

# FlickFleet

## Extension 1 : Pack de scenarios



### Livret de regles

Vaisseaux, décors et scénarios supplémentaires pour FlickFleet  
Par Jackson Pope et Paul Willcox

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

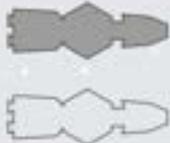
L'extension 1 : Pack de scénario ajoute trois nouveaux types de vaisseaux avec des capacités uniques, des mines, des astéroïdes, des objectifs et des vaisseaux civils à FlickFleet (nécessite le jeu FlickFleet pour jouer).

De plus, il contient de nouveaux scénarios pour vous donner la possibilité d'intégrer toutes ces nouvelles règles et capacités dans vos parties.

# Composants

Vaisseaux acryliques supplémentaires pour l'Imperium (gris) et l'Insurrection (rouge) :

Vaisseaux amiraux



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



Poseur de mine  
(Mine Layer)



Bélier  
(Ram)

4 mines

Escadres



2 escadres de chasseur  
(Fighter wings)

Autres composants acryliques :



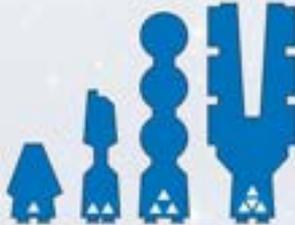
Astéroïdes



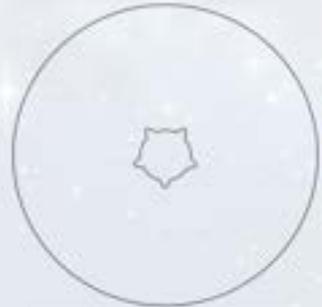
Jetons objectifs



4 mines



Vaisseaux civils



Gabarit d'aire d'explosion  
de mine

3 tableaux de bord de vaisseau - un pour chaque vaisseau amiral, ainsi qu'une piste de compteur de manche et son marqueur.



S'y trouve également :

Des disques en bois représentant les emplacements des vaisseaux - 6 Ligne de défense (rouge), 2 générateurs de bouclier (blanc), 3 moteurs (bleu), 1 Générateur de furtivité (vert) et 1 Soute à mines (orange)

Cubes en bois représentant l'état du vaisseau - 3 boucliers (blanc), 7 coques (gris) Un cube en bois violet par vaisseau amiral, vaisseau civil et escadre (9)

Ce livre de règles

## Nouvelles règles

L'extension 1: Pack de scénario pour FlickFleet contient un certain nombre de composants qui introduisent de nouvelles règles :

### Astéroïdes

Les astéroïdes sont des éléments de décor statiques qui offrent une protection contre les tirs ennemis et bloquent les mouvements. Ils se présentent sous deux formes : Anneaux et Quartier. Les astéroïdes en anneaux peuvent avoir un, deux ou trois anneaux. Les astéroïdes quartier sont constitués de six quartier qui, une fois assemblés, forment un cercle grossier.



Astéroïdes en anneaux



Astéroïde en quartier

Lors d'une attaque de tir, si un dé touche un astéroïde en premier, retirez l'anneau le plus extérieur ou le quartier qui a été touché, rien d'autre touché par le dé n'est endommagé.

Si un vaisseau entre en collision avec un astéroïde (soit l'astéroïde percute le vaisseau, soit le vaisseau percute l'astéroïde), retirez les deux anneaux extérieurs ou le quartier touché. Si les boucliers du vaisseau sont activés (il y a au moins un cube de bouclier sur son tableau de bord), retirez tous les cubes de bouclier du tableau de bord et le disque de son générateur de bouclier.

Sinon, lancez un D6 et le vaisseau subit deux dégâts à cet endroit, comme s'il était touché par une arme nucléaire.

### Vaisseaux civils

Les vaisseaux civils sont des vaisseaux neutres, plus faibles que les vaisseaux de guerre. Ils peuvent être ajoutés à vos scénarios comme cibles à attaquer ou à protéger. Ils peuvent être contrôlés par l'IA (par exemple, se déplacer de manière fixe) ou par l'un des joueurs.

Chaque vaisseau a deux points de vie (placez un cube de coque gris sur leurs figurines lors de leur mise en jeu). Le premier impact supprime le cube de coque (quel que soit le résultat du dé) et le second détruit le vaisseau (quel que soit le résultat du dé). S'il entre en collision avec un astéroïde, un autre vaisseau ou est percuté, il est immédiatement détruit. S'il se déplace sous le contrôle du joueur, attribuez-lui un cube d'activation comme n'importe quel autre vaisseau et il ne peut effectuer qu'une seule action par manche : se déplacer en effectuant une pichenette sur l'un de ses 3 bords arrière.



