

Fireship - The GAME

Règles du Jeu

Le plateau représente une carte de 9 îles à conquérir 🏴‍☠️, 2 à 4 joueurs peuvent se joindre à l'aventure et essayer de gagner la partie de deux façons :

- Conquérir toutes les îles / le maximum en un temps imparti
- Être le dernier joueur sur le plateau

Chaque joueur possède une flotte de bateaux, avions, ou cuirassés, afin de conquérir les îles.

En avant capitaine !

Contenu :

- 1 plateau de jeu, 3 dés à 10 faces, 2 dés « gagné/perdu », 55 cartes mystères.
- 9 bateaux et 9 drapeaux d'îles blancs
- 24 badges, 9 îles en 3D, 1 roue, 1 piste de dé, 1 gobelet pour lancer les dés.
- 15 bateaux, 3 avions, 2 cuirassés et 9 drapeaux d'îles (bleu, rouge, vert et jaune)

Mise en place du jeu :

Au début du jeu, positionnez un drapeau blanc dans l'emplacement désigné sur chacune des îles ainsi qu'un bateau blanc dans la case avec le point vert située à côté de l'île.

Chaque joueur choisit une couleur parmi les quatre proposées. Il dispose de 15 bateaux, 3 avions et 2 cuirassés en tout. Parmi ces derniers, 3 bateaux et 1 avion sont placés dans le carré de couleur correspondant au joueur, les autres doivent être gagnés pour être placés sur le plateau.

Le joueur peut placer ses pions comme il souhaite dans son carré de couleur, et les faire sortir par n'importe quel côté, le carré ne représente qu'une seule case.

Les joueurs lancent les 3 dés, le tirage le plus grand désigne le joueur N°1. Le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'un montre.

A chaque tour :

A chaque tour, le joueur doit lancer les 3 dés :

Il déplace ses pions en répartissant le nombre obtenu par les dés entre eux (ex : 2 cases pour 1 bateau, 5 cases pour 1 avion, ...).

Les pions ne peuvent se déplacer en diagonale et un seul pion peut être sur une case à la fois.

L'avion peut survoler une île s'il est à moins d'une case de cette dernière et atterrir où il veut à côté de l'île (moins d'une case de distance). Le survol d'une île coûte 4 déplacements au tirage de dés.

Le joueur n'est pas obligé de faire tous ses déplacements.

Après le déplacement, le joueur peut faire une ou plusieurs actions parmi les suivantes (ou plusieurs fois une action de même type selon les circonstances) :

- [Attaquer une île ou un pion adverse](#) (voir ci-dessous)
- [Aller sur une case spéciale](#) (voir page 3)

Toutes les actions s'effectuent en fin de tour après le déplacement des pions sauf mention du contraire.

Lancer une Attaque :

Après avoir lancé les dés, le joueur peut choisir d'attaquer une cible qui peut être n'importe quel pion d'une couleur adverse (îles incluses). Les alliances sont interdites, toutes les couleurs autres que celle du joueur sont ennemies.

A chaque attaque, le joueur choisit un **pion attaquant** et une **cible**.

Le **pion attaquant** est celui qui dirige l'attaque, seuls les pions qui sont à une case de distance de ce dernier et de sa couleur lui confèrent de la puissance d'attaque.

La **cible** dirige la défense. Seuls les pions qui sont à une case de distance de cette dernière et de sa couleur lui confèrent de la puissance de défense.

Le joueur ne peut attaquer que si sa puissance d'attaque est supérieure ou égale à la puissance de défense de la cible. Une île peut attaquer au même titre que des pions.

Calcul de la puissance d'attaque ou de défense :

- 1 bateau vaut 1 point
- 1 avion vaut 2 points
- 1 cuirassé vaut 4 points
- 1 île vaut 2 points

Victoire ou défaite de l'attaque :

Si la puissance d'attaque est égale à la puissance de défense :

Le joueur lance le dé « gagné/perdu » sans contours bleus. Si le joueur obtient « gagné », il gagne, sinon rien ne se passe.

Si la puissance d'attaque est supérieure à la puissance de défense :

Le joueur lance le dé « gagné/perdu » avec contours bleus. Si le joueur obtient « gagné », il gagne, sinon rien ne se passe.

