

FlickFleet

Xeno Wars



Livret de règles

Un jeu de dextérité aux dés et de destruction dans l'espace lointain
Par Jackson Pope et Paul Willcox

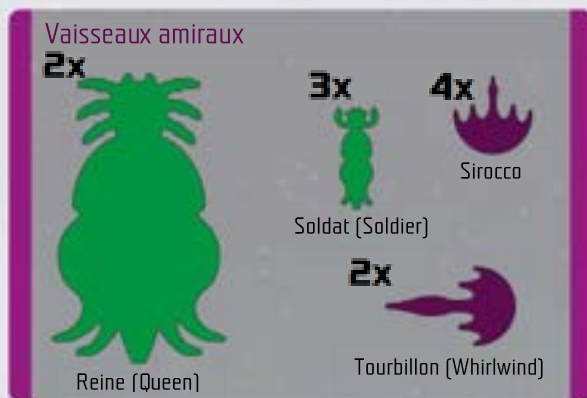
Des batailles de plus de 20 minutes pour 2 joueurs (et jusqu'à 4 quand combiné avec FlickFleet) à partir de 8 ans.

La revendication des étoiles par l'humanité est incontestée depuis 10 000 ans. Jusqu'à aujourd'hui... Une lutte interstellaire entre deux espèces, incapables ou peu désireuses de communiquer avec nous, s'est propagée dans l'espace humain. L'une déverse un flot incessant de drones et de parasites, tandis que l'autre plane sans effort dans l'espace en lançant des torpilles d'antimatière sur tout ce qui bouge. Nous les avons appelées la Ruche et la Tempête.

Le sort de ces flottes spatiales est entre vos mains, littéralement. Donnez des pichenettes à vos vaisseaux pour les déplacer. Donnez des pichenettes à vos dés pour attaquer. FlickFleet : Xeno Wars est un jeu d'adresse aux dés qui combine combat tactique de vaisseaux spatiaux et dextérité. Levez vos boucliers et préparez vos doigts à faire valser les dés !

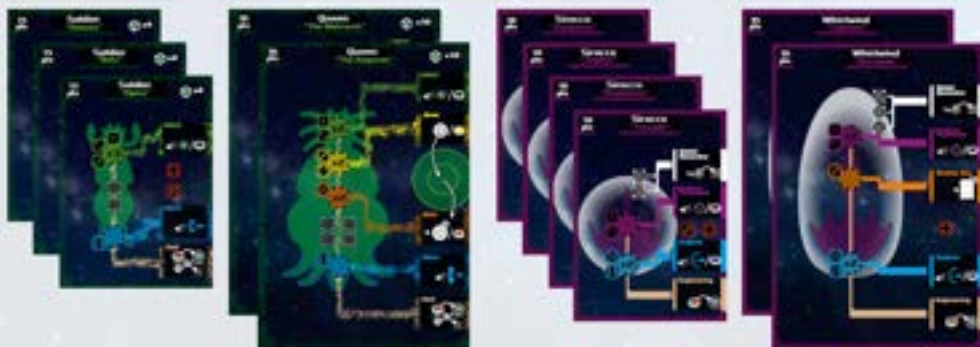
Composants

Deux flottes de vaisseaux en acrylique : La ruche (Hive) (en vert) et La Tempête (Storm) (en violet) :



11 tableaux de bord de vaisseau : un pour chaque soldat, reine, sirocco et tourbillon (collectivement appelé Vaisseaux amiraux). Notez que les escadres de drone et de bombardiers (collectivement appelé escadres) n'ont pas de tableau de bord.

Une piste d'ordre de tour.



S'y trouve également :

- Un dé violet à six faces (D6) et un dé vert à dix faces (D10)
- Disques en bois représentant des emplacements sur les vaisseaux - 17 bleus (moteurs/déplacement), 13 verts (infection), 8 violets (torpilles à positions), 6 oranges (Quais de bombardiers/naissance) et 4 jaunes (croissance)
- Cubes en bois représentant l'état du vaisseau - 14 blancs (boucliers), 14 gris (coque)
- Un cube en bois violet par vaisseau amiral et escadre (21), et 32 cubes verts pour représenter les abordages
- Cinq cubes en bois et cinq cylindres en bois pour suivre l'ordre des tours dans les jeux multi-joueurs - un de chaque couleur de faction : rouge, gris, violet, vert et bleu (pour la faction pirate introduite dans Box of Flicks 2)
- Ce livre de règles

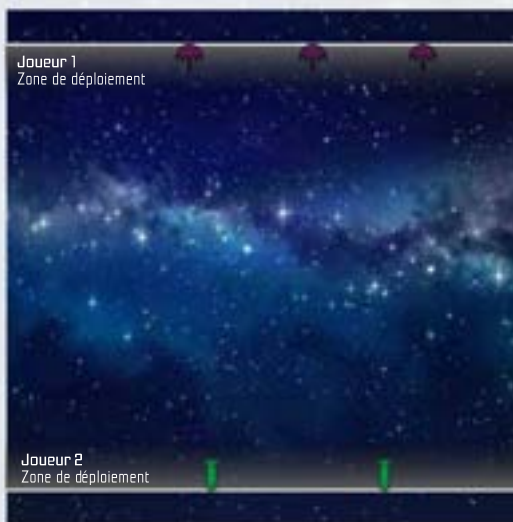
Installation

Choisissez ce que vous voulez jouer entre le Jeu libre (voir page 12) ou l'un des scénarios proposés. Pour votre première partie, nous vous recommandons le scénario d'introduction (voir à droite).

Les joueurs choisissent qui incarnera la Ruche et qui incarnera la Tempête. En cas de désaccord, celui qui suit le plus souvent les foules jouera la Ruche.

