

FlickFleet

Box of Pirate Flicks



Livret de regles

Une flotte pirate et des décors pour FlickFleet
Par Paul Willcox, Jackson Pope, M. Yeager, Richard
Gaisser et Bethany Yeager

Pour des parties de 10 à 20 minutes pour 2 joueurs de 8 ans et plus.

Cette extension Box of Pirate Flicks étend la faction Pirate avec de nouveaux vaisseaux, des copies supplémentaires des vaisseaux pirates de la box of Flicks 2 et plus d'épaves à extraire pour les réparations (cette extension nécessite le jeu FlickFleet pour jouer).

Composants



Galéasse
(Assault barge)



Birème
(Weapons barge)



Saccageur
(Reaver)



Danseuse
(Dancer)

2x



Canonnières
(Gunboats)



Rapière
(Rapier)



Béhémoth
(Behemoth)



Démanteleur
(Chop Shop)



Vaisseau colonial
(Colony Ship)

18x



Intercepteurs
(Interceptors)

8x



Détonateurs
(Detonators)



Le Dépôt
(The Depot)

17 tableaux de bord de vaisseau - un pour chaque vaisseau amiral.





Corsaire
(Corsair)



Pillard
(Pillager)



Caraque
(Bomb Barge)



Gorgone
(Gorgon)



Poseur de mine
(Mine Layer)



4 mines



10 marqueurs d'épave



Gabarit d'aire d'explosion
de mine

S'y trouve également :

104 disques en bois représentant les emplacements des vaisseaux - 41 rouges, 23 bleus, 17 oranges, 8 verts, 7 blancs, 4 jaunes, 2 violets et 2 noirs

96 cubes en bois - 43 violets, 23 gris, 16 bleus, 8 blancs et 6 jaunes 1 dé violet [2 en version deluxe] à huit faces [D8] 1 dé vert [2 en version deluxe] à dix faces [D10]

Ce livre de règles

Nouvelles regles

Box of Pirates flicks contient des règles introduites dans l'Extension 1, Box of Flicks 2 et Xeno Wars qui sont reproduites ici pour en faciliter l'accès :

- Récupération, qui est nécessaire lorsque vous jouez avec des vaisseaux pirates.
- Les mines, qui provoquent un effet de zone lorsqu'elles explosent.
- L'abordage, qui diffère légèrement pour la faction pirates.

Récupération

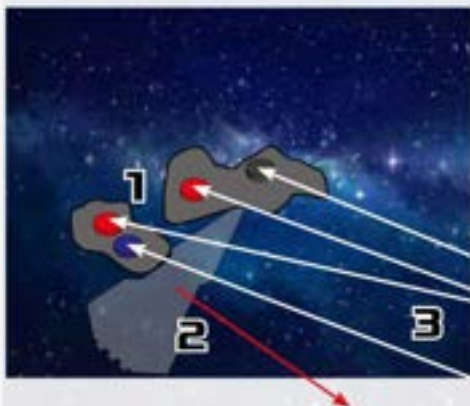
Les règles de récupération sont toujours utilisées si des vaisseaux pirates sont en jeu. Les règles de récupération exigent que vous jouiez avec les marqueurs d'épave.

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.



L'ISS Annihilator a été détruit.

C'est un grand vaisseau, ajoutez deux marqueurs d'épave en contact (1), puis retirez la figurine du vaisseau (2). Il lui restait deux disques rouges, un disque noir 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.

Lorsqu'un joueur joue une flotte composée principalement (ou entièrement) de vaisseau pirate, il est recommandé de placer quelques marqueurs d'épave en jeu au début de la partie, chacun doté d'un disque choisi par le joueur pirate.

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 6 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.

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

Richard largue une mine en la plaçant en contact avec le Poseur de mine puis il effectue une pichenette dessus en direction du Bélier de l'Insurrection et de l'escadre de chasseur.

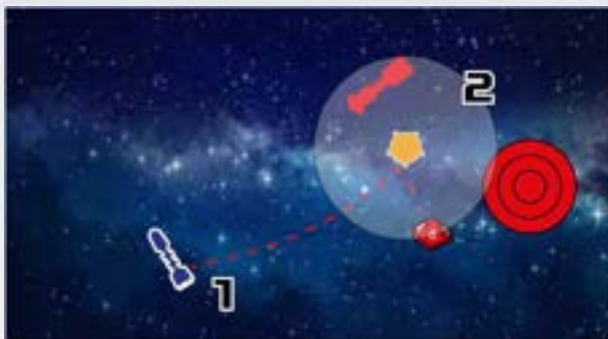
Elle n'a rien heurté pendant le largage, elle est maintenant amorcée.

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.



