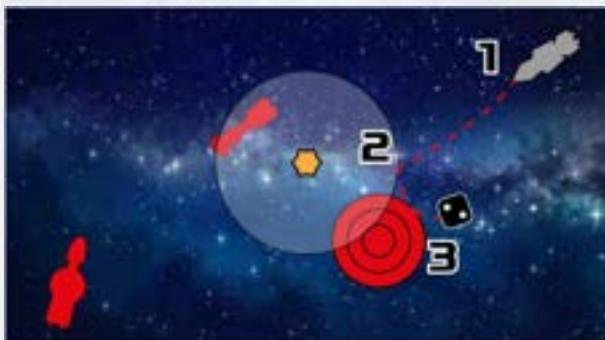
Pour activer le Champ ECM, placez le jeton Champ ECM contre le vaisseau et effectuez une pichenette dessus pour l'en éloigner. Si le jeton touche quoi que ce soit pendant son déplacement, il est détruit sans autre effet. S'il s'arrête sans avoir touché quoi que ce soit, placez le grand gabarit transparent Champ d'action ECM sur le jeton, de manière à ce que le jeton soit au centre. Si cela n'est pas possible (par exemple, à cause d'une nébuleuse trop proche), retirez le jeton du jeu.



Le jeton de champ ECM est envoyé entre le destroyer et escadre de chasseurs à fournir une couverture au destroyer endommagé (1).

Il n'a rien touché pendant son déplacement donc le Gabarit de champ d'action ECM est placé par-dessus. (2)

Tout dé qui touche le gabarit en premier n'inflige aucun dégât. Si le gabarit ou le jeton ont été déplacés pendant le tour, remettez-les à leur position initiale. Un vaisseau entièrement sous le gabarit du Champ ECM ne peut tirer qu'après s'être au moins partiellement éloigné ; le dé de tir doit être placé sur le vaisseau qui tire. Si nécessaire, le gabarit peut être temporairement retiré pour permettre à un vaisseau situé sous lui de se déplacer, avant d'être remis à sa place.



Etant dans l'impossibilité de tirer sur le destroyer, la corvette lance-missile de l'impérium (1) tire à la place en direction de l'escadre de chasseur.

Malheureusement, le dé a ricoché sur le gabarit de champ d'action ECM (2) avant de toucher l'escadre de chasseur (3), n'infligeant aucun dégât.

A la fin du tour, retirez le jeton de champ ECM et son Gabarit de champ d'action action du jeu - ils pourront être réutilisés au tour suivant.

Générateur de phases

Le générateur de phase permet aux vaisseaux de parcourir de courtes distances à travers l'hyperespace, permettant ainsi une traversée sécurisée de territoires dangereux.

Pour activer le générateur de phase, placez le jeton Balise de phase contre le vaisseau et effectuez une pichenette dessus pour l'en éloigner. Si le jeton heurte quoi que ce soit pendant son déplacement, rien ne lui arrive, ni aux objets avec lequel il est entré en collision. Lorsque le jeton s'immobilise, le vaisseau peut, dans le cadre de la même action, se déplacer de manière à ce que sa surface arrière soit en contact avec le jeton. Le jeton est alors retiré, que le vaisseau se soit déplacé ou non à lui.



L'ISS Tempest veut pouvoir tirer sur le Heaven (2) ne lui infligeant aucun dégât et sur le jeton de faille (3) qui ne reçoit pas de jeton d'activation, avant de s'arrêter à l'endroit idéal (4).

La balise de phase rebondit sur le Heaven (2) ne lui infligeant aucun dégât et sur le jeton de faille (3) qui ne reçoit pas de jeton d'activation, avant de s'arrêter à l'endroit idéal (4).

L'ISS Tempest peut maintenant se déplacer à la balise de phase.

Smart missiles

Les missiles intelligents sont des missiles à tête chercheuse qui suivent une cible sur deux tours.