Créez une aire de jeu carrée d'environ 90 cm (3 pieds) de côté.

Les joueurs prennent les vaisseaux et tableaux de bord correspondants à leur flotte. Placent leurs vaisseaux de manière à ce que l'arrière soit positionné à 5cm (2 pouces) du bord de l'aire de jeu la plus proche de leur zone de déploiement. Puis installent les tableaux de bord des vaisseaux à proximité (mais en dehors de l'aire de jeu).



Scénario d'introduction

Flottes

Le joueur de la Tempête prend trois siroccos.

Le joueur de la Ruche prend deux soldats.

Règles spéciales

Aucune

Objectifs

Le premier joueur à détruire tous les vaisseaux de son adversaire gagne.



Remplissez ensuite les tableaux de bord des vaisseaux (voir page 5) avec des cubes de bouclier blancs, des cubes de coque gris (cuirassé uniquement) et les disques représentant les emplacements des vaisseaux. Créez une réserve commune de cubes d'abordage verts pour tous les vaisseaux de la Ruche engagés dans la bataille.

Placez une escadre de bombardier à côté de chaque tableau de bord tourbillon et quatre escadres de drone à côté de chaque tableau de bord reine. Les escadres contiennent plusieurs *pièces* représentant une partie de l'escadre complète. Initialement, les escadres de bombardier comportent 3 pièces et celles de drone 2 pièces.

Lorsqu'elle est endommagée, une escadre perd une pièce, témoignant de la réduction de sa puissance de frappe.

Jouer

Le jeu se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, les joueurs activent à tour de rôle un de leurs vaisseaux, puis effectuent jusqu'à deux actions, avec ce vaisseau, représentant le déplacement, le combat et les réparations.

Dans une partie à 2 joueurs, le joueur avec le plus de vaisseaux en jeu **commence** la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur de la Tempête qui commence. **Lors des manches suivantes**, le dernier joueur à avoir activé un vaisseau jouera en second. Pour jouer à plusieurs, consultez les règles multi-joueurs en page 11.

Jouer une manche

Au début de chaque manche, placez un cube d'activation violet sur chaque vaisseau amiral et escadre en jeu (collectivement appelé vaisseaux). Une fois que tous les vaisseaux ont un cube d'activation sur eux, le jeu peut débuter.

À votre tour, choisissez un de vos vaisseaux muni d'un cube d'activation et activez-le en lui retirant son cube. Si des cubes d'abordage verts sont présents sur le vaisseau, ceux-ci attaquent, ensuite le vaisseau activé effectue deux actions **différentes** (voir Actions des vaisseaux ci-dessous). Une fois ces deux actions terminées, c'est au tour de votre adversaire d'activer l'un de ses vaisseaux. Lorsqu'un joueur n'a plus de vaisseaux munis de cubes d'activation, il reste inactif jusqu'à la fin de la manche, tandis que les autres joueurs continuent d'activer leurs vaisseaux à leur tour.

Une fois tous les vaisseaux activés, la manche en cours se termine. Commencez-en une nouvelle en remplaçant les cubes d'activation sur chaque vaisseau encore en jeu.

Actions des vaisseaux

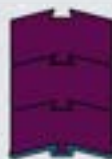
Lorsque vous activez un vaisseau, les abordeurs à bord attaquent en priorité (voir page 9). Choisissez ensuite une ou deux actions **différentes** entre : se déplacer, tirer, recharger les boucliers, croître des drones, lancer une escadre et réparer les dégâts. Vous pouvez sacrifier une action pour retirer deux cubes d'abordage (voir page 9) du vaisseau, et effectuer cette action une deuxième fois pour en retirer quatre.

Escadre de drones



- Tire 1 *D10* / pièce
- Donnez une pichenette n'importe où sur le bord extérieur pour le déplacer

Escadre de bombardier



- Tire 1 *D6* / pièce
- Donnez une pichenette sur le bord arrière pour le déplacer

Tableaux de bord des vaisseaux amiraux



Chiffres cibles

Ils indiquent quel emplacement est endommagé lorsqu'un dé (D10 ou D6) touche votre vaisseau.



Emplacement de disque

Placez 1 à 3 disques de la couleur correspondante sur ces espaces au début du jeu. Tant qu'il reste au moins un disque, vous pouvez utiliser l'action associée à l'emplacement.



Emplacement de bouclier

Placez un cube blanc sur chacun de ces espaces au début du jeu. Les dégâts sont infligés aux boucliers avant les autres emplacements.



Emplacement de coque

Placez un cube gris sur chacun de ces espaces au début du jeu. Les dégâts sont infligés à la coque après les autres emplacements.

Escadres

Les escadres ne peuvent que se déplacer et tirer qu'avec leurs armes, toute autres actions leurs sont inaccessibles. Vous pouvez vous déplacer ou tirer dans l'ordre de votre choix.

- Déplacez-les en donnant une impulsion avec le doigt sur les surfaces surlignées en bleu à la page 4, et/ou,
- Tirez un dé par pièce restante (voir Combat à la page 7).

