SHÉRIF JEAN-YVES MONPERTUIS
ADJOINT GAËTAN BEAUJANNOT

8+
45 MIN
2-10 JOUEURS

Flick'em UP!

LIVRE DE RÈGLES

Flick 'em Up!

Un cowboy de votre trempe ne pouvait pas rater une cible d'aussi près !

Heureusement, il vous reste une balle et c'est peut-être celle-là qui règlera enfin le compte des Cooper !

Bienvenue dans l'univers étonnant de Flick 'em Up !, un jeu qui, à l'aide d'un matériel exceptionnel et de scénarios hautement immersifs, transformera votre table de cuisine en paysages typiques des rudes villes de l'Ouest !

Chargez votre Colt et préparez-vous à esquiver les balles de vos adversaires, car il aura de l'action !
Que vous choisissez de faire respecter la loi avec le shérif ou de terroriser les villes avec le clan des Cooper, Flick 'em Up ! vous propose un périple dans l'Ouest que vous n'êtes pas prêt d'oublier !

Bon voyage, cowboy!

Matériel

12 figurines

5 cowboys noirs (le clan des hors-la-loi/Cooper)

5 cowboys naturels (le clan du shérif)

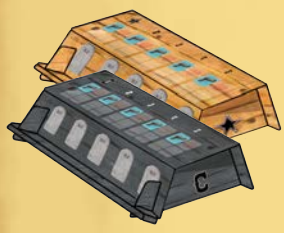
figurines neutres (1 homme et 1 femme)

12 chapeaux amovibles et réversibles

10 chapeaux numérotés de 1 à 5 (2 fois chaque)

2 chapeaux sans numéro

2 box



1 box naturel du clan du shérif

1 box noir du clan des hors-la-loi

10 tuiles Cowboy

5 du clan du shérif

5 du clan des hors-la-loi

6 bâtiments

Sheriff

Bank

Saloon

General Store

Town Hall

Undertaker

1 potence

72 marqueurs

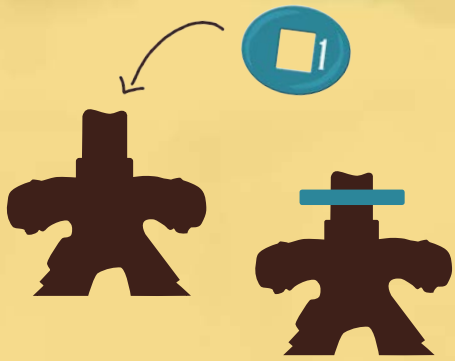
38 points de vie
11 sacs d'or
6 interdits
5 colts
2 winchesters
4 eau potable/empoisonnée
2 dynamites
2 documents
1 initiative (Pretzel)
1 otage

38 autres pièces

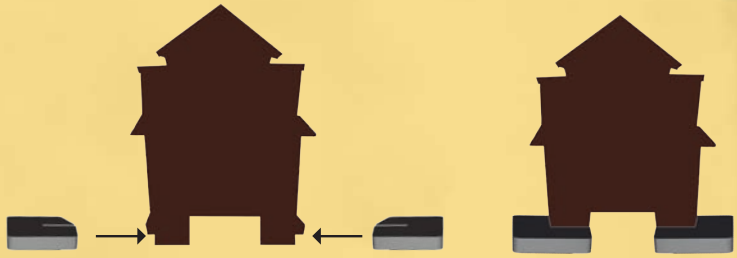
13 socles en bois
5 barils
3 cactus
4 clôtures
5 bottes de foin
1 disque de déplacement (en bois de couleur naturelle)
4 balles (disques gris en bois)
1 gabarit pour winchester
1 dynamite (octogone rouge en bois)
1 aiguille de l'horloge (en quatre parties)