Jetons Smart Missile

Effectuez une pichenette sur un *D6* depuis le haut du vaisseau comme d'habitude, mais s'il ne touche rien, retirez le dé de la table et remplacez-le par un jeton Smart missile de 15mm.

Ce disque reste en jeu à moins que quelque chose n'entre en collision avec lui, auquel cas il est détruit (infligeant deux dégâts à l'objet qui l'a touché).

Au début de la manche suivante, placez un cube d'activation sur le disque Smart missile. Lorsque vous activez le disque, tirez à nouveau en plaçant un *D6* dessus et effectuez une pichenette sur le dé, puis retirez le disque du jeu. Le second tir peut cibler n'importe quel vaisseau et agit comme un tir nucléaire normal. Si vous ratez le deuxième tir, il n'est pas remplacé à nouveau par un disque.

Intercepteurs

Certains vaisseaux pirates transportent une flotte d'Intercepteurs. Ceux-ci sont considérés comme des escadres et se comportent de la même manière que la pièce centrale d'une escadre de chasseurs : ils peuvent se déplacer et/ ou tirer un *D10* à leur tour. Ils sont lancés par paires, chacune avec un cube d'activation au-dessus d'elle. Les vaisseaux qui les transportent ont un effectif de 6 ; lorsqu'un Intercepteur est détruit, il est remis dans sa boîte et ne peut plus être utilisé pour le reste de la partie. Un Intercepteur individuel vaut 2 points.



Intercepteur pirate (2 points)

Les nouveaux vaisseaux sont décrits ci-dessous :

Vaisseau de récupération (12 points)

Petit

Cubes de bouclier : 1, cubes de coque : 0



Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé

- 1 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 2, 3 : Ligne de défense : Récupérez un astéroïde / marqueur d'épave, ou réparez un vaisseau allié
- 4 : Aire de stockage : peut contenir jusqu'à quatre cubes de coque ou disques
- 5 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 1 cube de bouclier blanc
- 6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Voir page 5 pour les règles de récupération.

Frégate à canon ionique (15 points)

Petit

Cubes de bouclier : 2, cubes de coque : 0



Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé

- 1 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 2, 3 : Canon à ions : Tirez un dé d'attaque *D12*
- 4 : Point faible : Le vaisseau est instantanément détruit
- 5 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 1 cube de bouclier blanc
- 6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Voir page 10 pour les règles du canon à ions.

Plateforme ECM (15 points)

Petit

Cubes de bouclier : 2, cubes de coque : 0



Jeton de champ ECM

Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé

- 1, 2 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 3, 4 : Champ ECM : Lancez le jeton du champ ECM
- 5 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 1 cube de bouclier blanc
- 6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Voir page 10 pour les règles du champ ECM.

Croiseur Railgun (29 points)

Grand

Cubes de bouclier : 3, cubes de coque : 1

Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé

1 : Railgun : tirez un dé *D6* depuis une ouverture de Railgun

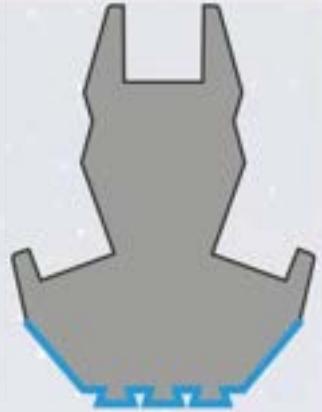
2 : Railgun : tirez un dé *D6* depuis une ouverture de Railgun

3 : Railgun : tirez un dé *D6* depuis une ouverture de Railgun

4 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant

5 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 1 cube de bouclier blanc

6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière



Règles spéciales : Voir page 10 pour les règles du Railgun.

Frégate de phase (15 points)

Petit

Cubes de bouclier : 1, cubes de coque : 0



Jeton de balise de phase

Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé

1, 2 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant

3, 4 : Générateur de phase : Lancez le jeton de balise de phase

5 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 1 cube de bouclier blanc

6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Voir page 11-12 pour les règles du générateur de phase.