Vaisseaux amiraux

Les actions disponibles pour un vaisseau amiral sont affichées sur le côté droit de son tableau de bord. Chaque action correspond à un emplacement de vaisseau et peut être utilisée tant que cet emplacement possède au moins un disque en bois sur l'emplacement correspondant à l'action sur le tableau de bord du vaisseau :

- Infecter (Infect) : tirez un D10 par disque vert restant sur l'emplacement Infection du tableau de bord du vaisseau (voir Combat en page 7) ;
- Torpilles à positons (Positron Torpedoes) : tirez un D6 par disque violet restant sur l'emplacement des torpilles à positon sur le tableau de bord du vaisseau (voir Combat en page 7) ;
- Croissance (Grow) : Ajoutez une escadre de drone à la couveuse à drone du tableau de bord du vaisseau par disque jaune restant sur l'espace Croissance du tableau de bord du vaisseau ;
- Naissance (Birth) : Lancez une escadre de drone depuis la couveuse à drone du tableau de bord du vaisseau par disque orange restant à l'emplacement de Naissance (voir Lancement d'escadre en page 6) ;
- Quai des bombardiers (Bomber Bay) : Lancer une escadre de bombardier (voir Lancement des escadres en page 6) ;
- Générateur de bouclier (Shield Generator) : rechargez 1 (destroyer et transporteur) ou 2 (dreadnought) des espaces de bouclier vide sur le tableau de bord du vaisseau avec des cubes de bouclier blancs. Note : Dans Xeno Wars, l'emplacement de générateur de bouclier des vaisseaux Tempêtes ne possède pas de disque, mais peut toujours être choisi comme l'une de vos deux actions ;

- **Ingénierie (Engineering)** : remettez un disque qui a été retiré du tableau de bord du vaisseau à son emplacement d'origine sur le tableau de bord du vaisseau.
Note : L'emplacement d'ingénierie ne possède pas de disque, mais peut toujours être choisi comme l'une de vos deux actions ;
- **Guérison (Heal)** : Remettez un disque retiré du tableau de bord du vaisseau à son emplacement d'origine et/ou remettez un cube de coque gris sur son tableau de bord. Vous ne pouvez pas restituer deux disques ou deux cubes de coque, l'action se limite à un seul de chaque au maximum.
Note : L'emplacement de Guérison ne possède pas de disque, mais peut toujours être choisi comme l'une de vos deux actions ;
- **Moteurs/Déplacement (Engines/Move)** : Permet le déplacement du vaisseau en effectuant une pichenette sur l'un des côtés mis en évidence en bleu sur le tableau de bord du vaisseau une fois par disque bleu restant sur l'emplacement Moteurs/Déplacement sur le tableau de bord du vaisseau ;

Lancement des escadres

Si l'emplacement des Quais des bombardiers comporte un disque et qu'au moins une escadre de bombardier se trouve à côté du tableau de bord du vaisseau, vous pouvez lancer cette escadre.

Si l'emplacement de la naissance des drones d'une reine de la ruche comporte un disque et que la couveuse de drone sur le tableau de bord comporte au moins une escadre de drone, vous pouvez lancer une escadre de drone par disque orange.

Dans les deux cas, prenez l'escadre lancée et placez-la au contact du vaisseau activé avec un cube d'activation par-dessus – **elle pourra être activée lors de cette manche.**

Deroute

Si un vaisseau quitte la zone de jeu pendant son déplacement, à la suite d'une action d'éperonnage, ou s'il est poussé hors du champs de bataille par un dé, il est considéré que le vaisseau a fui le champ de bataille et ne peut pas y revenir - A l'égard des règles, il est considéré comme détruit.

Le commandant sera sans doute sévèrement puni ultérieurement.

Éperonnage et collisions

Si deux vaisseaux entrent en collision sans avoir préalablement déclaré d'éperonnage, aucun dégât n'est infligé et le tour du joueur actif se termine immédiatement en raison des manœuvres d'évitement. Si un vaisseau inactif est ainsi expulsé de la zone de jeu, remettez le dans la zone de jeu, à 5 cm (2 pouces) du bord, aussi près que possible de l'endroit où il était avant l'expulsion, dans la direction choisie par son propriétaire.

Les vaisseaux amiraux ne peuvent être percutés que par d'autres vaisseaux amiraux – **Les escadres ne peuvent pas éperonner.** L'éperonnage est une action de dernier recours pour un capitaine désespéré - un vaisseau amiral ne peut éperonner que s'il lui reste 0, 1 ou 2 disques sur son tableau de bord.

Pour effectuer un éperonnage, avant et à la place d'effectuer un déplacement, le joueur actif **doit déclarer une tentative d'éperonnage** ainsi que la cible. Si le vaisseau actif touche sa cible, il est détruit et les dégâts infligés à la cible sont les suivants :

- Si la cible avait au moins un cube de bouclier restant, elle perd tous ses cubes de bouclier et le disque sur l'emplacement de générateur de bouclier (s'il y en a un)
- sinon la cible subit des dégâts en fonction de la taille du vaisseau qui effectue l'éperonnage (voir page 11) :
 - les petits vaisseaux lancent un D6 et infligent deux dégâts à l'emplacement indiqué
 - les grands vaisseaux lancent deux D6 et infligent deux dégâts à chaque emplacement indiqué
 - les énormes vaisseaux lancent trois D6 et infligent deux dégâts à chaque emplacement indiqué

Note : Ces règles d'éperonnage sont différentes (et remplacent) les règles d'éperonnage du jeu de base *FlickFleet* des 1ères éditions imprimées.

Combat

Au cours d'une partie, vous attaquerez souvent les vaisseaux adverses à l'aide de parasites d'abordages (représentés par des *D10*) ou des torpilles de positions (*D6*). Pour attaquer, placez le dé n'importe où sur le vaisseau actif, puis effectuez une pichenette avec votre doigt en direction de la cible souhaitée. Le dé infligera des dégâts au premier vaisseau touché, qu'il soit l'un des vôtres ou celui d'un adversaire, à moins qu'il ne quitte la zone de jeu. Si un vaisseau s'est déplacé suite à un contact avec le dé, laissez-le à sa nouvelle position - il a dévié de sa trajectoire en effectuant une manœuvre d'évitement.

Si les deux joueurs conviennent que les vaisseaux sont suffisamment proches pour que l'attaquant ne puisse pas rater sa cible, considérez que la cible a été touchée et lancez le dé en dehors de la zone de jeu pour déterminer le résultat.