## Mines

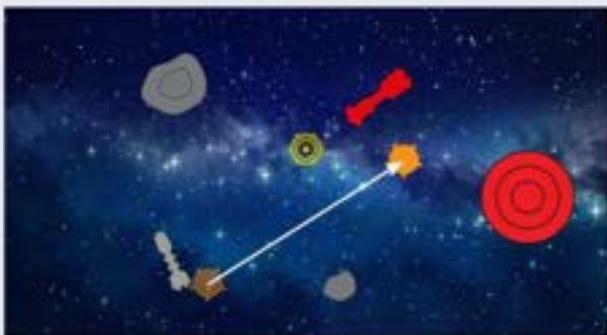
Les mines sont des engins nucléaires passifs qui explosent et endommagent tout ce qui se trouve à proximité au moindre contact.

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



### Exemple de déploiement de mines

*Konrad largue une mine en la plaçant en contact avec l'ISS Bastion puis il effectue une pichenette dessus en direction du Piledriver et de l'escadre de chasseur ennemie.*

*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 **06** pour chaque vaisseau et infligez deux dégâts (boucliers en premier, s'il en a) à l'emplacement indiqué par le dé.

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



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

*Le gabarit de tir est placé sur la mine [2] et chevauche le Piledriver, l'escadre de chasseur et un jeton Objectif.*

*L'objectif est détruit, l'escadre de chasseur perd deux pièces et le Piledriver subit deux dégâts.*

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

## Jetons Objectif

Les jetons Objectifs représentent des objets sur le champ de bataille qui confèrent un avantage au premier vaisseau qui arrive à les ramasser. Le premier vaisseau amiral à entrer en collision avec un Objectif le récupère et bénéficie de son bonus. Retirez l'Objectif de l'espace de jeu et placez-le sur le tableau de bord du vaisseau en collision. Si l'Objectif est touché en premier par une escadre, un astéroïde ou par un jet de dé, retirez-le du jeu et aucun avantage n'est accordé.

Il y a quatre objectifs : Cible, Bouclier renforcé, Nanobots et Noyau d'alimentation.



L'objectif Cible est utilisé dans certains scénarios comme objectif pour gagner le scénario ; généralement, un vaisseau doit accoster l'objectif cible, puis s'échapper ou survivre.

L'objectif Bouclier renforcé accorde un cube de bouclier supplémentaire au vaisseau qui l'a récupéré - sa force de bouclier maximale est augmentée d'un cube pour le reste de la partie.



L'objectif Nanobots permet au vaisseau qui l'a récupéré d'effectuer deux actions d'ingénierie lorsque vous activez l'emplacement d'ingénierie : restaurer deux disques (qui peuvent être situés à des endroits différents), deux cubes de coque, ou un de chaque. Cet effet dure pour le reste de la partie.

L'objectif Noyau d'alimentation permet au vaisseau qui l'a récupéré d'effectuer trois actions à chaque manche pour le reste de la partie, y compris la manche où le bonus est récupéré. Les trois actions doivent être différentes.



## Générateur de furtivité (Stealth Drive)

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

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

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

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

## Description des nouveaux vaisseaux

**Poseur de mines** (10 points)

*Petit*

Cubes de bouclier : 2, cubes de coque : 0



Emplacements :

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

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

3, 4 : Soute à mines : Larguer une mine (4 au total)

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

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

**Règles spéciales** : Voir page 4 pour les règles des mines.

**Furtif** (12 points)

*Petit*

Cubes de bouclier : 1, cubes de coque : 0



Emplacements :

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

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

3, 4 : Générateur de furtivité : Active ou désactive le camouflage

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

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

**Règles spéciales** : Voir page 5 pour les règles du Générateur de furtivité.

**Bélier** (10 points)

*Petit*

Cubes de bouclier : 0, cubes de coque : 3



Emplacements :

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

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

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

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

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

## Scenarios

### Le charnier

La guérilla est traquée à travers un champ de mines par un ennemi invisible. Elle a appelé des renforts, mais l'ISS Phantom attend aussi des renforts...

#### Flottes

Le joueur Insurrection commence la partie avec un destroyer et obtiendra un transporteur a la 3<sup>ème</sup> manche et le Piledriver a la manche 4.