Corvette lance-missiles (13 points)

Petit

Cubes de bouclier : 1, cubes de coque : 0



Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé

1, 2 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant

3, 4 : Smart missile : tirez un *D6* d'attaque

5 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 1 cube de bouclier blanc

6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Voir page 12 pour les règles des Smart missiles.

Pirates de l'espace

Box of Flicks 2 introduit également une nouvelle faction, les Pirates de l'Espace, avec de nouveaux vaisseaux. Les pirates de l'espace peuvent être utilisés comme mercenaires aux côtés d'une flotte de l'Insurrection ou de l'Imperium, ou bien comme flotte totalement autonome. Notez que les vaisseaux pirates ne disposent pas de poste d'ingénierie et donc ne peuvent pas être réparés comme le font les vaisseaux de l'Insurrection ou de l'Imperium. Ils utilisent des pièces récupérées sur le champ de bataille pour se réparer ou réparer d'autres vaisseaux alliés.

Les drones de récupération, sur les vaisseaux pirates qui en sont équipés, sont tout ce qui se dresse entre leur flotte et une mort certaine, ces emplacements sont donc lourdement blindés - par conséquent, ils ne peuvent pas être endommagés sans détruire le vaisseau.

Saccageur (8 points)

Petit

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 2



Emplacements :

Pas de numéro : Drones de récupération : Récupérez un astéroïde / marqueur d'épave, ou réparez un vaisseau allié

- 1, 2, 3 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 4 : Point faible : Perdrez un cube de coque (ou détruisez le vaisseau s'il n'en reste plus)
- 5 : Aire de stockage : peut contenir jusqu'à deux cubes de coque ou disques
- 6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Voir page 5 pour les règles de récupération

Danseuse (8 points)

Petit

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 0



Emplacements :

- 1, 2 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 3, 4 : Évasion : Aucun dégât infligé
- 5, 6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : La Danseuse est incroyablement maniable. Outre le fait qu'un résultat de 7 à 10 ne lui inflige aucun dégât, il ne subit aucun dégât sur un résultat de 3 ou 4. Un dé qui le touche mais dont le résultat est de 3 ou 4 ne lui inflige aucun dégât, comme s'il avait raté sa cible.

Galéasse (20 points)

Petit

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 3



Emplacements :

- 1, 2 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 3, 4, 5 : Quai des intercepteurs : lancez deux intercepteurs (peut en transporter 6 au total)
- 6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Voir page 12 pour les règles des Intercepteurs

Birème (20 points)

Petit

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 4



Emplacements :

Pas de numéro : Drones de récupération : Récupérez un astéroïde / marqueur d'épave, ou réparez un vaisseau allié

- 1, 2 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 3, 4 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 5 : Aire de stockage : peut contenir jusqu'à trois cubes de coque ou disques
- 6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Voir page 5 pour les règles de récupération.

La Birème disposant de deux emplacements de Ligne de défense, peut effectuer deux fois l'action Ligne de défense par tour, tirant quatre coups par activation si aucun d'eux n'est endommagé.

Canonnière (3 points)

Petit

Cubes de bouclier : 1, cubes de coque : 0



Emplacements :

Pas d'ingénieurs à bord : Ne peut être réparé par aucun moyen.

- 1 : Armes nucléaires : tirez un *D6* d'attaque
- 2, 3, 4 : Point faible : Le vaisseau est instantanément détruit
- 5 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 1 cube de bouclier blanc
- 6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Deux canonnnières peuvent être transportées par un Transporteur, un Cuirassé, une Galéasse ou un Béhémoth (voir page 11) au lieu de ses deux escadres de chasseurs, d'une escadre de bombardiers ou de ses six intercepteurs. Ensemble, elles coûtent 6 points au lieu de 12 (pour deux chasseurs ou six intercepteurs) ou 8 (pour une escadre de bombardiers). Ajustez donc le total de points du vaisseau en conséquence.