Si le dé quitte la zone de jeu après avoir touché un ou plusieurs vaisseaux, le tir était totalement imprécis et rien ne se passe - les vaisseaux touchés par le dé ne subissent aucun dégât et sont renvoyés aux positions auxquelles ils se trouvaient avant d'être touchés.

Dégâts sur les escadres

Les escadres sont endommagées quel que soit le résultat du dé. Retirez la pièce la plus à l'extérieure (pour les drones) ou la pièce avant/arrière choisie par le défenseur (pour les bombardiers). Lorsque la troisième pièce est retirée, l'escadre est détruite.

Note : Les parasites d'abordage infligent des dégâts à toutes les escadres, y compris les leurs, mais ne les abordent pas.

Les pièces des drones sont remises dans la réserve de la Reine ; elles peuvent croître et être relancées à nouveau.

Les pièces de bombardiers ne peuvent pas être réutilisées dans cette partie.

Dégâts sur les vaisseaux amiraux

Les torpilles à positions et les parasites d'abordage infligent des dégâts différents les uns des autres une fois les boucliers abaissés

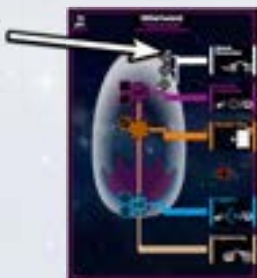
Pour chaque point de dégâts subis par un vaisseau amiral à cause de torpille à positions, parcourez cette liste dans l'ordre :

- 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 :

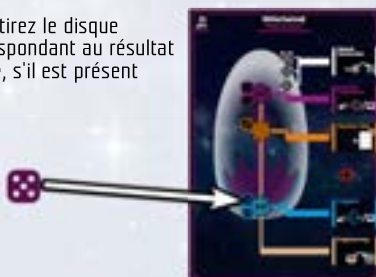
- S'il y a un ou plusieurs disques sur le tableau de bord du vaisseau à l'emplacement correspondant au résultat du dé, retirez un disque.
- S'il n'y avait pas de disques, retirez un cube de coque gris du tableau de bord (seuls les vaisseaux de la Ruche ont des cubes de coque dans Xeno Wars).
- S'il n'y avait pas de cubes de coque sur le tableau de bord, le vaisseau est détruit - retirez-le de la zone de jeu et retournez son tableau de bord face cachée.

Les torpilles à positons sont particulièrement puissantes : elles roulent plus droit, ce qui permet une utilisation à plus longue distance, endommagent systématiquement les vaisseaux amiraux et infligent le double de dégât. Si une torpille à positon touche un vaisseau, après avoir calculé et appliqué les dégâts comme décrit précédemment, relancez immédiatement le *D6* et infligez un second point de dégâts à l'emplacement de ce second résultat de dé (c'est-à-dire, effectuez la liste ci-dessus une seconde fois avec le nouveau résultat du dé). De même, les torpilles à positons infligent deux dégâts aux escadre (leur retirant deux pièces).

1. Retirer un cube de bouclier, s'il est présent



2. Retirez le disque correspondant au résultat du dé, s'il est présent



3. Retirez un cube de coque, s'il est présent



4. Vaisseau détruit !
Retournez le tableau de bord et retirez le vaisseau du jeu.



Si les **parasites d'abordage** touchent un vaisseau amiral non-Ruche (ils n'infligent aucun dégât aux autres vaisseaux amiraux appartenant à la Ruche), 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.
- Si les boucliers du vaisseau sont baissés, le résultat du dé est important :
 - 7+ : les parasites n'ont pas réussi à embarquer et rien ne se passe.
 - 1-6 : S'il y a un ou plusieurs disques à l'emplacement sur son tableau de bord

En fonction du résultat du dé, retirez un disque correspondant. Placez ensuite un cube d'abordage (vert) sur ce même emplacement (par-dessus les éventuels disques restants). 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. Si la réserve de cube d'abordage est vide, vous ne pouvez pas aborder de vaisseau.

Abordage

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 deux actions pour retirer jusqu'à deux cubes d'abordage par action sacrifiée sur les emplacements de son choix de son tableau de bord.

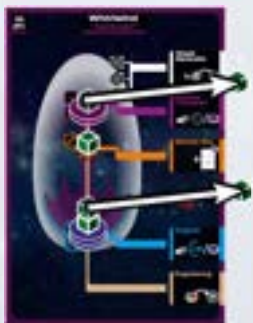
Si le dernier cube d'abordage est retiré, retirez également celui posé sur la figurine du vaisseau.

Les cubes d'abordage retirés sont remis dans la réserve du joueur de la Ruche.

Ensuite, avant que le vaisseau n'effectue ses actions restantes, pour chaque cube d'abordage restant :

- S'il y a un ou plusieurs disques sur l'emplacement du cube d'abordage, retirez un disque.
- S'il n'y a aucun disque à l'emplacement du cube, le joueur de la Ruche 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 d'emplacement) 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 des torpilles à Positron et un des Moteurs.



2. Chaque cubes restants retirent un disque si présent, ou bien peuvent passer à un emplacement portant un numéro adjacent, par exemple passer des Quais de bombardier (3) aux torpilles à positons (2) ou au point faible (4).



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.