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

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

L'escadre de chasseur perd deux pièces et le bélier subit deux dégâts.

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

Abordages

Les abordages de pirates fonctionnent de manière très similaire aux parasites d'abordages de la Ruche, introduits dans Xeno Wars. Les règles d'abordage de Xeno Wars sont reprises ici, les différences étant indiquées en italique.

Lorsque vous lancez une capsule d'abordages pirates, avant de lancer le dé, retirez un cube d'abordage du tableau de bord du navire attaquant - les capsules d'abordages des pirates sont une ressource limitée. Si le dé ne parvient pas à accoster un navire ennemi, le cube d'abordage est perdu.

Si **les abordeurs** touchent une escadre ou un obstacle, ils leur infligent 1 dégât.

Si **les abordeurs** touchent un vaisseau amiral ennemi (ils n'infligent aucun dégât aux autres vaisseaux de leur propre faction), parcourez cette liste dans l'ordre :

- Si les boucliers sont levés (il y a au moins un cube blanc sur son tableau de bord), retirez un cube blanc du tableau de bord quel que soit le résultat du dé.
- Sinon, si les boucliers du vaisseau sont baissés, le résultat du dé est important :
 - 7+ : les assaillant n'ont pas réussi à entrer et rien ne se passe.
 - 1-6 : S'il y a un ou plusieurs disques à l'emplacement sur son tableau de bord correspondant au résultat du dé, retirez un disque. *Ensuite, vous avez le choix de, placez le cube d'abordage que vous avez retiré plus tôt au-dessus des disques restants sur cet emplacement ; ou de retourner le cube d'abordage sur le tableau de bord du vaisseau attaquant avec le disque retiré précédemment. Si vous choisissez de rester à bord (et de ne pas réclamer le disque), Assurez-vous également qu'il y a bien un cube d'abordage sur la figurine du vaisseau qui servira de rappel lors de son activation.*

Un vaisseau avec un ou plusieurs cubes d'embarquement sur son tableau de bord a été abordé.

Lorsqu'un vaisseau abordé est activé, avant d'effectuer ses deux actions, son propriétaire peut sacrifier une ou ses deux actions pour retirer jusqu'à deux cubes d'abordage par action sacrifiée de son tableau de bord, depuis le/les emplacement(s) de son choix. Si le dernier cube d'abordage est retiré, retirez également celui posé sur la figurine du vaisseau.

Les cubes d'abordage pirates ainsi retirés sont remis dans la boîte et ne peuvent pas être réutilisés au cours de cette partie.

Ensuite, avant que le vaisseau n'effectue la suite de ses actions, pour chaque cube d'abordage restant sur son tableau de bord :

- S'il y a un ou plusieurs disques sur l'emplacement du cube d'abordage, retirez un disque.

Notez que les cubes d'abordage pirates peuvent détruire les disques et rester sur le vaisseau, ou choisir de rapporter le disque au vaisseau Pillard d'où ils sont venus, où il sera placé dans une Aire de stockage (non endommagée). Si le joueur pirate choisit de transférer le disque retiré vers le Pillard, alors le cube d'abordage est également retourné dans la réserve du vaisseau Pillard.

- S'il n'y a aucun disque à l'emplacement des abordeurs, le joueur qui effectue l'abordage peut déplacer le cube vers l'emplacement ayant le numéro de ciblage immédiatement supérieur ou inférieur. À cet effet, tous les points faibles (numéros de ciblage sans disque de localisation) comptent comme un seul emplacement.

1. Quand activé, le propriétaire du vaisseau peut sacrifier des actions pour retirer deux cubes de son choix par action, par exemple un cube de la ligne de défense et un du générateur de bouclier



2. Chaque cubes restants retirent un disque si présent, ou bien peuvent de déplacer à un emplacement portant un numéro adjacent, par exemple passer du générateur de bouclier (5) aux moteurs (6) ou au point faible (4). *Les pirates peuvent retirer leur cube d'abordage pour conserver le disque.*



Si un **cube d'abordage** retire le dernier disque du tableau de bord d'un vaisseau, ce vaisseau est détruit - réalisant que tout espoir est perdu, le capitaine saborde son vaisseau.

La seule façon de retirer les cubes d'abordage d'un vaisseau est de sacrifier une action du vaisseau (ou les deux) pour retirer deux cubes par action sacrifiée. S'ils ne sont pas détruits de cette manière, les cubes d'abordage resteront à bord du vaisseau et l'attaqueront à chacun de ses tours suivants, jusqu'à sa destruction.