Options supplémentaires

Les deux vaisseaux suivants ne sont pas inclus dans Box of Flicks 2, mais sont d'autres vaisseaux optionnels disponibles. Leurs règles sont incluses ici par souci d'exhaustivité.

Option 13 (40 points)

Grand

Cubes de bouclier : 4, cubes de coque : 2

Emplacements :

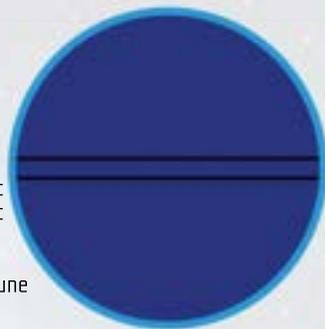
Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé

1, 2 : Armes nucléaires : tirez un *D6* d'attaque par disque restant

3, 4 : Armes nucléaires : tirez un *D6* d'attaque par disque restant

5 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 2 cubes de bouclier blanc

6 : Moteurs : déplacez-vous dans n'importe quelle direction d'une extrémité de la règle de mesure à l'autre



Règles spéciales : Assemblez la figurine en emboîtant les deux grands cercles bleus à 90 degrés l'un par rapport à l'autre grâce aux fentes découpées. Placez ensuite la pièce verticale avec la partie saillante en bas dans son socle transparent. L'option 13 est jouable par n'importe quelle faction ; ajoutez un marqueur de propriété de la faction concernée dans le trou du socle.

Le mouvement peut se faire dans n'importe quelle direction, mais il se fait à l'aide de la règle bleue. Placez la règle contre le bord de la base, puis déplacez l'Option 13 de façon à ce que sa base touche l'autre extrémité de la règle.

Lors du tir, placez le dé sur la plate-forme surélevée et effectuez une pichenette vers la cible.

Étant donné que l'option 13 possède deux emplacements d'Armes nucléaires, elle peut effectuer deux fois l'action Armes nucléaires par tour, tirant quatre coups à la fois si aucun d'eux n'est endommagé.

Béhémoth (30 points)

Grand

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 4

Emplacements :

Pas de numéro : Drones de récupération : Récupérez un astéroïde / marqueur d'épave, ou réparez un vaisseau allié

1,2,3 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant

4 : Quai des intercepteurs : lancez deux intercepteurs (peut en transporter 6 au total)

5 : Aire de stockage : peut contenir jusqu'à quatre cubes de coque ou disques

6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Voir page 5 pour les règles de récupération et ci-dessous pour les règles des intercepteurs.



Idees de scenarios

Voici quelques idées autour desquelles vous pourriez concevoir des scénarios :

- Votre groupe de chasseurs et de bombardiers disparates rebelles peuvent-ils vaincre la toute-puissance de l'Imperium Option 13 ?
- Il y a de riches ressources dans le champ de débris de la bataille de Recka-G. Parsemez la l'espace de jeu avec des marqueurs d'épaves chargés de disques, qui pourra récupérer le plus de disques ?
- Dans une zone de jeu encombrée d'astéroïdes, d'épaves et d'une nébuleuse, la frégate de phase pourra-t-elle échapper à ses poursuivants ?
- La plateforme ECM arrivera-t-elle à protéger un vaisseau de récupération transportant des fournitures vitales contre une attaque alors qu'il se fraie lentement un chemin à travers un assaut de comètes ?

Nous aimerions voir vos conceptions de scénarios et les inclure sur le site Web d'Eurydice Games, veuillez nous envoyer vos scénarios par e-mail à jack@eurydicegames.co.uk.

Envie de plus de scénarios ?

Vous pouvez trouver plus de scénarios sur :

<http://eurydicegames.co.uk/games/flickfleet/#flickfleet-scenarios>



Remerciements

Illustration de la boîte et du livret de règles par RH Aidley.

