

Fireship - The GAME

Règles du Jeu

But du jeu :

Le plateau représente une carte de 9 îles neutres (avec un drapeau blanc) à conquérir. Chaque île possède un bateau blanc également.

Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs.

Chacun des joueurs pourra déplacer ou gagner des pions depuis son carré de couleur situé aux quatre extrémités du plateau.

Les pions représentent des bateaux, des avions et des cuirassés.

Le but du jeu est de conquérir toutes les îles.

Le gagnant est celui qui a conquis toutes les îles ou le maximum sur un temps imparti décidé par les joueurs

Exemple : la partie dure 1 heure.

A - Début de la partie :

Au début du jeu, on positionne un drapeau blanc sur chacune des îles ainsi qu'un bateau blanc dans la case avec le cercle vert située juste à côté de l'île.

Chaque joueur choisit une couleur parmi les quatre proposées (vert, bleu, rouge et jaune) et dispose de 15 bateaux, 3 avions et 1 cuirassé à l'extérieur du plateau.

Le joueur ne peut jouer au début de la partie que 3 bateaux et 1 avion. Il les place dans son carré de couleur. Les autres pions devront être gagnés pour être joués.

Une fois la couleur choisie, tous les joueurs tirent les deux dés (🎲 vaut 0).

Le joueur ayant tiré le plus grand nombre commence, puis le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur reçoit également une carte spéciale « annule tête de mort » (voire partie F3 – carte spéciale) qui donne une immunité lors des attaques.

B - La partie commence :

A chaque tour, le joueur lance les deux dés. Il peut alors déplacer ses pions. Les pions ne se déplacent pas en diagonale.

Les pions sortent du carré de couleur par n'importe quelle case autour du carré de couleur. 2 pions peuvent se retrouver sur une même case du plateau.

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

Le bateau et le cuirassé ne peuvent pas survoler une île, ils doivent la contourner.

A chaque tour :

Le joueur peut :

- Lancer les 2 dés
- Déplacer 1 ou plusieurs pions : le nombre des dés peut être partagé entre plusieurs pions et peut, ne pas être jouer en intégralité. La tête de mort  vaut 0
- Attaquer une île ou un pion adverse | ou
- Aller sur une case mystère, dans ce cas-là, il ne peut pas attaquer
- Rejouer s'il a fait des doubles
- Passer son tour, s'il a tiré 2 têtes de mort 

C - 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 attaquée ».

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.

D – 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 avec 1 drapeau
 - 4 points avec 1 drapeau et 1 anneau
(voire plus bas partie G pour la fortification des îles avec les anneaux)
 - 6 points avec 1 drapeau et 2 anneaux
 - 8 points avec 1 drapeau et 3 anneaux

E - Victoire ou défaite de l'attaque

1^{er} cas : La puissance d'attaque est égale à la puissance de défense :

Le joueur lance un seul dé, le chiffre du dé donne les résultats suivants :

-  : les pions attaquants sont perdus et sortent du plateau.

L'île qui aurait participé à l'attaque redevient blanche.

- de 2 à 4 : il ne se passe rien.

- de 5 à 6 : les pions du défenseur sont totalement perdus et la cible est gagnée (île ou pions)

2nd cas : La puissance d'attaque est **supérieure** à la puissance de défense :

Le joueur lance un **seul dé**, le chiffre du dé donne les résultats suivants :

-  : les pions attaquants sont perdus et sortent du plateau.

L'île qui aurait participé à l'attaque redevient blanche.

- de 2 à 3 : il ne se passe rien.

- de 4 à 6 : les pions du défenseur sont totalement perdus et la cible est gagnée (île ou pions)

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.

F - Les cases spéciales (cuirassés, roue, cartes mystères)

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.

Le joueur peut ensuite faire l'action de cette **case spéciale** avant de passer le tour au joueur suivant.

Le joueur ne peut pas attaquer lors de ce tour s'il choisit une carte spéciale.

Le joueur doit aller sur une autre case avant de revenir jouer cette même case spéciale.

F1 : La case « cuirassé » :

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 un seul dé.

En fonction du chiffre du dé :

-  : L'avion est perdu (*la carte spéciale « **annule tête de mort** » annule cette action*), il sort du plateau.

- de 2 à 3 : il ne se passe rien.

- de 4 à 6 : le joueur gagne un cuirassé et le place dans son carré de couleur

F2 : 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.
- **Perd un bateau** : le bateau sort du plateau sauf si le joueur n'a plus qu'un seul bateau sur le plateau
- **Perd 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.
- **Gulf Stream** :
Le joueur peut déplacer 2 de ses pions (bateau, avion ou cuirassé) où il le souhaite grâce au courant du Gulf Stream.

F3 : 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.
Certaines cartes doivent être jouées immédiatement. Cette indication est notée sur la carte.

Les actions des cartes mystères 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.
- **Perd un bateau** : le bateau sort du plateau sauf si le joueur n'a plus qu'un seul bateau sur le plateau
- **Perd un avion** : l'avion sort du plateau sauf si le joueur n'a plus qu'un seul avion sur le plateau
- **Rejouer**
- **Gagne +1** en puissance d'attaque ou de défense
- **Annule tête de mort** :
Lors d'une attaque annule le tirage de la tête de mort d'une action
Exemple : attaque, case cuirassé.

G - La fortification des îles – Les anneaux

Fortifier une île permet d'augmenter la puissance de défense (voire d'attaque).

Pour fortifier une île, le joueur amène 2 bateaux de sa couleur à côté de l'île déjà en sa possession.
Il dit à tous les autres joueurs qu'il fortifie son île, retire ensuite ces 2 bateaux du plateau qui sont perdus et ajoute un anneau à son île.

La puissance de l'île est ainsi modifiée :

- 1 seul drapeau = 2 de puissance
- 1 drapeau et 1 anneau = 4 de puissance
- 1 drapeau et 2 anneaux = 6 de puissance
- 1 drapeau et 3 anneaux = 8 de puissance (puissance maximum)

Si lors d'une défense ou d'une attaque le joueur perd une île fortifiée, tous les anneaux de fortification sont perdus.