Une fois que le dernier disque a été retiré d'un emplacement, soit par des abordeurs, soit par des armes traditionnelles, cet emplacement est endommagé et le vaisseau ne peut pas effectuer l'action de cet emplacement jusqu'à ce que l'emplacement soit réparé en activant les emplacements d'ingénierie, de récupération ou de guérison.

Pistolet à plasma

Le pistolet à plasma est une arme à courte portée qui ignore les boucliers, égalisant ainsi les chances des pirates, qui en ont rarement eux-mêmes.

Dans le jeu, un pistolet à plasma est représenté par un dé à huit faces (D8). Lancez le dé depuis le dessus du vaisseau comme d'habitude : s'il touche un vaisseau amiral en premier et reste en jeu, il endommagera le vaisseau, que les boucliers du vaisseau ciblé soient activés ou non.

Si le résultat du dé correspond à un emplacement du vaisseau comportant un disque, retirez un disque, qu'il reste ou non des cubes de bouclier. Si le générateur de bouclier est endommagé de cette manière, retirez également les cubes de bouclier restants. S'il n'y avait pas de disque à cet emplacement, retirez un cube de coque s'il y en avait un, ou détruisez le vaisseau.

Le pistolet à plasma endommage les escadres, obstacles ou tout autres objets normalement si elle touche l'un d'eux en premier.

Description des vaisseaux

La boîte Pirates flicks comprend des exemplaires supplémentaires de plusieurs vaisseaux de l'extension 1, de la Box of Flicks 1 et de la Box of Flicks 2, ainsi que de nouveaux modèles de vaisseaux.

Ils sont inclus ici au cas où vous n'auriez pas l'extension 1, la Box of Flicks 1 ou la box of Flicks 2.

Pirates de l'espace

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 : Perdez 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 4 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 11 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 4 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 canonnières peuvent être transportées par un Transporteur, un Cuirassé, une Galéasse ou un Béhémot (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.

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 4 pour les règles de récupération et ci-dessous pour les règles des intercepteurs.

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)

Détonateurs

Le Caraque transporte une flotte de Détonateurs. Ceux-ci sont considérés comme des escadres et se comportent comme la dernière pièce restante d'une escadre de Bombardier : ils peuvent se déplacer et/ou tirer un *D6* à leur tour. Ils sont lancés par paires, chacune avec un cube d'activation au-dessus d'elle. Le Caraque en possède un effectif de 4 ; lorsqu'un détonateur est détruit, il est remis dans sa boîte et ne peut plus être utilisé.

Comme pour une escadre de Bombardier, un Détonateur ne peut être actionné que par son bord arrière lors d'un déplacement. Un Détonateur individuel vaut 3 points.



Détonateur pirate (3 points)



Poseur de mines (10 points)

Petit

Cubes de bouclier : 2, cubes de coque : 0



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 : 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 6 pour les règles des mines.

Caraque (25 points)

Grand

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

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

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

5 : Aires 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 4 pour les règles de récupération et page 11 pour les règles de détonateur et d'intercepteur.

Démanteleur (15 points)

Petit

Cubes de bouclier : 2, cubes de coque : 2



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

4 : Recyclage : Convertissez un disque de l'aire de stockage en un disque de couleur différente

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

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

Le Démanteleur constitue un excellent vaisseau de soutien pour les grandes flottes de vaisseau pirates.

Règles spéciales : Voir page 4 pour les règles de récupération. L'emplacement de la Aire de stockage contient un disque rouge et un disque bleu en début de partie.

Vaisseau colonial (17 points)

Petit

Cubes de bouclier : 2, cubes de coque : 0, cubes d'abordage : 6

Emplacements :

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



Le vaisseau colonial constitue un excellent vaisseau de soutien pour les grandes flottes de vaisseau pirates.

Règles spéciales : Les emplacements de l'Aire de stockage contiennent deux disques rouges, deux oranges, un blanc et un bleu en début du jeu.

L'emplacement des drones de réparation se comporte comme un emplacement de drones de récupération pirate ordinaire (voir page 4 pour les règles de récupération), sauf qu'il peut être endommagé une fois les boucliers abaissés.

Les colons du Vaisseau colonial sont encore en hypersommeil, et les systèmes du vaisseau les réveillent périodiquement pour résoudre les problèmes. Au début de son tour, lancez un D6. Si le résultat est de 1 à 3, placez un cube d'abordage sur son tableau de bord pour représenter un colon réveillé. Contrairement aux cubes d'abordeurs classiques, les colons ne font que réveiller d'autres colons (s'ils ne sont pas supprimés en sacrifiant une action pour en retirer jusqu'à deux comme d'habitude). Pour chaque cube de colon sur le vaisseau après la fin de son tour, ajoutez un cube d'abordage. S'il y a 6 cubes d'abordage sur le vaisseau colonial, retirez-le du jeu ; il y a suffisamment de colons réveillés pour reprendre le contrôle du vaisseau.

