



FlickFleet

Livret de regles 3e edition

Un jeu de dextérité aux dés et de destruction dans l'espace lointain

Par Jackson Pope et Paul Willcox

D'une durée de 10 à 20 minutes pour 2 joueurs à partir de 8 ans.

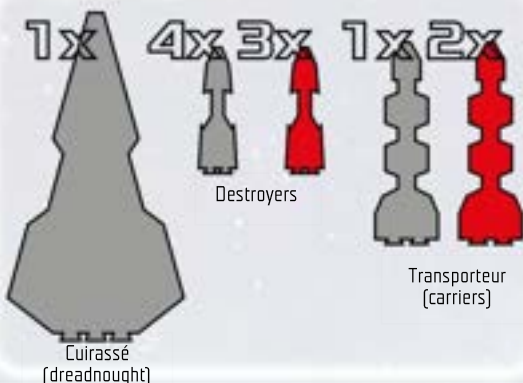
Pendant 10 000 ans, l'Imperium de la Terre a régné sur les étoiles d'une main de fer. Mais aujourd'hui, l'insurrection a ébranlé le régime totalitaire terrestre en rassemblant partisans et vaisseaux spatiaux. En réponse, une armada de combat impériale est envoyée depuis la Terre pour mettre fin à la rébellion.

Le sort de ces flottes spatiale est entre vos mains, littéralement. Donnez une pichenette à vos vaisseaux pour vous déplacer. Donnez une pichenette à vos dés pour attaquer. FlickFleet est un jeu d'adresse aux dés pour deux joueurs qui combine combat tactique de vaisseaux spatiaux et dextérité. Levez vos boucliers et préparez vos doigts à faire valser les dés !

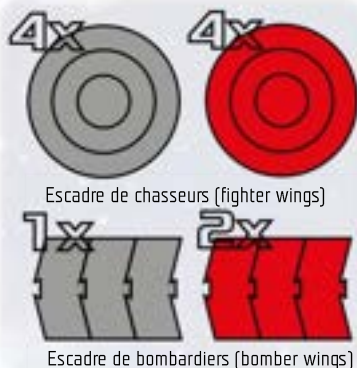
Composants

Deux flottes de vaisseaux en acrylique : Imperium (gris) et insurrection (rouge) :

Vaisseaux amiraux



Escadres



11 tableaux de bord de vaisseaux : un pour chaque destroyer, transporteur et dreadnought (collectivement appelé Vaisseaux amiraux). Notez que les escadres de chasseurs et de bombardiers (collectivement appelé Escadres (Wings)) n'ont pas de tableaux de bord.



S'y trouve également :

Un dé noir à six faces (D6) et un dé rouge à dix faces (D10) - 2 de chaque pour la boîte deluxe

Disques en bois représentant des emplacements sur les vaisseaux - 26 lignes de défense (rouge), 11 générateurs de bouclier (blanc), 11 moteurs (bleu), 4 Quai de chasseurs (jaune), 3 Quai de bombardiers (orange) et 1 bombe nucléaire (noir)

Cubes en bois représentant l'état du vaisseau - 24 boucliers (blancs), 3 coques (gris)

Un cube en bois violet par vaisseau amiral et escadre (22)

Ce livre de règles

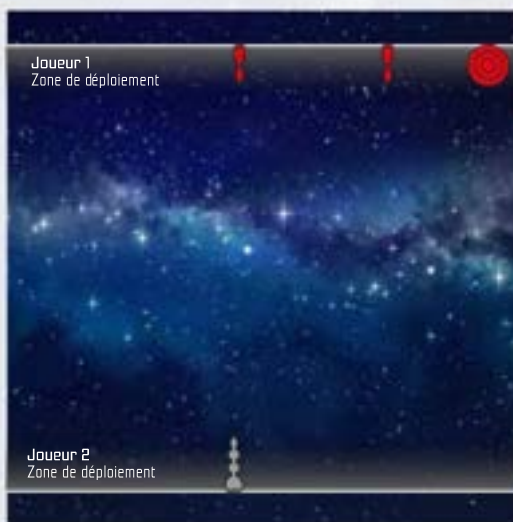
Installation

Choisissez ce que vous préférez jouer entre une bataille équitable (voir page 13) 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 l'Insurrection et qui incarnera l'Imperium de la Terre. En cas de désaccord, le dernier joueur ayant enfreint une loi incarnera l'Insurrection.