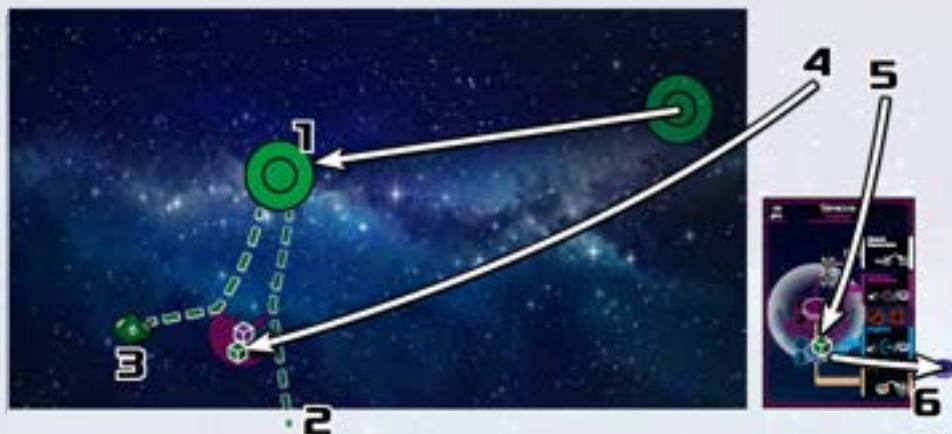
Lorsqu'un vaisseau Ruche est détruit, retirez ses cubes d'abordage de la réserve ; ces cubes ne sont plus disponibles pour cette partie. S'il n'y a pas assez de cubes dans la réserve, retirez-les des vaisseaux abordés jusqu'à ce que le compte soit bon.

Une fois que le dernier disque a été retiré d'un emplacement, soit par des parasites, soit par des torpilles à positons, 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 ou de guérison.

Exemple de combat

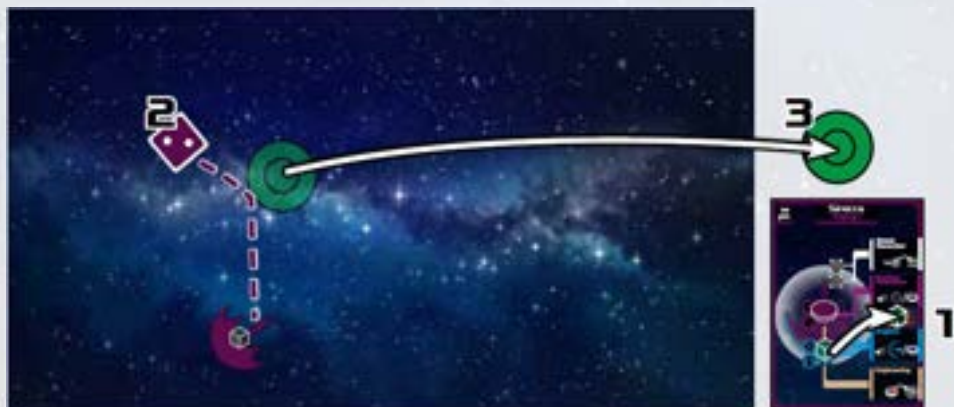
C'est au tour de Matt (Ruche). Il active son escadre de drone et la place dans une meilleure position de tir [1] avant de tirer sur le Zephyr dont les boucliers sont baissés. Le premier tir [2] touche le Zephyr, mais continue hors de la zone de jeu et n'a donc aucun effet.

Le dernier tir [3] touche à nouveau le Zephyr. Sans bouclier, le résultat du dé, 6, signifie que le Zephyr est abordé. Un cube vert est placé sur la figurine du Zephyr [4], un autre à l'emplacement correspondant du tableau de bord [5] et le dernier disque Moteurs est retiré [6].



Anya (Tempête) active ensuite le Zéphyr. Elle doit d'abord résoudre le cube d'abordage. Elle choisit de ne pas sacrifier d'action pour le retirer ; ainsi, comme il ne reste plus de disques bleus à son emplacement, il se déplace vers le point faible [1]. Pour sa première action, elle choisit de tirer sur l'escadre de drone. Le tir touche les drones [2] et leur inflige deux dégâts, leur retirant les deux pièces [3].

Elle devra à nouveau résoudre le cube d'abordage au prochain tour.



Fin du jeu

La partie se termine lorsque les conditions du scénario sont remplies ou qu'un seul joueur possède encore des vaisseaux en jeu. Le gagnant est le joueur qui remplit en premier les conditions de victoire du scénario ou qui possède encore des vaisseaux en jeu.

Jeux à plus de deux joueurs

Jeu multi-faction

Cinq factions sont désormais disponibles dans FlickFleet : l'Insurrection et l'Imperium dans la boîte de base (complété par les trois premières extensions), les Pirates (de la Box of Flicks 2), plus la Ruche et la Tempête de Xeno Wars. Les règles suivantes déterminent l'ordre des tours dans les parties où trois factions ou plus sont en jeu.

Vous aurez besoin de la piste d'ordre des tours, des marqueurs d'ordre des tours (cylindres en bois aux couleurs des factions), le compteur et les pions de Tirs essuyés (cubes en bois aux couleurs des factions) pour chaque faction en jeu.

Déterminez aléatoirement l'ordre des tours de la première manche et placez les marqueurs d'ordre de tour sur les cases 1er, 2e, 3e, etc. de la piste d'ordre de tour. Placez les pions « Tirs essuyés » correspondants sur la case « 0 » du compteur de « Tirs essuyés », à la droite de la piste d'ordre de tour.

Les joueurs jouent leur tour dans l'ordre indiqué par la piste d'ordre des tours, tant qu'il leur reste des vaisseaux à activer. Lorsqu'un joueur n'a plus de vaisseaux à activer, il passe systématiquement son tour.

Lorsqu'un vaisseau tire et que le dé touche un autre vaisseau, le propriétaire du vaisseau touché déplace son pion « Tirs essuyés » d'une case vers le haut du compteur de « tirs essuyés », quel que soit l'effet du dé. Les tirs suivants du même vaisseau attaquant sur la même cible ne déplacent pas le pion, mais les coups du même vaisseau attaquant sur d'autres vaisseaux, ou d'un autre vaisseau attaquant sur cette même cible, le font. Si l'un de vos vaisseaux est endommagé par des effets de zone tels que des mines ou une tentative d'éperonnage réussie, remontez également l'échelle « Tirs essuyés ».