Assemblage

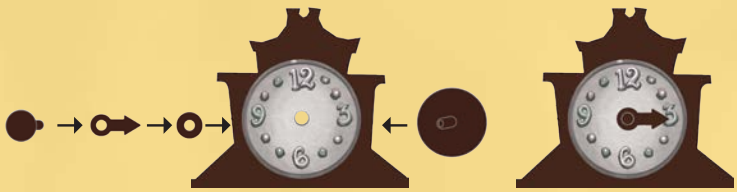
Cowboys



Bâtiments

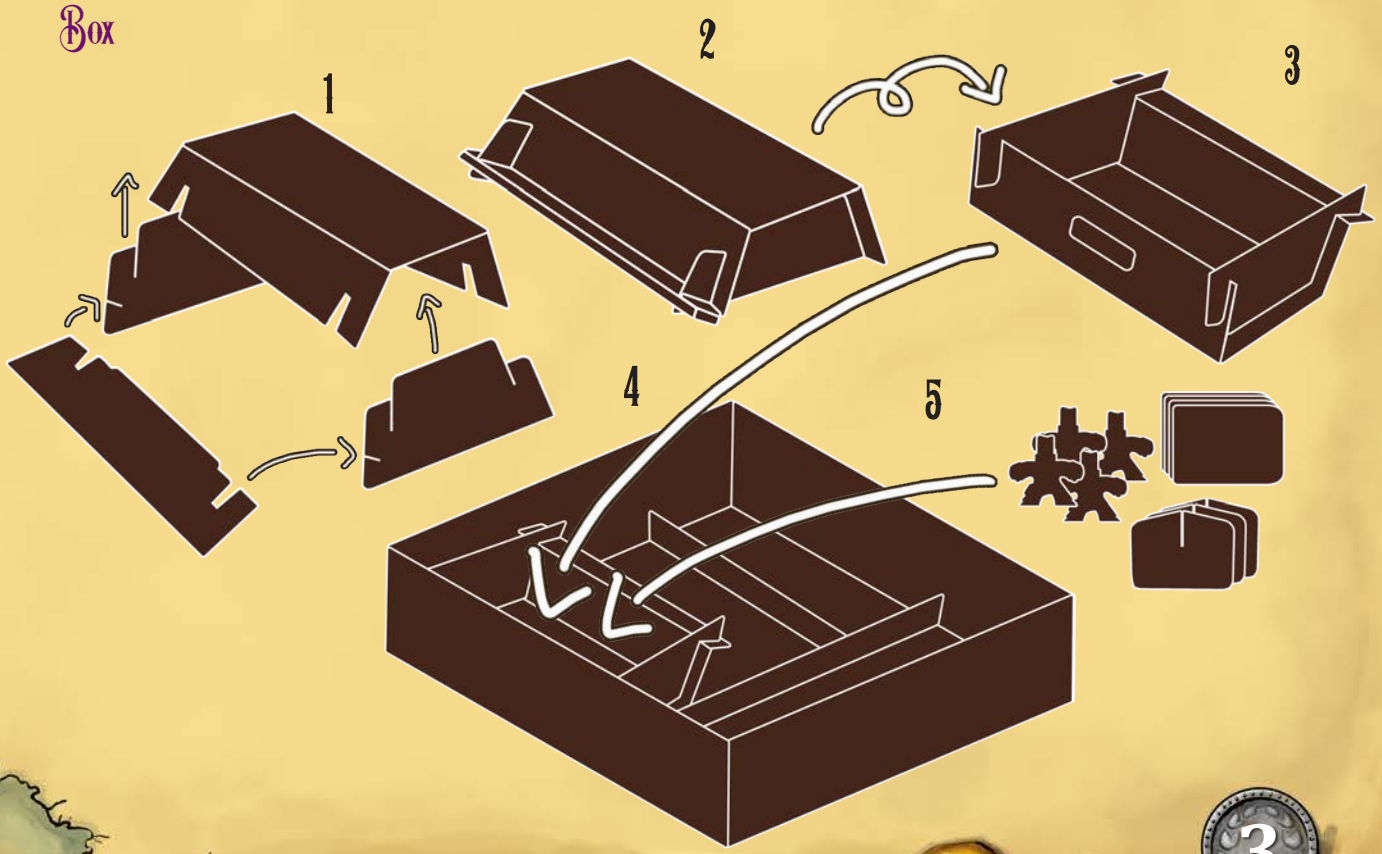


Horloge du Town Hall



Potence

Box



Règles

Avant de commencer

Avant de commencer la partie, il vous faudra choisir :

- Une surface de jeu
- Un scénario
- La composition des clans

Surface de jeu

Flick 'em Up ! peut se jouer sur toutes les surfaces planes et de tailles diverses : table, plancher, etc. Cette surface doit permettre aux pièces de bien glisser et d'avoir un accès de tous les côtés. La dimension de cette surface doit permettre de placer toutes les pièces de jeu.