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).



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.

Placez deux escadres de chasseur à côté du tableau de bord de chaque cuirassé, et deux escadres de chasseur et une escadre de bombardier à côté du tableau de bord de chaque transporteur.

Chaque escadre est constituée de trois pièces, chaque pièce représentant un tiers de l'escadre entière. Lorsqu'elle est endommagée, une escadre perd une pièce, témoignant de la réduction de sa force.

Scénario d'introduction

Flottes

Le joueur Insurrection prend deux destroyers et une escadre de chasseurs.

Le joueur Imperium prend un transporteur, avec deux escadres de chasseurs et une escadre de bombardiers à lancer pendant la partie.

Règles spéciales

Aucune

Objectifs

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

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 représentant le déplacement, le combat et les réparations. Le joueur possédant le plus de vaisseaux en jeu **commence** la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur insurgé qui commence la partie. **Lors des manches suivantes**, le dernier joueur qui a activé un vaisseau jouera en second.

Jouer une manche

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

À votre tour, choisissez un de vos vaisseaux muni d'un cube d'activation et activez-le en retirant le cube puis en effectuant deux actions **différentes** avec ce vaisseau (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. Si votre adversaire n'a plus de vaisseaux possédant de cubes d'activations sur eux, continuez votre tour de jeu jusqu'à ce que tous vos vaisseaux aient été activés.

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, vous choisissez une ou deux actions **différentes** à effectuer : se déplacer, tirer avec des armes, recharger des boucliers, lancer une escadre et réparer les dégâts.

Escadres

Les escadres ne peuvent que se déplacer et/ou tirer avec leurs armes, les autres actions ne leur sont pas accessibles. Vous pouvez effectuer les actions déplacer et tirer dans l'ordre que vous voulez.

- Déplacez-les en donnant une impulsion avec le doigt sur les surfaces surlignées en bleu sur le schéma ci-dessous, et/ou,
- Tirez un dé par pièce restante (voir Combat à la page 6)

Escadre de chasseurs



- 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.

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 du tableau de bord :

- 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 ;
- Lignes de défense (Defence Grid) : tirez un D10 par disque rouge restant sur l'emplacement de la ligne de défense du tableau de bord du vaisseau (voir Combat en page 6) ;
- Armes nucléaires (Nukes) : tirez un D6 par disque noir restant sur l'emplacement des Armes nucléaires sur le tableau de bord du vaisseau (voir Combat en page 6) ;
- Quai des chasseurs (Fighter Bays) : Lancez une escadre de chasseur (voir Lancement des escadres ci-dessous) ;
- Quai des bombardiers (Bomber Bay) : Lancer une escadre de bombardier (voir Lancement des escadres ci-dessous) ;
- Moteurs (Engines) : 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 ;
- Ingénierie (Engineering) : remettez un disque qui a été retiré du tableau de bord du vaisseau à son emplacement d'origine ou remettez un cube de coque gris 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.

Lancement des escadres

Si l'emplacement de Quai des chasseurs/bombardiers comporte un disque et qu'au moins une escadre correspondante se trouve à côté du tableau de bord du vaisseau, vous pouvez lancer l'une de ces escadres. Prenez l'escadre et placez là au contact du vaisseau activé avec un cube d'activation dessus – **elle pourra être activée lors de cette manche.**

Mise en deroute

Si un vaisseau quitte la zone de jeu pendant son déplacement, ou à la suite d'une action d'éperonnage, ou s'il est poussé hors de la zone de combat 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.