Gorgone (10 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 : Ligne de défense : tirez un *D10* d'attaque par disque restant
- 3 : Pistolet à plasma : tirez un *D8* d'attaque par disque restant.
- 4 : Point faible : Perdez 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 : Règles spéciales : Voir page 8 pour les règles du pistolet à plasma

Corsaire (10 points)

Petit

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 0



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 : Évasion : Aucun dégât infligé

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

6 : Moteurs : déplacez-vous en donnant une pichenette sur le bord incurvé arrière une fois par disque restant.

Règles spéciales : Grâce à ses moteurs Tempête transplantés, le Corsair est incroyablement agile.

En plus d'être indemne sur un résultat de 7 à 10, il ne subit aucun dégât sur un résultat de 4. Un dé qui le touche mais dont le résultat est 4 n'inflige aucun dégât, comme s'il avait raté sa cible.

Attaque éclair : si le Corsair possède encore ses deux disques moteurs, il peut inclure sa seconde action au milieu des deux mouvements, par exemple se déplacer, déclencher la Ligne de défense, puis repartir. Malheureusement, même si les moteurs extraterrestres fonctionnent lorsqu'ils sont branchés à une source d'énergie humaine, nous ignorons comment ils fonctionnent. Ainsi, l'emplacement de disque des moteurs ne peut jamais être réparé s'il est endommagé.

Rapière (12 points)

Petit

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 0



Emplacements :

Pas de numéro : Motiver : Active un autre vaisseau et effectue une action avec lui

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 Rapière esquive sur un résultat de dé de 3 ou 4. Un dé qui la touche mais qui a un résultat de 3 ou 4 n'inflige aucun dégât comme si le dé avait raté.

Motiver : Un autre vaisseau sous le contrôle du joueur peut effectuer une action parmi celles disponibles sur son tableau de bord. Un emplacement qui a perdu tous ses disques ne peut pas être utilisé. Si l'emplacement permet plusieurs utilisations avec plusieurs disques, vous pouvez l'utiliser autant de fois qu'il y a de disques restants, comme d'habitude.

Le Dépôt (5 points)

Le Dépôt est un petit conteneur de stockage, dissimulé sous un blindage furtif et rempli de pièces détachées pirates. Placez quatre disques de votre choix sur le Dépôt au début de la partie.

C'est un obstacle permanent (indestructible) et statique (inamovible) dont les matériaux peuvent être exploités comme des astéroïdes ou des épaves. Il n'endommage pas les objets qui entrent en collision avec lui.



Pillard (13 points)

Petit

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 2, cubes d'abordage : 8

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 : Capsule d'abordage : tirez un *D10* d'abordage 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 4 pour les règles de Récupération et page 7 pour les règles d'Abordage.

Idees de scenarios

Voici quelques idées autour desquelles vous pourriez concevoir des scénarios :

- Le dépôt a été trouvé ! Votre flotte pourra-t-elle s'enfuir avec tout son contenu ?
- Jouez avec les astéroïdes. Choisissez-en un secrètement comme repère de pirate et utilisez un Démanteleur hors de la zone de jeu pour représenter la base. Vous pourrez l'activer à chaque round jusqu'à ce que l'astéroïde choisi soit détruit.
- Une flotte pirate peut-elle capturer un Cuirassé Imperium en utilisant ses Pilleurs ?

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 nous ont aidés en testant le jeu ou en fournissant d'autres informations sur Box of Pirate Flicks, en particulier : M. Yeager, Richard Gaisser et Bethany Yeager pour leurs idées.

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



Récupération

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 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.

Mines

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.

Abordage de pirates

Utilisez un cube d'abordage, qu'il soit réussi ou non. Effectuez une pichenette avec un *D10* comme d'habitude. S'il touche, que le résultat est de 1 à 6 et que les boucliers sont baissés. Placez le cube d'abordage sur le tableau de bord du vaisseau abordé à l'emplacement indiqué par le dé (et un autre sur la figurine). Les pirates qui attaquent peuvent soit retirer un disque et rester sur le vaisseau abordé, soit récupérer le disque et retourner sur le vaisseau attaquant avec le cube d'abordage. La seule façon de retirer des cubes d'abordage est de sacrifier l'un (ou les deux) des actions du vaisseau abordé pour retirer jusqu'à deux cubes d'abordage par action ; ces cubes sont retirés du jeu.

Un vaisseau amiral sans disque et en état d'abordage est détruit même s'il lui reste des cubes de coque.

Pistolet à plasma

Utilisez un *D8* pour tirer et ignore les boucliers.