Scénarios (mise en place)

Vous trouverez, dans cette boite, un livret de 10 scénarios vous proposant à chaque fois une aventure originale et une nouvelle ville de l'Ouest à découvrir.

Dans chaque scénario, vous trouverez toutes les informations relatives à la mise en place pour la partie.

Composition des clans

Flick 'em Up ! peut se jouer dans toutes les configurations de 2 à 10 joueurs. Les joueurs sont divisés en deux clans de la manière la plus équitable possible. Chaque joueur fera partie soit du clan du shérif, soit du clan des hors-la-loi. Pour un nombre impair de joueurs, un des deux clans sera constitué d'un joueur supplémentaire. Par exemple, dans une partie à 5 joueurs, une équipe sera constituée de 3 joueurs et l'autre de 2 joueurs.

Chaque clan possède un box (blanc ou noir) avec 5 espaces numérotés de 1 à 5 sur le dessus. Ces espaces correspondent aux numéros des chapeaux des cowboys du clan. Chaque cowboy a son espace d'inventaire qui contient : un colt, un espace pour empiler les points de vie et des espaces pour deux jetons additionnels. On place les box des deux clans près de l'espace de jeu, mais à l'extérieur de la ville.

Début de la partie

Une fois que vous avez choisi la surface, le scénario et la composition des clans, vous êtes prêts à commencer !

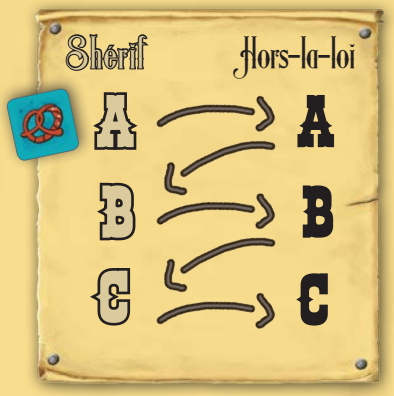
Manches

La partie se joue en manches successives. Chaque manche correspond à une heure sur l'horloge du Town Hall. Une manche prend fin lorsque tous les cowboys des deux clans ont été joués.

Le scénario vous indique l'heure de départ de l'horloge, de quel côté placer les chapeaux des cowboys et quel clan jouera en premier. Un cowboy est dit **disponible**, lorsque la couleur de son chapeau correspond à l'heure de la manche (sur l'horloge). Lorsqu'un cowboy est joué, son chapeau est retourné sur la face opposée. Il ne sera plus disponible pour cette manche. Lorsqu'il n'y a plus de cowboy disponible, on déplace l'aiguille de l'horloge sur l'heure suivante et une nouvelle manche débute.

Exemple : La partie débute avec l'horloge du Town Hall réglée sur 6h. Comme il s'agit d'une heure rouge, tous les chapeaux des cowboys sont placés du côté rouge. Tous les cowboys sont disponibles et sont joués durant cette manche. À chaque fois qu'un cowboy est joué, on retourne son chapeau du côté bleu. Lorsque tous les chapeaux seront bleus, l'aiguille sera déplacée sur 7h, en bleu. Une nouvelle manche débutera lors de laquelle tous les cowboys portant un chapeau bleu seront joués.

À qui le tour ?



En premier lieu, chacun des deux clans détermine l'ordre de jeu des joueurs de son clan. Qui jouera en premier, en deuxième, etc. Une fois que tous les joueurs du clan auront joué, on recommence par le premier, en gardant le même ordre de jeu.

