

FlickFleet

Box of Flicks 1



Livret de regles

Vaisseaux supplémentaires pour FlickFleet
Par Paul Willcox, Jackson Pope et Matt Yeager

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

Cette extension Box of Flicks 1 ajoute des figurines supplémentaires des vaisseaux fournis dans le jeu de base et l'extension du pack de scénarios, ainsi que trois nouveaux types de vaisseaux, des escadres spéciales et deux stations spatiales statiques (nécessite le jeu FlickFleet pour jouer).

Composants

Escadres Imperium

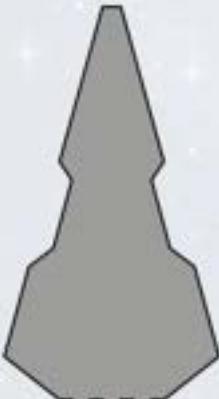


2 Escadres de bombardiers
(bomber wings)



5 Escadres de chasseurs
(fighter wings)

Vaisseaux amiraux Imperium



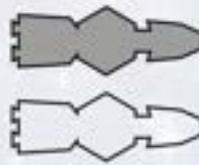
Cuirassé
(dreadnought)

2x

2 Canonnières
(Gunboats)



Destroyer



Vaisseau furtif (Stealth ship)
(et sa version camouflagée)



Croiseur
(Cruiser)



Transporteur
(carriers)



Poseur de mine
(Mine Layer)

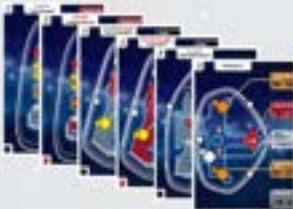
4x

4 mines



Esquif de réparation
(Repair Skiff)

20 tableaux de bord de vaisseau - un pour chaque vaisseau amiral et station spatiale.



Escadre de l'Insurrection

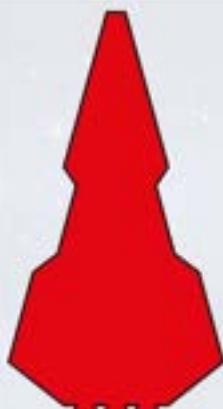


2 Escadres de bombardiers
(bomber wings)



5 Escadres de chasseurs
(fighter wings)

Vaisseaux amiraux de l'Insurrection



Cuirassé
(dreadnought)



Destroyer



Transporteur
(carriers)



Esquif de réparation
(Repair Skiff)



Poseur de mine
(Mine Layer)



2 Canonniers
(Gunboats)



2 Béliers
(Ram)



4 mines

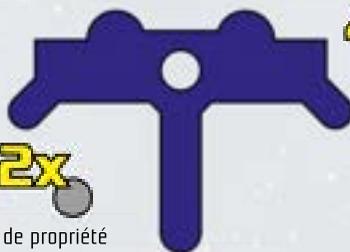
Stations spatiales neutres et pilotes



Plateforme défensive
(Weapons Platform)



4 Disques de propriété



Chantier naval
(Shipyards)



8 pilotes légendaires
4 de chasseurs et 4 de
bombardier

S'y trouve également :

91 disques en bois représentant les emplacements des vaisseaux - 33 rouges, 18 blancs, 18 bleus, 9 noirs, 8 oranges, 4 jaunes et 1 vert

84 cubes en bois - 36 blancs, 34 violets et 14 gris

Ce livre de règles

Nouvelles règles

Hangar à drones

Les Hangars à drones sont un nouveau type d'emplacement qui vous permet de réparer les vaisseaux sous votre contrôle où qu'ils se trouvent dans l'aire de jeu.

Hangar à drones



Lorsque vous activez l'emplacement des Hangars à drones, choisissez l'un de vos vaisseaux amiraux doté d'un emplacement d'Ingénierie et effectuez une action d'Ingénierie sur celui-ci (soit en remettant un disque à un emplacement endommagé, soit en remplaçant un cube de coque). Peu importe que le vaisseau en réparation ait déjà été activé lors de cette manche ou non. Si l'emplacement des Hangars à drones est endommagé, Les autres vaisseaux ne peuvent plus être réparé grâce à cette action avant qu'elle n'ait été remise en état (bien que les autres vaisseaux puissent toujours utiliser leur action d'Ingénierie pour se réparer eux-mêmes).