Un grand merci à tous ceux qui ont aidé en testant le jeu ou en fournissant des propositions sur Box of Flicks 2, en particulier : Matt Yeager, Stephan Beal, Nicholas Wachewski et Bethany Yeager pour leurs idées et Alex Bardy pour les tests du jeu.

Merci à Rob Harper pour la relecture du livre de règles final.

Obstacles

Dans le jeu, le décor est considéré comme un obstacle. Il peut être mobile ou statique, permanent ou temporaire.

Les obstacles statiques ne peuvent pas être déplacés. Les obstacles statiques déplacés par un dé, un vaisseau ou un joueur sont remis à leur position initiale. Exemples : étoiles à neutrons, planètes, lunes, nébuleuses, jetons de faille.

Les obstacles mobiles peuvent être déplacés. Les obstacles mobiles déplacés par un dé ou un vaisseau restent à leur nouvel emplacement. Si un joueur déplace accidentellement un obstacle mobile, il le remet à son emplacement initial. Exemples : astéroïdes, épaves, comètes.

Les obstacles permanents ne peuvent pas être endommagés. Un vaisseau qui heurte un obstacle permanent est instantanément détruit. Les dés qui touchent un obstacle permanent en premier n'infligent aucun dégât supplémentaire aux autres objets touchés. Les obstacles permanents ne peuvent pas être endommagés par des effets de zone tels que les mines. Exemples : étoiles à neutrons, planètes, lunes, nébuleuses, jetons de faille, comètes.

Les obstacles temporaires peuvent être endommagés. Si un vaisseau entre en collision avec un obstacle temporaire, celui-ci subit deux dégâts, généralement signalés par le retrait de pièces du jeu. Le tour du vaisseau prend fin immédiatement et suivant la situation du vaisseau :

- Si les boucliers sont levés (il y a au moins un cube de bouclier sur son tableau de bord), le vaisseau perd tous les cubes de bouclier et le disque de l'emplacement du générateur de bouclier.
- Sinon, lancez un D6 et le vaisseau subit deux dégâts à cet endroit comme s'il était touché par des armes nucléaires.

Si un dé touche un obstacle temporaire en premier, il inflige des dégâts à cet obstacle comme d'habitude, puis n'en inflige plus aux autres objets touchés. Les obstacles temporaires sont endommagés par des effets de zone comme les mines. Exemples : astéroïdes, marqueurs d'épave.

Recuperation

Marqueurs d'épaves

Avant de retirer un vaisseau amiral détruit du jeu, placez des marqueurs d'épave autour de lui afin qu'ils soient en contact avec la figurine du vaisseau et aucune autre pièce, puis retirez la figurine.

Les petits vaisseaux (voir catégories de vaisseaux à la page 4) génèrent 1 marqueur d'épave, les grands vaisseaux 2 et les énormes vaisseaux 3. Répartissez les disques restants du tableau de bord du vaisseau détruit aussi équitablement que possible entre les différents marqueurs d'épave générés.

Drones de récupération

Les drones de récupération peuvent faire l'une des deux choses suivantes :

1. Récupérez des matériaux utiles sur un astéroïde (1 cube de coque) ou un marqueur d'épave (1 cube de coque plus les disques qui se trouvent éventuellement dessus). Les ressources ainsi récupérées peuvent être ajoutées immédiatement au vaisseau actif ou bien stockées dans une Aire de stockage. L'Aire de stockage ne peut pas être utilisée si elle nécessite un disque et que celui-ci est manquant.
2. Réparez les vaisseaux endommagés : déplacez des cubes de coque et/ou des disques de l'Aire de stockage vers le tableau de bord d'un vaisseau allié.

Attention, dans les deux cas (auto-réparation ou celle d'un autre vaisseau), ils peuvent restaurer jusqu'à un cube de coque maximum au-dessus de la capacité normale du vaisseau réparé et les disques ne peuvent être ajoutés que là où ils sont normalement autorisés mais manquants.