Chaque partie débute en jouant le cowboy qui possède le jeton Initiative (indiqué dans le scénario). Le premier joueur de ce clan doit obligatoirement jouer ce cowboy. Ensuite, le premier joueur du clan adverse choisit de jouer n'importe quel des cowboys disponibles de son clan. On alterne ainsi, d'un clan à l'autre, jusqu'à ce que tous les cowboys aient été joués. Chaque nouvelle manche débute toujours en jouant le cowboy qui possède le jeton Initiative. Par contre, il sera joué par le joueur de ce clan à qui c'est le tour. Vous verrez plus loin que le jeton Initiative peut changer de propriétaire en cours de partie. Il se peut donc qu'un clan ait à jouer deux fois de suite en terminant une manche et en commençant la suivante.

Dans une partie à nombre de joueurs impairs, on alterne exactement de la même façon.

Le jeu se joue par alternance d'une équipe à l'autre. Ainsi on passe de l'équipe 1 à l'équipe 2, puis à l'équipe 1 et ainsi de suite. À l'intérieur même de l'équipe, on alterne du premier joueur, au deuxième, etc.

Jouer un cowboy

Lorsqu'un joueur joue un cowboy, il effectue jusqu'à deux actions avec le cowboy qu'il a choisi.

Le joueur choisi parmi les actions suivantes :

- Se déplacer
- Tirer
- Prendre/Déposer/Échanger (à l'intérieur d'un bâtiment)

Il peut effectuer les actions de son choix, dans l'ordre de son choix. Le joueur peut répéter la même action deux fois. Il peut effectuer une seule action ou n'en faire aucune. Quelle que soit sa décision, le joueur doit retourner le chapeau du cowboy sur la face opposée, à la fin de son tour.

Le pitch

La plupart de vos actions, comme tirer et se déplacer, seront effectuées à l'aide d'un pitch. Le pitch s'effectue, comme le montre l'illustration ci-dessous, avec un doigt sans faire ressort avec le pouce (contrairement à la pichenette).

Se déplacer

Chaque cowboy peut effectuer des déplacements pour diverses raisons. Par exemple, pour mieux se positionner ou pour entrer dans un bâtiment.
Lorsqu'un joueur choisit l'action de déplacer son cowboy, le joueur remplace son cowboy par le disque de déplacement.
Le joueur réalise ensuite son déplacement en effectuant un pitch de la manière décrite précédemment en visant l'endroit où il veut s'arrêter.

Si, lors de son mouvement, le disque de déplacement **ne touche aucun** objets, personnage ou socle de bâtiment :

- Le déplacement est réussi ;
- Le cowboy joué est placé à l'endroit exact où s'est arrêté le disque de déplacement ;
- Lorsqu'il est placé, le cowboy est orienté de la façon dont le joueur le souhaite.

Si, lors de son mouvement, le disque de déplacement **sort de l'espace de jeu** (ex. : tombe de la table) ou **touche** un objet, une figurine ou un socle de bâtiment :

- Le déplacement est raté et l'action est perdue ;
- Le cowboy joué est replacé à l'endroit où il a commencé son déplacement, orienté au choix du joueur. S'il possède encore une action, le joueur peut tenter un déplacement à nouveau ;
- Les objets, personnages ou bâtiments qui ont été déplacés par le disque sont remis dans la position qu'ils étaient avant d'être touchés par le disque de déplacement.

Entrer dans un bâtiment

Le déplacement sert aussi à entrer dans un bâtiment. Il existe de multiples raisons pour vouloir entrer dans un bâtiment que ce soit pour se protéger, pour récupérer/déposer/échanger des objets, pour rencontrer un cowboy ou pour quelconque raison décrite dans le scénario que vous joué.

Pour entrer dans un bâtiment, le joueur doit effectuer un déplacement en réalisant un pitch à l'intérieur des deux socles du bâtiment qu'il désire accéder. **Important : Dans ce cas, toucher la partie intérieure des socles est permis.**

Le cowboy réussit à entrer dans le bâtiment lorsqu'au moins une partie du disque de déplacement a pénétré à l'intérieur de la ligne imaginaire entre les deux socles du bâtiment. Cette ligne représente la porte du bâtiment (voir illustration ci-dessous).

Après avoir réussi à entrer dans un bâtiment, le joueur place son cowboy sur l'un ou l'autre des deux socles du bâtiment.

