

Capitán FLICK

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 troquelado (A3)

40 piezas (sticks) de cubierta

6 cilindros de mástil

4 discos de bala de cañón

2 discos de granada

20 cubos de munición

12 meeples de pirata raso

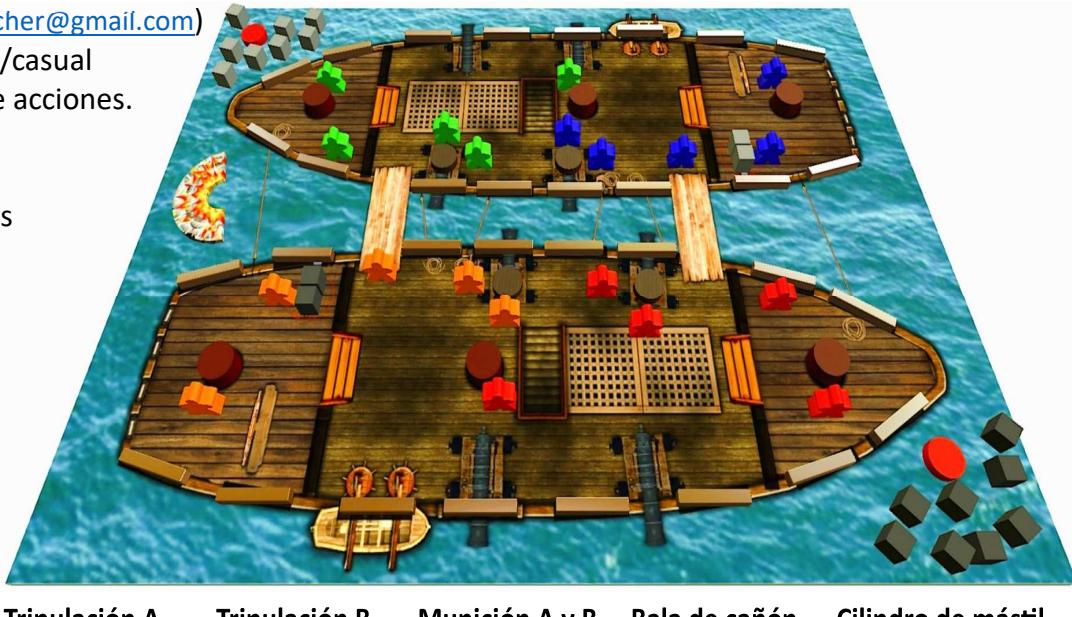
2 meeple de capitán

2 meeple de bruto

2 meeple de arcabucero

2 meeple 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
y granada



Cilindro de mástil
y pieza de cubierta



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 meeple en juego tiene la iniciativa y empieza eligiendo uno de sus meeple para ejecutar una acción con él. Tras efectuar la acción el meeple queda tumbado para indicar que ya ha sido activado y le toca a otro jugador activar uno de sus meeple. Los jugadores se siguen alternando hasta que todos los meeple han sido activados. Cuando todos los meeple han sido activados se vuelven a poner de pie y comienza un nuevo turno. Si algún meeple se sale completamente de los barcos, o si alguna pieza de cubierta o mástil se sale de su troquel, se retira y queda eliminada/o del juego.

ACCIONES DISPONIBLES:

- Abordaje/atacar:** tumba y flickea uno de tus meeple para que avance y empuje a otros meeples.
- Disparar pistola:** coloca un cubo de munición junto a uno de tus meeple y flickea el cubo contra tus enemigos.
- Disparar cañón:** si uno de tus meeple está junto a un cañón cargado, puedes flickear su disco para dispararlo.
- Disparar culebrina:** si uno de tus meeple está junto a una culebrina cargada, puedes flickear sus 2 cubos de munición a la vez, puestos en hilera y de un solo golpe.
- Cargar cañón/culebrina:** si uno de tus meeple 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 flickéalo para lanzar la granada, que explotará al inicio de tu próximo turno.

PIRATAS ESPECIALES:



Capitán

Bruto

Arcabucero

Granadero

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 meeple en su radio de acción son eliminados.

PROTOTIPO