Le joueur Imperium commence avec l'ISS Phantom et obtiendra l'ISS Bastion a la 3<sup>ème</sup> manche et un destroyer a la manche 4.

#### Installation

Placez quatre mines en diagonale au centre de la zone de jeu, à environ 25 cm de distance. Placez le destroyer de l'Insurrection, son bord arrière à 5 cm du bord sa zone de déploiement, aligné avec la mine la plus proche de sa son bord de jeu.

Placez l'ISS Phantom, son bord arrière à 5 cm du bord de sa zone de déploiement, aligné avec la mine à l'autre extrémité de celle de l'Insurrection.



#### 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.

## Transfert technologique

La station de recherche de Psyen-S étant menacée, l'Imperium a évacué les scientifiques et leurs recherches. C'est l'occasion pour nous de mettre la main sur une quantité impressionnante de technologie de pointe de l'Imperium. Le Liberty a été dépêché pour récupérer le plus de ressources possibles.

### Flottes

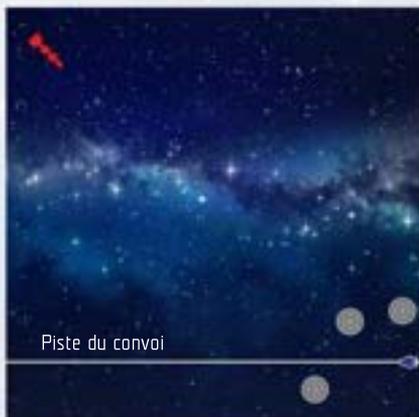
Le joueur de l'Imperium dispose de trois escadres de chasseurs et de quatre vaisseaux civils.

Le joueur Insurrection dispose d'un Transporteur (avec deux escadres de chasseurs et une escadre de bombardiers prêtes à être lancées).

### Installation

Le joueur Insurrection place son transporteur à 5 cm d'un coin de l'espace de jeu.

Le joueur Imperium place ensuite le premier vaisseau civil en contact avec le bord opposé, à environ 10 cm du bord. Il place également trois escadres de chasseurs autour du civil.



### Règles spéciales

À chaque manche, tous les vaisseaux civils se déplacent d'environ 30 cm le long de la piste de convoi (1/3 de la largeur de l'espace de jeu) et un nouveau vaisseau civil est ajouté au point de départ du premier. Si le chemin est bloqué, placez-les aussi près que possible de la position prévue, mais à au moins 2,5 cm de l'obstacle le plus proche.

Lorsqu'un vaisseau civil est détruit, remplacez-le par un pion Objectif tiré au hasard. Si le transporteur de l'Insurrection entre en collision avec un Objectif, il le récupère (et bénéficie du bonus d'Objectif s'il y en a un).

Si un vaisseau civil parcourt toute la piste de convoi et dépasse le bord de la zone de jeu (il a survécu trois manches), donnez au joueur Imperium un Objectif tiré au hasard ; celui-ci a été livré sans encombre.

### Objectifs

Le joueur Insurrection gagne s'il collecte trois Objectifs ; sinon, c'est le joueur Imperium qui gagne.

En revanche, si ce dernier détruit un Objectif, il perd immédiatement.

## Le ciel est plein de rochers !

Une petite force insurgée s'est réfugiée au cœur d'une ceinture d'astéroïdes. Une force d'attaque a été déployée pour les anéantir.

### Flottes

Le joueur Insurrection dispose de deux destroyers et d'une escadre de chasseurs.

Le joueur Imperium possède l'ISS Phantom, un destroyer et une escadre de chasseurs.

### Installation

Installez les astéroïdes et les flottes comme indiqué dans le schéma à droite.

### Règles spéciales

Aucune.

### Objectifs

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



## Bombes vs mines

L'ISS Bastion pose des mines en prévision d'un assaut. Une petite flotte insurgée a été chargée de dégager un chemin.

### Flottes

Le joueur Insurrection dispose de deux destroyers et d'une escadre de bombardiers.

Le joueur Imperium possède l'ISS Bastion [1], un destroyer [2] et deux escadres de chasseurs.

### Installation

Installez deux mines et les flottes comme indiqué dans le schéma à droite.