Pilotes légendaires

Les pilotes légendaires sont des pilotes aguerris dont l'expérience les rend plus efficaces au cœur de la bataille.

Les pilotes légendaires sont représentés par une pièce noire qui remplace l'une des trois pièces d'origine de l'escadre. Cette pièce ne peut être la dernière pièce restante ; si l'escadre est réduite à une seule pièce, la pièce restante doit être une pièce ordinaire de la couleur du joueur.

Tant que la pièce noire reste en jeu, les dés d'attaque de l'escadre sont augmentés d'un (une escadre à trois pièces avec des pilotes légendaires tire quatre dés, une escadre à deux pièces avec des pilotes légendaires tire trois dés, une escadre à une seule pièce ne peut pas avoir de pilotes légendaires et ne tirera donc qu'un seul dé).

Les pilotes légendaires de chasseur augmentent le coût de l'escadre de chasseurs de 1 point (à 7), tandis que les pilotes légendaires de bombardier augmentent le coût de l'escadre de bombardier de 2 points (à 10). Les flottes de l'Insurrection et de l'Imperium peuvent toutes deux aligner des pilotes légendaires.



Escadre de bombardier de l'Insurrection avec Pilotes légendaires



Escadre de chasseur de l'Imperium avec Pilotes légendaires

Les deux nouvelles règles suivantes ont été introduites dans l'extension Pack de scénarios, mais sont reproduites ici au cas où vous ne la posséderiez pas.

Mines

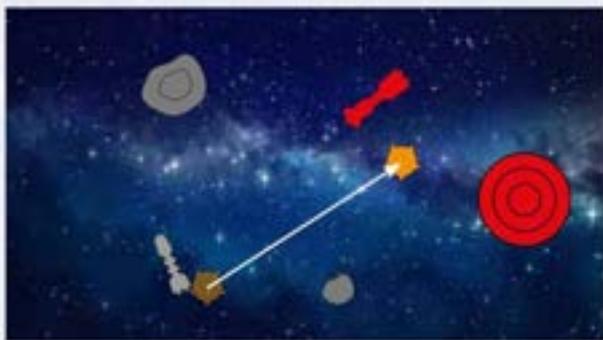
Les mines sont des engins nucléaires passifs qui explosent et endommagent tout ce qui se trouve à proximité au moindre contact.

Vous ne pouvez pas utiliser le gabarit d'aire d'explosion de mine pour vérifier si une figurine est à portée de la mine pendant la partie, uniquement lors de l'explosion.



Une mine

Lors de l'activation de la Soute à Mines d'un vaisseau possédant des mines, prenez une mine de la réserve du vaisseau et placez-la en contact avec le vaisseau de largage. Puis, effectuez une pichenette sur la mine afin de l'éloigner du vaisseau. Les mines sont larguées désamorçées : Ainsi, si, lors du largage, elles entrent en collision avec un objet, elles sont détruites sans infliger le moindre dégât. Retirez alors la mine de la table et rangez-la dans la boîte ; elle ne pourra plus être réutilisée pour cette partie.



Exemple de déploiement de mines

Konrad largue une mine en la plaçant en contact avec l'ISS Barricade puis il effectue une pichenette dessus en direction du The Fist et de l'escadre de chasseur.

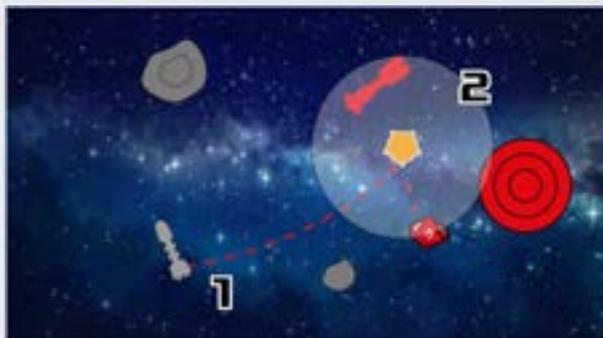
Elle n'a rien heurté pendant le largage, elle est maintenant amorcée.