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 - 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, 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
- sinon la cible subit des dégâts en fonction de la taille du vaisseau actif (voir page 11) :
 - les petits vaisseaux lancent un D6 et infligent deux dégâts à l'emplacement résultant
 - les grands vaisseaux lancent deux D6 et infligent deux dégâts à chaque emplacement résultant
 - les énormes vaisseaux lancent trois D6 et infligent deux dégâts à chaque emplacement résultant

Combat

Au cours d'une partie, vous attaquerez souvent les vaisseaux adverses à l'aide de lasers à courte portée (représentés par des *D10*) ou d'armes nucléaires (*D6*). Pour attaquer, placez le dé n'importe où au-dessus du vaisseau actif, puis effectuez une pichenette avec votre doigt en direction de la cible souhaitée. Le dé infligera des dégâts au premier vaisseau touché, que ce soit le vôtre ou celui de votre 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 si proches que l'attaquant ne peut 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 est raté 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 des chasseurs et des bombardiers

Les escadres sont endommagées quel que soit le résultat du dé. Retirez le chasseur le plus à l'extérieur ou le bombardier, choisi par le défenseur, situé à l'avant ou à l'arrière. Les pièces retirées ne peuvent pas être réutilisées dans cette partie. Lorsque la troisième pièce est retirée, l'escadre est détruite (chasseurs et bombardiers sont chacun constitués de trois pièces).

Dégâts sur les vaisseaux amiraux

Pour chaque point de dégâts subis par un vaisseau amiral, 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 abaissés, le résultat du dé est important :
 - 7+ : le coup a été absorbé par le blindage du vaisseau et il ne se passe rien.
 - 1-6 :
 - 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 cuirassés ont des cubes de coque).
 - 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.

Une fois que le dernier disque a été retiré d'un emplacement, cet espace a été endommagé et le vaisseau ne peut pas effectuer l'action lié à cet emplacement jusqu'à ce qu'il soit réparé en effectuant une action d'ingénierie.

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.

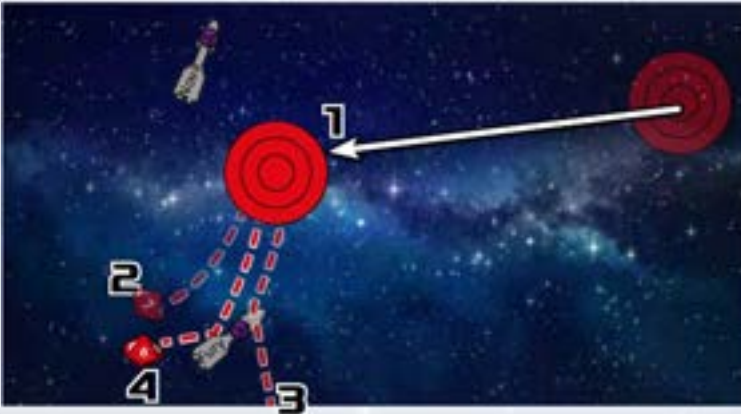


Les armes nucléaires sont particulièrement puissantes : elles roulent plus droit, ce qui permet une utilisation à plus longue portée plus précise, endommagent systématiquement les vaisseaux amiraux et infligent le double de dégâts. Si une bombe nucléaire touche un vaisseau, après avoir calculé et appliqué les dégâts comme décrit précédemment, infligez immédiatement un deuxième point de dégâts au même endroit (c'est-à-dire, effectuez la liste ci-dessus une deuxième fois en considérant le même résultat). De même, les bombes nucléaires infligent deux dégâts aux escadres (leur retirant deux pièces).

Exemple de combat

C'est au tour de Todd (Les Insurgés). Il active son escadre de chasseurs et le place dans une meilleure position de tir (1) avant de tirer sur l'ISS Fury dont les boucliers sont baissés. Le premier tir (2) rate la cible et ne touche rien. Le suivant (3) touche le Fury, mais continue hors de la zone de jeu et n'a donc aucun effet. Le dernier tir (4) touche le Fury.

Sans bouclier, le résultat du dé, 6, signifie que les moteurs de la Furie sont endommagés. Le disque bleu est retiré de son tableau de bord (5). La Furie ne peut pas bouger tant que l'action Ingénierie n'a pas été utilisée pour réparer ses moteurs.



Ellie (Imperium) choisit ensuite d'activer l'ISS Fury. Immobile, elle préfère utiliser son générateur de boucliers pour recharger partiellement ses boucliers (1), puis tirer deux fois sur les chasseurs (l'un des disques ayant déjà été retiré de la ligne de défense du Fury, elle ne dispose que de deux tirs). Le premier tir (2) rate les chasseurs et touche l'ISS Nova – son propre vaisseau ! – qui perd un cube de bouclier (3). Le second tir (4) touche les chasseurs et leur enlève une pièce (5).