Une fois que tous les joueurs ont activé tous leurs vaisseaux, une nouvelle manche commence et l'ordre des tours est déterminé pour la manche suivante. Le joueur le plus haut placé sur le compteur de « Tirs essuyés » sera le premier joueur de la manche suivante. Le deuxième sera le suivant, etc. Si deux joueurs ou plus sont au même rang sur le compteur « Tirs essuyés », ils occuperont les deux emplacements sur la piste de tour suivants (ou plus s'il y a plusieurs joueurs à égalité), dans l'ordre inverse de la manche précédente. Ainsi, le joueur à égalité qui était le plus élevé sur la piste d'ordre de tour, sera le dernier à s'activer parmi les joueurs à se disputer l'égalité pour de la manche suivante.

Une fois que tous les marqueurs d'ordre de tour des joueurs ont été correctement placés dans les bons espaces de la Piste d'ordre du tour, déplacez tous les compteurs Tirs essuyés des joueurs vers l'espace « 0 » sur du compteur de Tirs essuyés. Vous êtes maintenant prêt à commencer la manche suivante, avec le joueur en première position sur la piste d'ordre des tours.

Jeu en équipe

Il existe deux options pour les jeux en équipe, où deux joueurs ou plus jouent la même faction.

Dans la première option, l'équipe construit et partage le contrôle de la flotte ensemble. L'ordre des tours est identique à celui du jeu à deux joueurs, mais au sein d'une même faction, les joueurs alternent leur tour de jeu.

Dans la deuxième option, chaque joueur contrôle une section spécifique de la flotte. Répartissez le coût en points de la flotte le plus équitablement possible entre les joueurs, et chaque joueur choisit son propre ensemble de vaisseaux. L'ordre des tours est identique à celui du jeu à deux joueurs, mais au sein d'une même faction, les joueurs alternent leur tour de jeu tant qu'il leur reste des vaisseaux à activer. Si un joueur n'a plus de vaisseaux à activer, c'est au joueur suivant de la rotation de jouer.

Jeu libre

Le mode de jeu libre, contrairement aux scénarios, sont des combats équitables : les joueurs conviennent d'un total de points pour le jeu (30 à 40 est un bon nombre pour votre première partie), puis choisissent des vaisseaux de leur réserve en additionnant leur coût jusqu'à atteindre au maximum le total de points défini ou inférieur.

Le premier joueur est celui qui possède le plus de vaisseaux dans sa flotte, ou le joueur de la Tempête en cas d'égalité. Si vous jouez à deux joueurs avec des vaisseaux d'autres factions, l'ordre de départage est le suivant : Pirates > Tempête > Insurrection > Imperium > et en dernier la Ruche.

Tempête	Valeur en points
Escadre de bombardier	8
Sirocco	10
Tourbillon	35

Ruche	Valeur en points
Escadre de drone	5
Soldat	15
Reine	35

Note : Les point de la Reine et du Tourbillon ci-dessus incluent un ensemble complet de drone et de bombardiers.

Les joueurs se relaient, en commençant par le premier joueur, et placent un vaisseau à moins de 5 cm (2pouces) du bord de la zone de jeu la plus proche d'eux jusqu'à ce que tous les vaisseaux soient placés.

Le premier joueur à détruire tous les vaisseaux de son adversaire est le vainqueur.

Tailles des vaisseaux

La taille des vaisseaux amiraux est définie par leur coût, comme indiqué sur leur tableau de bord.

Les escadres (drones et bombardiers) n'entrent dans aucune de ces catégories.

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

Description des vaisseaux de la Ruche

Soldat (15 points)

Petit

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 2, cubes d'abordage : 4

Emplacements :

Pas de numéro : Guérison : Réparer un emplacement endommagé et/ou remplacer un cube de coque

1, 2, 3 : Infecter : Tirer un dé d'attaque *D10* par disque restant

4, 5 : Point faible : Pas de disque

6 : Déplacement : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des tentacules arrière



Reine (35 points)

Grand

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 4, cubes d'abordage : 10

Escadres : 4 escadres de drone

Emplacements :

Pas de numéro : Guérison : Réparer un emplacement endommagé et/ou remplacer un cube de coque

1, 2 : Infecter : Tirez un dé d'attaque *D10* par disque restant

3, 4 : Croissance : Ajouter une escadre de drone par disque restant dans la couveuse à drone

5 : Naissance : Lancez une escadre de drone depuis la couveuse à drone par disque restant

6 : Déplacement : déplacez-vous en donnant une pichenette sur l'un des tentacules arrière



Escadre de drone (5 points)

Mouvement : Pichenette dans n'importe quelle direction

PV : 2 (1 par pièce)

Infecter : Tirez un dé d'attaque *D10* par pièce restante.

Description des vaisseaux de la Tempete

Sirocco (10 points)

Petit

Cubes de bouclier : 2, cubes de coque : 0

Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé

1, 2 : Torpilles à positons : tirez un *D6* d'attaque par disque restant

3, 4 : Point faible : Le vaisseau est instantanément détruit

5, 6 : Moteurs : Déplacement en donnant une pichenette sur le bord incurvé arrière une fois par disque restant.

Règle spéciale : Attaque éclair : Si le Sirocco a encore ses deux disques moteurs, il peut inclure sa seconde action au milieu des deux mouvements, par exemple se déplacer, tirer des torpilles à positons puis repartir.