### Règles spéciales

Lorsqu'une des deux mines initiales est détruite, placez-la sur le tableau de bord de l'ISS Bastion - le Bastion peut la relancer pendant le jeu. Après avoir été lancée par le Bastion, une mine ne peut plus être réutilisée - le Bastion ne peut lancer que quatre mines pendant la partie - les deux avec lesquelles il commence plus les deux en jeu si elles sont détruites.

### Objectifs

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



## Devoir d'escorte

L'Uprising Two a été secouru et doit être transporté en toute sécurité vers le secteur 275. Nous l'avons caché dans une petite flottille de vaisseaux civils, nous devons lui faire traverser la ceinture d'astéroïdes et passer le blocus impérial.

### Flottes

Le joueur Imperium possède deux destroyers.

Le joueur Insurrection dispose de quatre vaisseaux civils et de trois escadres de chasseurs.

### Installation

Répartissez les astéroïdes en une étroite bande au centre de la zone de jeu. D'un côté, placez les deux destroyers Imperium, leurs flancs arrière à 5 cm du bord de la zone.

De l'autre, groupez étroitement les quatre vaisseaux civils, leurs flancs arrière à 5 cm du bord de la zone. Disposez les escadres des chasseurs de l'Insurrection tout autour d'eux.



### Règles spéciales

Au début de la partie, le joueur Insurrection écrit secrètement le numéro du vaisseau civil (indiqué par le nombre de triangles au dos) contenant l'Uprising Two. Ce numéro est caché au joueur Imperium. Le joueur Insurrection doit réussir à faire sortir ce vaisseau par le bord opposé de la zone de jeu (celui où se trouvent initialement les destroyers Imperium). S'il y parvient, il gagne. Le joueur Insurrection a le contrôle total des vaisseaux civils et peut les déplacer à tout moment lors de son tour, comme n'importe quel autre vaisseau.

### Objectifs

Le joueur Insurrection doit réussir à faire sortir le vaisseau civil dont il a noté le numéro au début de la partie, par le bord opposé de la table. S'il y parvient, il gagne.

Si ce vaisseau civil est détruit, c'est le joueur Imperium qui gagne.

## Idees de scenarios

En plus des scénarios décrits ci-dessus, voici quelques idées autour desquelles vous pourriez concevoir des scénarios :

- Un vaisseau qui fait défection pour l'Insurrection en milieu de partie
- Le premier joueur à récupérer le jeton Objectif cible et sortir de l'espace de jeu gagne
- Astéroïdes piégés qui explosent comme une mine lorsqu'ils sont touchés
- Une course pour être le premier à toucher les quatre objectifs (les laisser en place quand ramassé) alors qu'ils sont cachés dans un champ d'astéroïdes,

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](mailto:jack@eurydicegames.co.uk).

## Envie de plus de scénarios ?

Vous pouvez trouver plus de scénarios sur :

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



## Remerciements

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

Un grand merci à tous ceux qui ont aidé en révisant, en testant ou en fournissant d'autres informations sur l'extension Scenario Pack, en particulier : Chris Preston, Chris Power et Alex Bardy.

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

## Reference rapide

### Astéroïdes (page 3)

Si un dé touche un astéroïde en premier, retirez l'anneau le plus extérieur ou le quartier qui a été touché, rien d'autre touché par le dé par la suite n'est endommagé.

Si un vaisseau entre en collision avec un astéroïde, retirez les deux anneaux extérieurs ou le quartier touché. Si les boucliers du vaisseau sont activés, retirez tous les cubes de bouclier du tableau de bord et le disque de son générateur de bouclier. Sinon, lancez un *D6* et le vaisseau subit deux dégâts à cet endroit, comme s'il était touché par une arme nucléaire.

### Vaisseaux civils (page 3)

Chaque vaisseau a deux PV (leur donnant donc un cube de coque). Le premier coup supprime le cube de coque et un second le détruit (quel que soit le résultat du dé). S'il touche une autre figurine, il est détruit. Sous le contrôle du joueur, il ne peut que se déplacer.

### Mines (page 4)

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.

### Jetons Objectif (page 5)

Le premier vaisseau amiral à entrer en collision avec l'objectif le récupérera et bénéficiera de son bonus. Si l'objectif est touché par un autre élément, retirez l'objectif du jeu et aucun bonus n'est accordé.



Cible



Bouclier renforcé



Nanobots



Noyau d'alimentation

### Generateur de furtivite (page 5)

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

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

### Regles du Belier (page 6)

Si le bélier éperonne un autre vaisseau, retirez un de ses cubes de coque. S'il n'en reste plus, il est détruit.