Fin du jeu

La partie se termine lorsque les conditions du scénario sont remplies ou que tous les vaisseaux d'un joueur ont été détruits ou ont quitté la zone de jeu. Le gagnant est le joueur qui remplit en premier les conditions de victoire du scénario ou qui possède encore des vaisseaux en jeu.

Il peut arriver qu'en fin de partie, chaque joueur dispose d'un nombre de vaisseaux à peu près équivalent. Plutôt que de se mettre d'accord sur une égalité ou de s'engager dans un final qui tire en longueur, vous pouvez utiliser la règle de bataille d'attrition décrite ci-dessous.

Attrition

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'un seul vaisseau amiral, votre vaisseau est affaibli. Après avoir subi de lourdes pertes, son moral est en chute libre et il ne lui reste que peu d'énergie, de munitions et de pièces de rechange.

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'un seul vaisseau amiral (et plus aucune escadre ni pièce neutre), votre vaisseau final est affaibli. Placez quatre pions sur la case Ingénierie de son tableau de bord. Pour les vaisseaux Pirates (de Box of Flicks 2, ou Box of Pirate Flicks) ou Ruche (de Xeno Wars), placez-les sur l'emplacement Drones de Récupération ou de Soins correspondant.

Chaque fois que votre vaisseau recharge ses boucliers en utilisant l'emplacement Générateur de bouclier ou répare un emplacement en utilisant l'emplacement Ingénierie (ou Drones de récupération/Guérison), retirez l'un de ces compteurs.

Une fois qu'il n'y a plus de compteurs sur l'emplacement d'ingénierie ou équivalent du vaisseau, le vaisseau est épuisé.

Les vaisseaux épuisés ne peuvent plus réparer leurs systèmes ni recharger leurs boucliers. Ils peuvent cependant effectuer deux actions normales avec les systèmes restants, jusqu'à ce que leurs derniers disques soient retirés.

Obstacles

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

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

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

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

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

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

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

De nombreuses extensions de FlickFleet introduisent des éléments de décor tels que des astéroïdes, des comètes, des nébuleuses ou des épaves, mais vous pouvez également utiliser des pièces, des bols et divers autres objets du quotidien pour représenter des obstacles. L'ajout d'obstacles rend le jeu plus tactique, car vous pouvez vous en servir pour vous mettre à couvert et rendre la traversée de la zone de jeu plus périlleuse.

Description des vaisseaux

Tailles des vaisseaux

La taille des vaisseaux amiraux est définie par leur coût, comme indiqué sur leur tableau de bord. Les escadres (chasseurs 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 !)

Escadre de chasseur (6 points)

Mouvement : Pichenette dans n'importe quelle direction

PV : 3 (1 par pièce)

Lasers : 1 D10 par pièce restante



Escadre de bombardier (8 points)

Mouvement : Pichenette par derrière

PV : 3 (1 par pièce)

Armes nucléaires : 1 D6 par pièce restante



Destroyers (10 points)

Petit

Cubes de bouclier : 2, cubes de coque : 0

Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé

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

4 : Point faible : Le vaisseau est instantanément détruit

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

6 : Moteurs : Déplacement en donnant une pichenette sur l'un des trois bords arrière



Transporteur (5 points sans chasseurs et bombardiers, 25 points avec chasseurs(2x6) et bombardiers (1x8))

Grand

Cubes de bouclier : 2, cubes de coque : 0

Escadres : 2 escadres de chasseur et 1 escadre de bombardier

Emplacements :

Pas de numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé

1 : Ligne de défense : tirez un dé d'attaque D10

2, 3 : Quai des chasseurs : Lancez une escadre de chasseur (deux au total)

4 : Quai des bombardiers : Lancez une escadre de bombardier (une au total)

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

6 : Moteurs : Déplacement en donnant une pichenette sur l'un des trois bords arrière



Cuirassé (23 points sans chasseurs, 35 points avec chasseurs(2x6))

Grand

Cubes de bouclier : 4, cubes de coque : 3

Escadres : 2 escadres de chasseur

Emplacements :

Aucun numéro : Ingénierie : Réparer un emplacement endommagé ou renvoyer un cube de coque.