Une fois l'action de largage terminée (la mine ne bouge plus), elle est amorcée.

Une fois amorcée, la mine explosera dès que n'importe quel élément la touchera. Placez le centre du gabarit d'explosion de mine sur la mine, à son emplacement actuel.

Tout vaisseau ou obstacle temporaire chevauchant le gabarit subit le souffle de l'explosion nucléaire : lancez un *D6* pour chaque vaisseau et infligez deux dégâts (boucliers en premier, s'il en a) à l'emplacement indiqué par le dé.

Retirez ensuite la mine et le gabarit d'explosion de mine du terrain de jeu.



Konrad tire ensuite sur la mine et la touche [1], la faisant exploser.

Le gabarit de tir est placé sur la mine [2] et chevauche The Fist et l'escadre de chasseur.

L'escadre de chasseur perd deux pièces et The Fist subit deux dégâts.

Un jet de 6 signifie qu'il perd son disque moteur et un cube de coque.

Générateur de furtivité (Stealth Drive)

Un Générateur de furtivité donne à un vaisseau qui en est équipé la capacité de se camoufler, le rendant ainsi nettement plus difficile à toucher. Cet emplacement permet au vaisseau de passer d'une forme camouflée à une forme non camouflée : échangez la figurine opaque contre la figurine transparente, ou inversement lors des changements de formes. Le modèle de remplacement doit être placé au même endroit et orienté dans la même direction.

Lorsqu'il est non camouflé, le vaisseau est représenté par un modèle de vaisseau opaque normal et les règles habituelles s'appliquent.

Lorsqu'il est camouflé, un vaisseau est représenté par un modèle transparent et ne peut tirer aucune arme, mais il est aussi plus difficile à toucher : un dé d'attaque n'endommage le vaisseau que s'il s'arrête au contact (y compris au-dessus) de la figurine acrylique transparente. Si le dé est si proche qu'il est impossible de glisser un tableau de bord entre eux sans déplacer le dé ou le vaisseau on considère que le dé le touche. Un tir qui rebondit et ne s'arrête pas au contact du vaisseau est considéré comme un échec. Lorsqu'il est camouflé, le vaisseau ne peut pas non plus être éperonné.

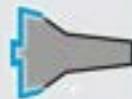
Si l'emplacement du Générateur de furtivité du vaisseau est endommagé alors qu'il est camouflé, révélez-le (remplacez le modèle transparent du vaisseau par son modèle opaque).

Description des nouveaux vaisseaux

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 canonnières peuvent être transportées par un Transporteur ou un Cuirassé 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.

Esquif de réparation (6 points)

Petit

Cubes de bouclier : 1, cubes de coque : 0



Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement de disque endommagé

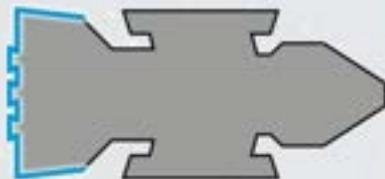
- 1 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 2, 3 : Hangar à drones : Réparez un vaisseau endommagé que vous contrôlez
- 4 : Point faible : Le vaisseau est instantanément détruit
- 5 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 1 cube de bouclier blanc
- 6 : Moteurs : déplacez-vous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

Règles spéciales : Voir page 4 pour les règles des Hangars à drones.

Croiseur (20 points)

Petit

Cubes de bouclier : 3, cubes de coque : 0



Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement de disque endommagé

- 1 : Armes nucléaires : tirez un *D6* d'attaque par disque restant
- 2, 3, 4 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 5 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 2 cubes de bouclier blanc
- 6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Aucune.

Plateforme défensive (18 points)

Petit

Cubes de bouclier : 3, cubes de coque : 0



Emplacements :

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

Pas de moteurs : Déplacement impossible

- 1, 2 : Armes nucléaires : tirez un *D6* d'attaque par disque restant
- 3, 4, 5 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 6 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 2 cubes de bouclier blanc

Règles spéciales : Peut être utilisé par n'importe quelle faction, mais ne peut pas changer de camp pendant une partie. Placez un disque de propriété dans le trou central pour indiquer la faction qui la contrôle.

