

# 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 arrebatan 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](mailto:xuan.nacher@gmail.com))

**Categoría:** jugador ocasional/casual

**Mecánica:** flickeo, gestión de acciones.

**Temática:** piratas

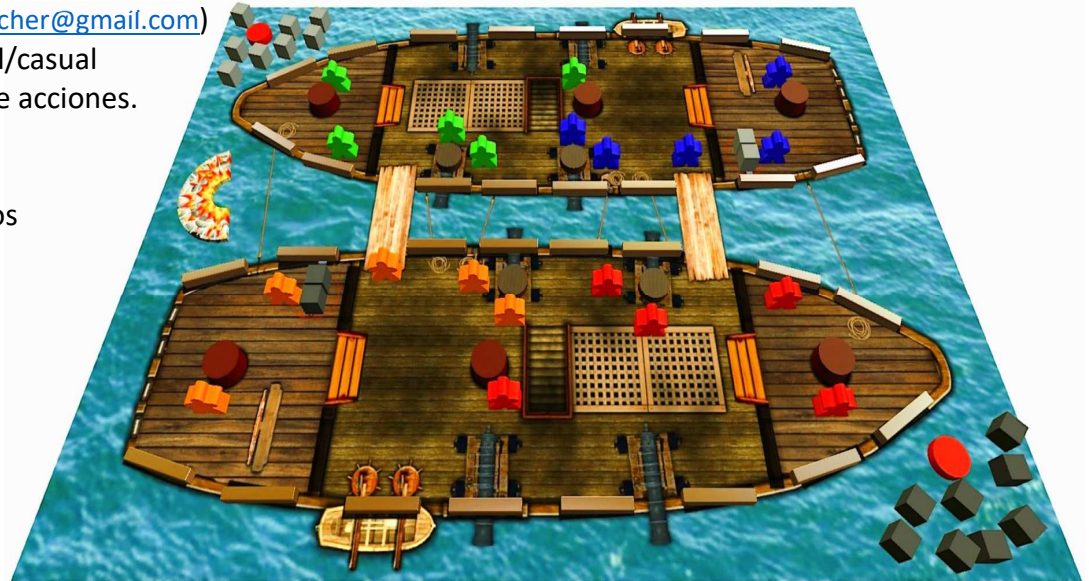
**Nº jugadores:** de 2 a 4

**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 meeples de capitán
- 2 meeples de bruto
- 2 meeples de arcabucero
- 2 meeples de granadero
- 1 plantilla de explosión



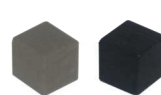
**Tripulación A**  
(azul y verde)



**Tripulación B**  
(naranja y rojo)



**Munición A y B**  
(gris y negro)



**Bala de cañón 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 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 algún meeples 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 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 2 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 lanzar la granada, que explotará al inicio de tu próximo turno.

**PIRATAS ESPECIALES:** con pegatina o serigrafiados.



Capitán



Bruto



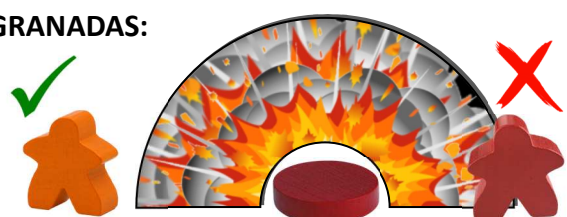
Arcabucero



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 meeples en su radio de acción son eliminados.

# PROTOTIPO