1 : Armes nucléaires : tirez un dé d'attaque D6

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

4 : Quai des chasseurs : Lancez une escadre de chasseur (deux au total)

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

6 : Moteurs : Déplacement en donnant une pichenette sur l'un des trois bords arrière



De nombreux autres modèles de vaisseau pour FlickFleet sont disponibles dans les extensions disponibles sur notre site web. Vous trouverez les descriptions des autres classes de vaisseau dans les livrets de règles des extensions qui les incluent. Tous les livrets de règles des extensions sont téléchargeables gratuitement sur notre site web.

Bataille rangée

Il existe deux façons de jouer à FlickFleet : les batailles rangées et les scénarios. Nous avons inclus plusieurs scénarios dans le livret de règles, à partir de la page 14. Vous trouverez d'autres informations dans les livrets de règles des extensions (téléchargeables gratuitement sur notre site web), sur la page FlickFleet et dans le livret de scénarios, qui propose également plusieurs suggestions de flottes pour des batailles rangée.

Flottes

Si vous voulez jouer une bataille équitable, les joueurs conviennent d'abord d'un total de points pour la partie (30 à 40 est un bon nombre pour votre première partie).

Vaisseau	Valeur en points
Escadre de chasseur	6
Escadre de bombardier	8
Destroyer	10
Transporteur	25
Cuirassé	35

Note : Les points ci-dessus incluent un transporteur et un cuirassé remplis de chasseurs et de bombardiers.

Les joueurs choisissent ensuite des vaisseaux dans leur réserve en additionnant leur coût jusqu'à atteindre au maximum le total de points défini.

Installation

Le joueur de départ est le joueur avec le plus de vaisseaux, ou le joueur de l'insurrection en cas d'égalité.

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

Règles spéciales

Vous pouvez accepter de jouer avec certains obstacles (voir page 10). Dans ce cas, placez tous les obstacles et le joueur qui commence choisit son camp.

Objectifs

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

Scenarios

Tir sur cible

Il est temps d'apprendre à piloter ces engins. Nous allons vous envoyer, cadets, sur un champ de tir. Celui qui fera le plus de victimes sera le meilleur tireur de la semaine. Et l'autre sera de corvée chiottes.

Flottes

Les deux joueurs commencent la partie avec uniquement le disque central d'une escadre de chasseurs Imperium. Cela signifie qu'ils ne tirent qu'un coup d'un *D10*.

Installation

Les joueurs placent leur disque de chasseur dans les coins opposés de la zone de jeu, à environ 5 cm des deux bords.

Placez les pièces es quatre escadres de chasseur Insurgé séparément, comme indiqué sur le schéma. Ce sont les obstacles.

Placez cinq bombardiers Insurgé distincts comme indiqué sur le schéma. Ce sont les drones sur la cible. Votre objectif est d'en détruire plus que votre adversaire.



Règles spéciales

Lancez un dé pour choisir le premier joueur. Ce joueur commence par déplacer un drone d'une simple pichenette. Ensuite, les joueurs effectuent leur tour en tirant et/ou déplaçant leur chasseur, puis en déplaçant l'un des drones. Si un drone percute un obstacle, les deux restent intacts. Si votre dé touche un obstacle en premier, rien ne se passe.

Lorsque vous réussissez à tirer sur un drone, conservez la pièce enlevée dans votre pile de scores.

Objectifs

Le premier joueur à détruire trois drones (en tirant dessus) remporte la partie. Un joueur perd immédiatement si :

- leur combattant quitte la table,
- leur combattant entre en collision avec quoi que ce soit,
- ils sortent un drone de la table,
- ou s'il tire (accidentellement ou intentionnellement) sur leur adversaire.

Dans l'ombre de Gravit-E

Une petite flotte insurgée a été repérée, planquée aux abords de Gravit-E le système d'étoiles à neutrons. Envoyez l'Annihlateur de l'ISS pour les débarrasser du secteur.

Flottes

Le joueur Imperium possède un seul cuirassé (avec deux escadres de chasseurs prêtes à être lancées).