Si le joueur gagne une île, il remplace le drapeau de l'île avec un drapeau de sa couleur et place un bateau dans la case de l'île avec le point vert. Les autres pions adverses sont détruits.

• Les Cases Spéciales

Il existe des cases spéciales sur la carte.

Si le joueur souhaite utiliser une case spéciale, il doit positionner un de ses pions sur cette case, puis finir son tour en laissant le pion dessus. Il peut ensuite faire l'action indiquée par la case.

Les actions de cases spéciales s'effectuent après les attaques. Avant de revenir sur la case spéciale, le pion ayant été dessus doit obligatoirement utiliser une autre case spéciale.

1 : La case « cuirassé » :

Cette case permet de gagner un pion cuirassé.

Le joueur doit positionner un avion sur cette case et lancer le dé « gagné/perdu » sans contours bleus.

S'il obtient « gagné », alors il ajoute un cuirassé dans son carré de couleur.

2 : La case « roue » :

Le joueur tourne la roue.

La roue indique l'action à faire.

3 : La case « carte mystère » :

Le joueur pioche une carte mystère qui indique une action à faire.

Certaines cartes peuvent se garder et rester cachées face cachée et jouées plus tard si le joueur le souhaite.

Certaines cartes doivent être jouées immédiatement. Cette indication est notée sur la carte.

Toutes les cartes doivent être jouées pendant le tour du joueur les possédant.

Les actions de la roue sont :

- **Gagne un bateau** : le joueur ajoute 1 bateau dans son carré de couleur.
- **Gagne un avion** : le joueur ajoute 1 avion dans son carré de couleur.
- **Perds un bateau** : le bateau sort du plateau.
- **Perds un avion** : l'avion sort du plateau sauf si le joueur n'a plus qu'un seul avion sur le plateau.
- **Pioche une carte** : le joueur pioche une carte.
- **Relance la roue** : le joueur fait tourner la roue.
- **Kraken** : Tous les pions dans un carré de 2 cases autour du pion du joueur (soit un carré de 5 cases sur 5 cases) sont totalement détruits et engloutis par le Kraken. Ils sortent du plateau.
- **Boum** : Donne un badge* boum au joueur.
- **Gulf Stream** : Donne un badge* Gulf Stream au joueur.
- **Brouillard** : Donne un badge* Brouillard au joueur.
- **Vent ascendant** : Donne un badge* Vent Ascendant au joueur.

* Les badges ont les mêmes effets que les cartes du même nom.

Les actions des cartes mystères sont :

- **Tourne la roue** : le joueur tourne la roue.
Quand le joueur obtient un kraken sur cette carte, il choisit sur quelle case il apparaîtra parmi toutes les cases chance.
- **Gagne un bateau** : le joueur ajoute 1 bateau dans son carré de couleur.
- **Gagne un avion** : le joueur ajoute 1 avion dans son carré de couleur.
- **Perds un bateau** : le joueur sort un bateau de sa couleur de son choix du plateau.
- **Perds un avion** : le joueur sort un avion de sa couleur de son choix du plateau sauf si le joueur n'a plus qu'un seul avion sur le plateau.
- **Non** : annule n'importe quelle action une fois (aucune limite).
- **Boum** : détruis un bateau de ton choix.
- **Gagne +1** : gagne +1 en puissance lors d'une attaque ou défense. Cette carte permet notamment lors d'une égalité pendant une attaque ou une défense de devenir supérieur et donc d'annuler l'attaque si le défenseur la joue, ou d'avoir plus de chance de gagner si l'attaquant la joue.
- **Vent Ascendant** : le joueur joue cette carte au début d'un tour pour que ses avions volent deux fois plus vite *pendant un tour* (pour un déplacement, l'avion parcourt deux cases).
- **Brouillard** : le joueur jouant cette carte ne peut être attaqué jusqu'à son prochain tour. Cette carte se joue en fin de tour.
- **Deep Hole Bermuda** : le joueur passe son prochain tour, il place la carte en évidence sur son carré de couleur.
- **Tourbillon** : le joueur pose un pion tourbillon sur une case, à son prochain tour, tous les navires dans un rayon d'une case autour du pion sont détruits.