

Capitán FLICK

Capitán FLICK es un rápido y divertido juego de flickeo en el que los jugadores se enfrentan en una vibrante batalla entre dos barcos pirata. Para ganar deberán abordar el barco enemigo y evitar que les arrebaten su nave; lanzando al mar a todos los piratas enemigos en un trepidante combate a empujones, cañonazos, granadas y disparos de culebrina, arcabuz y pistola.

Autor: Juan Nácher (xuan.nacher@gmail.com)

Categoría: jugador ocasional/casual

Mecánica: flickeo, gestión de acciones.

Temática: piratas

Nº jugadores: de 2 a 4

Duración: de 15 a 30 minutos

Edad mínima: 9 años

Componentes:

1 tablero de Juego (A3)

20 cubos de munición

4 cilindros de bala de cañón

2 discos de granada

16 meeples de pirata raso

2 meeples de capitán

2 meeples de bruto

2 meeples de arcabucero

2 meeples de granadero

1 plantilla de explosión



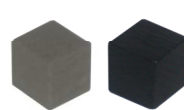
Tripulación A
(azul y verde)



Tripulación B
(naranja y rojo)



Munición A y B
(gris y negro)



Bala de cañón



Granada



Objetivo: empujar al mar a todos los piratas enemigos y tomar el control de su barco.

Resumen del turno: el jugador con mayor número de meeples en juego tiene la iniciativa y empieza eligiendo uno de sus meeples para ejecutar una acción con él. Tras efectuar la acción el meeples queda tumbado para indicar que ya ha sido activado y le toca a otro jugador activar uno de sus meeples. Los jugadores se siguen alternando hasta que todos los meeples han sido activados. Cuando todos los meeples han sido activados se vuelven a poner de pie y comienza un nuevo turno. Si tras efectuar una acción algún meeples se sale del tablero o queda por completo en la zona de mar, se retira y queda eliminado del juego.

ACCIONES DISPONIBLES:

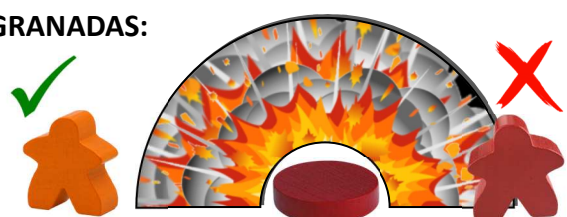
- **Abordaje/atacar:** tumba y flickea uno de tus meeples para que avance y empuje a otros meeples.
- **Disparar pistola:** coloca un cubo de munición junto a uno de tus meeples y flickea el cubo contra tus enemigos.
- **Disparar cañón:** si uno de tus meeples está junto a un cañón cargado, puedes flickear su disco para dispararlo.
- **Disparar culebrina:** si uno de tus meeples está junto a una culebrina cargada, puedes flickear sus 3 cubos de munición a la vez, puestos en hilera y de un solo golpe.
- **Cargar cañón/culebrina:** si uno de tus meeples está junto a un cañón o culebrina descargados, puedes cargarlos colocando sus piezas de munición sobre ellos.
- **Disparar arcabuz:** (solo arcabucero) coloca 2 cubos de munición junto a tu arcabucero y flickea los dos cubos a la vez, puestos en hilera y de un solo golpe.
- **Lanzar granada:** (solo granadero) coloca tu disco de granada junto a tu granadero y flickealo para lanzarla. La granada explotará al inicio de tu próximo turno.

PIRATAS ESPECIALES: con pegatina o serigrafiados.



El **Capitán** puede hacer dos acciones seguidas por turno. El mayor tamaño del **Bruto** le otorgan mayor fuerza y resistencia. El **Arcabucero** y **Granadero** disponen de acciones especiales.

GRANADAS:



La **plantilla de explosión** determina el rango de alcance de la granada. Cuando explota todos los meeples en su radio de acción son eliminados.