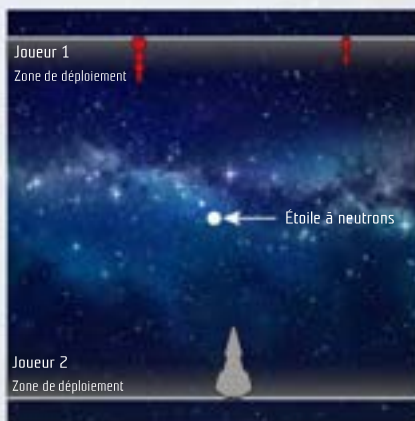
Le joueur Insurgé dispose d'un transporteur (avec deux escadres de chasseurs et une escadre de bombardiers prêtes à être lancées) ainsi que d'un destroyer.

Installation

Le joueur Insurrection place ses vaisseaux en premier, l'arrière à 5 cm de son bord de la zone de jeu.

Le joueur Imperium place ensuite son cuirassé avec le bord arrière à 5 cm de son bord de la zone de jeu.

De plus, placez un objet circulaire d'environ 2,5 cm (1") de diamètre (comme une grosse pièce) au centre de la table pour représenter l'étoile à neutrons.



Règles spéciales

A chaque fois qu'un vaisseau termine son tour, déplacez-le en ligne droite de 5 cm (2") directement vers l'étoile à neutrons. Si vous n'avez pas de règle sous la main, la distance entre le bord extérieur du plus grand cercle d'une escadre de chasseur et le bord intérieur opposé est de 5 cm. En cas de collision avec un autre vaisseau, considérez la collision comme une tentative d'éperonnage (voir Éperonnage et collisions page 6).

Tout vaisseau en contact avec l'étoile à neutrons est instantanément détruit. De plus si un dé touche l'étoile à neutrons avant de toucher un vaisseau, il ne se passe rien (ramenez tous les vaisseaux déplacés par le dé à leur position de départ avant le tir).

Objectifs

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

Chopez-les tant que les petites roues sont encore en place

Nous avons entendu dire que l'Imperium enverrait son nouveau cuirassé de classe Cataclysm en mission d'entraînement. C'est l'occasion de lui infliger un revers majeur avant qu'il ne sème le chaos dans le secteur.

Flottes

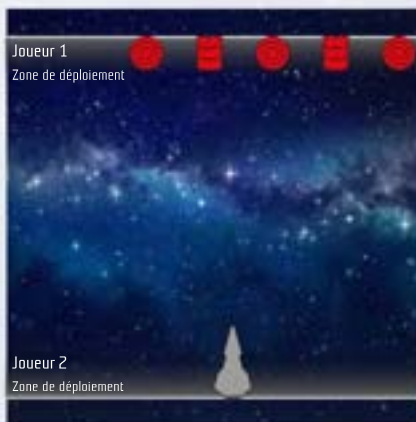
Au départ, le joueur Imperium dispose d'un seul cuirassé (avec deux escadres de chasseurs prêtes à être lancées) et recevra deux destroyers en renfort au début du tour 4.

Le joueur Insurgé dispose de trois escadres de chasseurs et de deux escadres de bombardiers.

Installation

Le joueur Imperium s'installe en premier avec le bord arrière de son cuirassé à 5 cm (2 pouces) de son bord de la zone de jeu.

Ensuite, le joueur Insurgé place ses chasseurs et ses bombardiers n'importe où avec leurs bords arrière à 5 cm (2 pouces) de leur bord de la zone de jeu.



Règles spéciales

Le cuirassé est un prototype d'un nouveau modèle puissant. Il peut lancer ses deux escadres de chasseurs en une seule action et dispose de deux disques (donc deux tirs) sur son emplacement d'armes nucléaires et de trois disques (donc trois tirs) sur son emplacement de ligne de défense.

Au début de la quatrième manche, le joueur Imperium ajoute deux destroyers à la zone de jeu, leurs bords arrière placés à 5 cm de leur côté de la zone de jeu. Vous pouvez utiliser les composants de la boîte pour suivre la manche en cours.

Objectifs

Si les insurgés détruisent le dreadnought, ils ont gagné, sinon l'Imperium gagne.

Fuite avant la tempête de feu

Notre base de ravitaillement sur Fray-T a été trahie ! Nous devons évacuer le personnel et le matériel avant que la flotte du Secteur ne détruise la base.