Tourbillon (35 points)

Grand

Cubes de bouclier : 3, cubes de coque : 0

Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé

Pas de numéro : Générateur de bouclier : Remplacer 1 cube de bouclier blanc

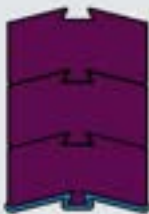
1, 2 : Torpilles à positons : tirez un *D6* d'attaque par disque restant

3 : Quais de bombardier : Lancez une escadre de bombardiers (une au total)

4 : Point faible : Le vaisseau est instantanément détruit

5, 6 : Moteurs : Déplacement en donnant une pichenette sur le bord incurvé arrière une fois par disque restant.

Règle spéciale : Attaque éclair : Si le Tourbillon a encore ses deux disques moteurs, il peut inclure sa seconde action au milieu des deux mouvements, par exemple se déplacer, tirer des torpilles à positons puis repartir.



Escadre de bombardier (8 points)

Mouvement : Pichenette par derrière

PV : 3 (1 par pièce)

Torpilles à positons : tirez un *D6* d'attaque par pièce restante

Scenarios

Explosez-les en orbite

Une reine de la Ruche a été localisée en orbite autour de Nostr-O. Nous devons l'éliminer rapidement avant qu'elle ne colonise tout le secteur avec sa progéniture nocive.

Flottes

Le joueur Ruche commence avec une reine et ses drones prêts à naître.

Le joueur Tempête commence avec une tornade et son escadron de bombardiers prêts à décoller.



Installation

Placez une petite assiette ou un bol bord vers le bas au centre de la zone de jeu, c'est la géante gazeuse Nostr-O.

Placez la reine de la ruche avec son bord arrière à 5 cm (2 pouces) de la géante gazeuse.

Placez ensuite le tourbillon du joueur tempête avec son bord arrière à 5 cm (2 pouces) de n'importe quel bord de la zone de jeu.

Règles spéciales

Le joueur de la Ruche commence le premier tour.

La géante gazeuse est un obstacle statique et permanent :

- Tous les dés qui le touchent en premier ne causent aucun dégât
- Tous les vaisseaux qui le touchent sont détruits
- Si quelque chose la déplace, remettez-la à sa position d'origine.

Objectifs

Le premier joueur à détruire tous les vaisseaux de son adversaire gagne.

Surpris pendant l'acte

par Rob Seater

Une force expéditionnaire de la Tempête frappe au cœur du territoire de la Ruche pour tenter d'y perturber la reproduction d'un nouvel essaim de vaisseaux.

Flottes

Le joueur de la Ruche commence la partie avec deux reines avec leurs compléments de drones.

Le joueur Tempête possède un sirocco et un tourbillon, avec l'escadre de bombardier du tourbillon déjà lancée.

Installation

Le joueur de la Ruche place les deux reines au centre de l'aire de jeu, leurs extrémités arrière se faisant face. Placez une escadre de drone sur l'emplacement prévu à cet effet sur le tableau de bord de chaque reine ; celles-ci sont déjà développées et prêtes à naître. Retirez le disque Moteur du tableau de bord des reines : elles sont en couvaison et ne sont pas prêtes à se déplacer.

Le joueur Storm place ses trois vaisseaux avec leurs bords arrière à 5 cm (2 pouces) du bord de la zone de jeu



Règles spéciales

Les emplacements des moteurs des reines ne peuvent pas être soignés au cours de la partie.

Objectifs

Le joueur de la Tempête gagne s'il parvient à détruire les deux reines. Sinon, c'est le joueur de la Ruche qui gagne.

La graine

Nous n'avons aucune idée de ce que c'est. Nous n'avons jamais rien vu de tel auparavant. Il semble s'agir d'un mélange de technologies organiques et inorganiques, et il est invulnérable à nos torpilles à positons. Nous devons détruire les sentinelles qui la garde afin qu'une mission scientifique puisse venir étudier ce qui semble être une graine.

Flottes

Le joueur de la Ruche a deux soldats.

Le joueur Tempête dispose d'un sirocco et d'un tourbillon, avec son escadre de bombardier à lancer pendant la partie.

Installation

Placez une grosse pièce au centre de la zone de jeu : c'est la graine.

Le joueur Ruche commence par placer deux soldats n'importe où dans la zone de jeu. Le joueur Tempête choisit ensuite un bord de la zone de jeu et y place ses vaisseaux, l'arrière de chaque vaisseau étant à 5 cm (2 pouces) du bord choisi.



Règles spéciales

La gousse est un obstacle statique et permanent, elle ne peut pas être endommagée et si elle est déplacée, elle revient à sa position d'origine.

Au début de chaque manche, avant que les joueurs n'activent leurs vaisseaux, le joueur de la Ruche tire deux fois depuis la graine, comme si elle possédait un emplacement d'Infection avec deux disques. Si le dé touche un vaisseau Tempête, infligez des dégâts et effectuez les règles d'abordage normalement. En revanche, s'il rate et que le dé reste en jeu, remplacez-le par un cube d'abordage. Ce cube reste en jeu jusqu'à ce qu'un dé le touche en premier (le détruisant) ou qu'un vaisseau entre en collision avec lui. Si un vaisseau Tempête touche l'un de ces cubes, lancez un *D10* comme s'il avait été touché par une action Infection classique et retirez-lui un cube de bouclier ou procédez à l'abordage le cas échéant, puis retirez le cube d'infection du terrain de jeu. Dans ce scénario, les cubes d'abordage ne sont pas limités ; utilisez ceux des reines si nécessaire.

Objectifs

Le joueur de la Tempête doit détruire les deux soldats, ouvrant ainsi la voie à une mission scientifique pour remporter la victoire.

La Ruche doit détruire les vaisseaux de la Tempête et conserver au moins un soldat pour remporter la victoire.