Poseur de mines (10 points)

Petit

Cubes de bouclier : 2, cubes de coque : 0



Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement de disque endommagé

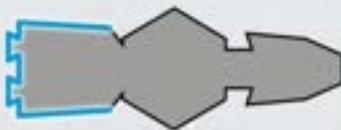
- 1, 2 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 3, 4 : Soute à mines : Larguer une mine (4 au total)
- 5 : Générateur de bouclier : Réapprovisionnez 1 cube de bouclier blanc
- 6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des 3 bords arrière

Règles spéciales : Voir page 5 pour les règles des mines.

Furtif (12 points)

Petit

Cubes de bouclier : 1, cubes de coque : 0



Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement de disque endommagé

- 1, 2 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 3, 4 : Générateur de furtivité : Active ou désactive le camouflage
- 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 6 pour les règles du Générateur de furtivité.

Chantier Naval (18 points)

Petit

Cubes de bouclier : 3, cubes de coque : 2

Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement de disque endommagé ou un cube de coque

Pas de moteurs : Déplacement impossible

1, 2 : Quai de construction : construisez un vaisseau à quai ou réparez un vaisseau que vous contrôlez

3, 4 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant

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

6 : Quai de construction : Construisez un vaisseau à quai ou réparez un vaisseau que vous contrôlez



Règles spéciales : : Peut être utilisé par n'importe quelle faction, mais ne peut pas changer de camp pendant une partie. Placez un disque de propriété dans le trou central pour indiquer la faction qui le contrôle.

Quais de construction : Le chantier Naval dispose de deux quais de construction pouvant accueillir des vaisseaux partiellement construits. Au début d'une partie où vous possédez un chantier naval, vous pouvez choisir deux vaisseaux amiraux de votre faction pour les mettre en construction. Ces vaisseaux ne coûtent aucun point. Placez leurs figurines en contact avec les bras du chantier naval et leurs tableaux de bord près de celui-ci.

Les vaisseaux en construction débutent la partie avec tous leurs cubes de coque (s'ils peuvent en avoir) sur leur tableau de bord, mais sans cubes de bouclier, ni disques ou cubes d'activation. Durant leur construction, ces vaisseaux ne reçoivent pas de cubes d'activation au début d'une manche et donc ne peuvent pas être activés.

Si un vaisseau en construction est le premier objet touché par un dé d'attaque qui ne quitte pas la table **et** que le chantier naval dispose encore de cubes de bouclier, alors le chantier naval perd un cube bouclier et le vaisseau reste intact. Une fois tous les cubes de boucliers du chantier naval épuisés, tout dégâts sur les vaisseaux en construction endommagent le vaisseau subissant l'attaque.

Les vaisseaux amarrés peuvent être lancés au début de n'importe quel manche en leur ajoutant un cube d'activation et en les déplaçant de 1 cm / 1/2" du chantier naval.

À partir de ce moment, ils comptent comme des vaisseaux ordinaires en jeu. Vous pouvez lancer des vaisseaux en construction avant qu'ils n'aient tous leurs disques (et quel que soit le l'état de l'emplacement de disque de bouclier, ils sont toujours lancés sans leurs propres cubes de bouclier).

Lorsque vous activez l'emplacement du quai de construction, l'une des deux choses suivantes se produit :

- S'il y a un vaisseau dans le quai de construction, vous pouvez ajouter un disque à l'un de ses emplacements (le vaisseau ne peut pas utiliser ces disques avant d'être lancé au début d'une manche suivante).
- S'il n'y a pas de vaisseau dans le quai, vous pouvez utiliser l'emplacement du quai de construction comme s'il s'agissait de baies de drones (voir page 4) pour réparer tout vaisseau sous votre contrôle.

Vous pouvez activer les deux quais de construction en un seul tour, si les deux ont leurs disques d'emplacement.