Flottes

Le joueur Imperium commence sans aucun vaisseau sur le plateau, mais aura besoin de quatre destroyers.

Le joueur Insurgé commence avec un destroyer et deux escadres de chasseurs, et aura en plus besoin de deux modèles de transporteur pour représenter des cargos (sans leurs chasseurs et bombardiers).

Installation

Placez un objet circulaire d'environ 15 cm (comme une petite assiette ou un bol, bord vers le bas) au centre de la zone de jeu pour représenter la lune Fray-T.

Le joueur Insurgé place ses escadres de chasseur et son destroyer à environ 2,5 cm (1") du bord de la lune.



Règles spéciales

Au début de chaque tour, le joueur Insurgé peut ajouter un cargo (représenté par une figurine de transporteur munie d'un cube d'activation) à la zone de jeu, son bord arrière étant à 2,5 cm (1") de la lune. Les tableaux de bord de ces cargos ne comportent ni Ligne de défense, ni Quai de chasseurs, ni Quai de bombardiers, et un seul cube bouclier blanc (maximum).

Au début des tours 1, 3, 4 et 5 (mais après que le joueur Insurrection ait ajouté son cargo s'il le souhaite), le joueur Imperium ajoute un destroyer à la zone de jeu, son bord arrière étant à 5 cm de n'importe quel bord de la zone de jeu. Ces destroyers entrent en jeu avec des cubes d'activation sur eux.

Tout vaisseau qui touche la lune est instantanément détruit et si un dé touche la lune avant de toucher un vaisseau, rien ne se passe (ramenez tous les vaisseaux déplacés par le dé à leur point de départ avant le tir).

Suite au verso.

Le joueur Insurgé est limité à deux cargos en jeu à la fois (en raison du complexe de lancement mal doté en personnel qui limite la fréquence de lancement).

Le but du joueur Insurgé est de déplacer ces pièces hors de la zone de jeu (où elles sont considérées comme en hyperspace, et non comme détruites). Malheureusement, un saut en hyperspace depuis une orbite basse exercerait une pression trop forte sur la coque du vaisseau, la déchirant. Le vaisseau doit donc se déplacer une première fois (en s'éloignant de la lune) sans quitter la zone de jeu avant de quitter le terrain de jeu lors d'un tour suivant.

Objetifs

Le joueur Insurgé doit réussir à faire partir trois de ses quatre cargos en hyperspace (hors de la zone de jeu) pour gagner.

Dès que deux cargos sont détruits, le joueur Imperium gagne.

Envie de plus de scénarios ?

Vous pouvez trouver plus de scénarios sur :

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



Dedicaces

À la mémoire de Ben Drake, Jane Tomlinson et Andrew Burgin.

Remerciements

À la mémoire de Ben Drake, Jane Tomlinson et Andrew Burgin.

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

Un grand merci à tous ceux qui ont aidé en révisant, en testant ou en fournissant d'autres informations sur FlickFleet, en particulier : Matt Goldsmith-Davis, Paul Thompson, Dale Rowe, Richard Shelvey, Chris Brown, Chris Preston, Ian Reah, Mike Broughton, Olly Burnett-Hall, Amo Deo, Ian Morns, Wilka Hudson, Mal Ross, Paul Henesey, Gavin Hope, Ellie Willcox, Finlay et Clementine Ensor, David et Nicola Zendle, Jack Eddy, Iain Chantler, Moe Tousignant et Alex Bardy.

Merci à Rob Harper pour la relecture du livre de règles, à Paul Grogan de Gaming Rules! pour ses suggestions supplémentaires et à Mark Adams pour sa contribution sur les règles de fin de partie.

Un grand merci également aux fans du jeu qui ont contribué avec des vaisseaux, des décors et des idées de règles supplémentaires dans les différentes extensions de FlickFleet.

Reference rapide

Installation

Choisissez soit une bataille équitable (page 13) soit un scénario prédéfini (pages 3, 14-18 ou sur <http://eurydicegames.co.uk/games/flickfleet/#flickfleet-scenarios>).

Le joueur qui a le plus grand nombre de vaisseau dans sa flotte commence, le joueur Insurgé commence en cas d'égalité.

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 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 chasseurs 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 (cuirassé uniquement) – voir tableau page 7.

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 6.

Fin de partie

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