Bataille Royale

Remarque : ce scénario nécessite également la boîte de base de FlickFleet.

Un combat à mort à quatre ! Qui sortira vainqueur ?

Flottes

Le joueur Imperium possède un cuirassé et un destroyer.

Le joueur Insurrection possède un transporteur et deux destroyers.

Le joueur Tempête possède un tourbillon et un sirocco.

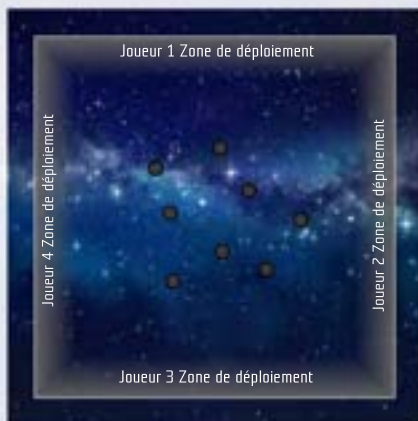
Le joueur Ruche dispose d'une reine et de deux Escadres de drones supplémentaires qui commencent dans la zone de jeu.

Installation

Chaque joueur choisit un bord de la zone de jeu et place ses vaisseaux avec leurs surfaces arrière à 5 cm (2 pouces) de ce bord.

Les joueurs installent leur flotte un vaisseau à la fois, en alternant jusqu'à ce que tous les vaisseaux soient positionnés. Placez les vaisseaux dans l'ordre suivant : Tempête, Insurrection, Imperium, Ruche.

Une fois tous les vaisseaux placés, les joueurs placent, tour à tour, chacun deux astéroïdes au centre de la zone de jeu. Il peut s'agir des pièces d'astéroïdes de l'extension Scénario et Décor, ou simplement de grosses pièces.



Règles spéciales

Les astéroïdes sont des obstacles **temporaires** et **mobiles** :

- S'ils sont déplacés par un vaisseau ou un dé, laissez-les dans leur nouvelle position
- Si un dé touche un astéroïde en premier, il inflige des dégâts à l'astéroïde uniquement.
- Si un vaisseau entre en collision avec un astéroïde, celui-ci subit deux dégâts, ce qui lui enlève une pièce ou deux fragments d'un astéroïde acrylique. Le tour du vaisseau prend immédiatement fin et il subit :
 - 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 s'il en a un.
 - Sinon, lancez un D6 et le vaisseau subit deux dégâts à cet endroit.

Objectifs

Le dernier joueur à qui il reste des vaisseaux en jeu est le grand vainqueur.

Envie de plus de scénarios ?

Vous pouvez trouver plus de scénarios sur :

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



Dedicaces

À nos épouses et à nos familles pour le soutien et la patience !

Remerciements

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

Conceptions de tableaux de bord Storm inspirées de Jindřich Pavlášek.

Illustrations du tableau de bord Hive par RH Aidley.

Un grand merci à tous ceux qui ont aidé en révisant, en testant ou en fournissant d'autres informations sur FlickFleet: Xeno Wars, en particulier : Rob Seater, Richard Gaisser, M. Yeager, Mark et Janet Adams, Edward Preedy, Ian Morns, Ali Donaldson, Stuart Cullen, Gavin Hope, Mal Ross, Alex Bardy, George Pope et Dan Preedy.

Un grand merci également à tous nos crowdfunders sur Gamefound sans qui FlickFleet : Xeno Wars n'existerait pas.

© 2022 Eurydice Games Ltd.

Reference rapide

Installation

Choisissez entre une partie rapide (page 12) ou un scénario prédéfini (pages 3, 15-18 ou sur <http://eurydicegames.co.uk/games/flickfleet/#flickfleet-scenarios>).

Le joueur qui a le plus grand nombre de vaisseau dans sa flotte commence. En cas d'égalité, c'est le joueur Tempête qui commence.

Tous de jeu

Placez un cube d'activation violet sur chaque vaisseau.

Les joueurs se relaient pour activer un vaisseau : retirez le cube violet puis les abordeurs font leur phase d'attaque et finalement effectuez deux actions *différentes*.

Les actions disponibles sont celles répertoriées sur le tableau de bord du vaisseau dont les emplacements ont encore au moins un disque posé sur eux.

Les escadres de drone et de bombardiers ne peuvent que se déplacer et/ou tirer un dé par pièce restante.

Combat

Placez un dé du type approprié sur le vaisseau qui tire. Effectuer, sur ce dé, une pichenette en direction de la cible. Le premier vaisseau touché subit des dégâts, sauf si le dé quitte par la suite la zone de jeu, auquel cas rien ne se produit.

Les chasseurs et les bombardiers perdent une pièce, quel que soit le résultat du dé. Les vaisseaux amiraux perdent d'abord les cubes de bouclier (quel que soit le résultat du dé), puis les disques correspondant au résultat du dé, puis les cubes de coque – voir tableau page 8.

Les vaisseaux qui sortent de la zone de jeu (suite à un déplacement, expulsé par un dé ou une action d'éperonnage) sont considérés comme détruits.

Eperonnage et collisions

Si deux vaisseaux entrent en collision involontairement, aucun dégât n'est infligé, mais le tour du joueur actif se termine immédiatement en raison des manœuvres d'évitement (voir Éperonnage et collisions à la page 6).

Seuls les vaisseaux amiraux lents peuvent être éperonnés. Avant de se déplacer, le joueur actif *doit déclarer une tentative d'éperonnage* et la cible. Si le vaisseau actif touche sa cible, il est détruit et les dégâts infligés à la cible sont décrits dans la section « Éperonnage et collisions » à la page 7.

Fin de partie

Le gagnant est la première personne à remplir les conditions du scénario ou à détruire tous les vaisseaux de ses adversaires.