

# Fireship - The GAME

## Règles du Jeu

### Introduction :

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 pion représente une flotte de bateaux, avions, ou cuirassés, qui vous aideront à conquérir les îles.

## En avant capitaine !

### Contenu :

3 dés à 10 faces, 1 dé « gagné/perdu » supérieur, un dé « gagné/perdu » « égalité », un plateau, 50 cartes, 15 bateaux, 3 avions, 2 cuirassés et 10 drapeaux d'îles pour chaque couleur de joueur, 10 bateaux et 10 drapeaux d'îles blanches, 25 badges, 10 îles 3d, 1 roue, 1 piste de dé, 1 gobelet pour lancer les dés.

### A – 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 cercle 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 amener sur le plateau.

Les joueurs tirent les 3 dés, et le joueur ayant tiré le plus grand nombre commence. Le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'un montre.

### B- 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 sur tel bateau ; 5 sur tel avion, etc).

**Attention :** Les pions ne peuvent se déplacer en diagonale.

L'avion peut survoler une île et atterrir où il veut à côté de l'île s'il la touche. Le survol d'une île coûte 4 déplacements au tirage de dés.

Vous n'êtes pas obligé de faire tous vos déplacements.

Puis on peut une ou plusieurs actions parmi les suivantes (ou plusieurs fois la même action) :

**A noter :** toutes les actions s'effectuent en fin de tours sauf s'il est spécifié du contraire pour celle-ci (ex : la carte vent ascendant se joue en début de tour)

- Attaquer une île ou un pion adverse (voir [C - L'Attaque](#))
- Aller sur une case spéciale (voir [D - Les cases spéciales](#))

## C - Actions :

### A – L'attaque :

Après avoir lancé les dés, le joueur peut choisir d'attaquer une *cible* qui peut être une île seule ou plusieurs pions, quel que soit leur couleur (y compris le blanc).

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 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 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.

### Calcul de la puissance d'attaque ou défensive

- 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

#### 1<sup>er</sup> cas : La puissance d'attaque est égale à la puissance de défense :

Le joueur lance le dé « gagné/perdu » avec 3 faces « perdu » et 3 faces « gagné ». Si le joueur obtient « gagné », il gagne la bataille, 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 cercle vert. Les autres pions adverses sont détruits.

#### 2<sup>nd</sup> cas : La puissance d'attaque est supérieure à la puissance de défense :

Le joueur lance le dé « gagné/perdu » avec 2 faces « perdu » et 4 faces « gagné ». Si le joueur obtient « gagné », il gagne la bataille, 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 cercle vert. Les autres pions adverses sont détruits.

### B - Les cases spéciales

Il existe des cases spéciales sur la carte.

Le joueur peut décider d'arrêter le déplacement d'un pion sur ces cases spéciales et effectuer le reste du déplacement avec d'autres pions mais le joueur doit aller sur une autre case avant de revenir jouer cette même case spéciale.

### **1 : La case « cuirassé » :**

Cette case possède un bateau de guerre en dessin.

Cette case permet de gagner un cuirassé qui a une puissance d'attaque de **4 points**.

Le joueur doit positionner un avion uniquement sur cette case et lance le dé « gagné/perdu » avec 3 cases « perdu » et 3 cases « gagné ».

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

### **2 : La case « roue » :**

Le joueur tourne la roue.

La roue indique l'action à faire.

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.

### **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 aux yeux des autres joueurs face cachée alors que certaines cartes doivent être jouées immédiatement. Cette indication est notée sur la carte.

Les actions des cartes mystères sont :

- **Tourne la roue** : le joueur tourne la roue MAIS cette carte peut être conservée autant de temps que le joueur le désire. PS : si 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 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
- **Non** : Annule n'importe quelle action une fois (aucune limite).

- **Boum** : Détruis un bateau de ton choix.
- **Gagne +1** : Gagne +1 en puissance d'attaque ou de défense.
- **Vent Ascendant** : Joue cette carte au début d'un tour pour qu'un de tes avions vole deux fois plus vite *pendant un tour* (pour un déplacement, l'avion parcourt deux cases).
- **Brouillard** : Joue cette carte à la fin ton tour pour que personne ne puisse t'attaquer pendant un tour.
- **Deep Hole Bermuda** : Passe ton prochain tour, place la carte sur ton carré de couleur.