Bélier (10 points)

Petit

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 3



Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement de disque ou de coque endommagé

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

3, 4, 5 : Point faible : pas de disque. Retirer un point de coque.

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

Règles spéciales : Le bélier a été spécialement renforcé pour percuter d'autres vaisseaux. Ces modifications ont rendu inopérants son générateur de bouclier. Si le bélier déclare une tentative d'éperonnage et touche sa cible, il perd un de ses cubes de coque au lieu d'être détruit. S'il ne reste plus de cubes de coque, il est détruit.

Idees de scenarios

Voici quelques idées de scénarios utilisant les nouveaux vaisseaux. N'hésitez pas à partager vos scénarios avec nous afin que nous puissions les publier sur notre site web pour le plus grand plaisir des autres.

- Pourrez-vous détruire le chantier naval avant qu'il ne termine entièrement la construction d'un Cuirassé ?
- Pourrez-vous détruire une Plateforme défensive avant l'arrivée des renforts ?
- Votre Esquif de réparation arrivera-il à maintenir un vaisseau critique en vie pendant 5 tours ?

Envie de plus de scénarios ?

Vous pouvez trouver plus de scénarios pour le jeu de base et cette extension sur :

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



Remerciements

Canonnières conçues par Matt Yeager.

Un grand merci à tous ceux qui ont aidé en révisant, en testant ou en fournissant d'autres informations sur l'extension Scenario Pack, en particulier : Matt Yeager, Ellie Willcox et Tim Ensor.

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

Reference rapide

Hangar à drones (page 4)

Les Hangars de drones vous permettent de réparer les vaisseaux sous votre contrôle où qu'ils se trouvent sur la carte.

Lorsque vous activez l'emplacement des Hangars de drones, choisissez l'un de vos vaisseaux amiraux doté d'un emplacement d'Ingénierie et effectuez une action d'Ingénierie sur celui-ci. Peu importe que le vaisseau en réparation ait déjà été activé lors de cette manche ou non.

Pilotes légendaires (page 4)

La pièce noire, représentant les pilotes légendaires, ne peut pas être la dernière pièce restante d'une escadre ; si l'escadre est réduite à une seule pièce, la pièce restante doit être une pièce ordinaire de la couleur du joueur.

Tant que la pièce noire reste en jeu, les dés d'attaque de l'escadre sont augmentés d'un (une escadre à trois pièces avec des pilotes légendaires tire quatre dés, une escadre à deux pièces avec des pilotes légendaires tire trois dés, une escadre à une seule pièce ne peut pas avoir de pilotes légendaires et ne tirera donc qu'un seul dé).

Les pilotes légendaires de chasseur augmentent le coût de l'escadre de chasseur de 1 point (à 7), tandis que les pilotes légendaires de bombardier augmentent le coût de l'escadre de bombardier de 2 points (à 10). Les flottes de l'Insurrection et de l'Imperium peuvent toutes deux aligner des pilotes légendaires.

Mines (page 5)

Pour larguer une mine, placez-la en contact avec le vaisseau effectuant le largage. Puis, effectuez une pichenette sur la mine afin de l'éloigner du vaisseau. Les mines sont larguées désamorçées : Ainsi, si, lors du largage, elles entrent en collision avec un objet, elles sont détruites sans infliger le moindre dégât.

Après le largage, elles sont amorçées : si un élément touche la mine, elle explose. Placez le gabarit d'explosion de mine sur la mine. Tous les astéroïdes ou objectifs qui sont chevauchés par le gabarit d'explosion de mine sont détruits. Tous les vaisseaux qui sont chevauchés par le gabarit subissent une attaque nucléaire.

Generateur de furtivite (page 6)

Lorsqu'il est camouflé, un vaisseau ne peut faire feu, mais il est également plus difficile à toucher : un dé d'attaque n'endommage le vaisseau que s'il s'arrête au contact de la figurine en acrylique transparent. De plus, lorsqu'il est camouflé, le vaisseau ne peut pas être éperonné.

Si l'emplacement du Générateur de furtivité du vaisseau est endommagé alors qu'il est camouflé, le vaisseau perd son camouflage (remplacez le modèle transparent par le modèle gris).