Pour sortir d'un bâtiment, le joueur doit placer le disque de déplacement derrière le bâtiment et réaliser un pitch à travers les deux socles. Le cowboy réussit à sortir du bâtiment lorsque le disque de déplacement a complètement traversé la ligne imaginaire entre les deux socles du bâtiment (la porte).

Important : Dans cet autre cas, toucher la partie intérieure des socles est permis. Les autres règles de déplacement s'appliquent si le disque touche un objet, une figurine, etc.

Note : Il est permis de déplacer un objet qui bloque la porte.

Tirer

Chaque cowboy possède une arme avec laquelle il peut effectuer des tirs pour faire perdre des points de vie aux cowboys adverses. Lorsqu'il choisit l'action de tirer, le joueur place un disque gris à gauche ou à droite de son cowboy à distance d'un disque (voir page suivante).

Le joueur réalise ensuite son tir en effectuant un pitch de la manière décrite précédemment en visant un cowboy adverse.

Un cowboy est touché lorsqu'il tombe à la renverse après avoir été atteint par le disque gris directement (sans ricochet) :

- S'il ne tombe pas, c'est que la balle ne l'a qu'effleuré !
- Si la même balle touche plusieurs cowboys, seul le premier a été touché. Les autres sont immédiatement relevés.
- Un cowboy à l'intérieur d'un bâtiment ne peut être touché que lors d'un duel (voir Scénario 2).

Si un cowboy est touché :

- Le cowboy est blessé et perd un point de vie. Le point de vie est alors déposé dans la fente du box de son clan.
- Le cowboy touché reste dans sa position. Il ne sera relevé que lorsqu'un joueur choisira de le jouer.

Notes :
- Puisqu'il reste couché, le cowboy ne peut être touché par une autre balle (ou dynamite) tant qu'il ne sera pas relevé.
- Le chapeau du cowboy touché reste également dans sa position. Il n'est pas retourné.
- On applique les mêmes effets lorsqu'on touche un cowboy de son propre clan. Pas de chance !

Si le cowboy touché perd son dernier point de vie :

- La figurine de ce cowboy et la tuile correspondante sont retirées du jeu et déposées dans la fente du box de leur clan.
- Les marqueurs possédés par le cowboy sont déposés sur l'un des socles du bâtiment Undertaker.
- Le chapeau du cowboy touché est posé sur l'espace d'inventaire de ce cowboy. Le chapeau doit être posé du même côté qu'il se trouvait.
- Si le cowboy touché possédait le jeton Initiative, ce jeton est alors posé sur l'espace d'inventaire du cowboy qui a réussi le tir.

IMPORTANT : Afin que le nombre de cowboys à jouer par manche soit exactement le même pour les deux clans, les chapeaux des cowboys morts restent en jeu. Lorsqu'un cowboy perd son dernier point de vie, son chapeau est placé sur son inventaire, sans changer la couleur. Le clan de ce cowboy devra continuer de le jouer exactement comme les autres cowboys, mais dans ce cas, pour passer un tour en retournant le chapeau sur la face opposée. Aucune action ne sera réalisée lors de ce tour.

Si le tir rate et qu'aucun cowboy n'est touché :

- L'action est perdue ;
- Les éléments (barils, bâtiments, etc.) touchés et déplacés par le tir restent à leur nouvel emplacement.

Tirer avec 2 colts

Si un cowboy possède 2 colts ou plus, il peut tirer 2 balles au lieu d'une seule lorsqu'il choisit l'action de tirer. Pour ce faire, le joueur place une balle de chaque côté du cowboy et réalise deux pitchs sur la ou les cibles de son choix.
Un cowboy peut posséder 3 colts, mais ne peut tirer 3 balles.

Tir d'un bâtiment

Il est aussi possible pour un cowboy de tirer lorsqu'il est situé à l'intérieur d'un bâtiment. Pour ce faire, le joueur place une balle derrière le bâtiment et vise à travers la porte (entre les 2 socles) du bâtiment. Les mêmes règles s'appliquent quant à la façon de réaliser son tir et aux cowboys touchés.

Prendre / déposer / échanger (à l'intérieur d'un bâtiment)

Chaque cowboy peut utiliser une action pour prendre ou déposer des marqueurs (points de vie, armes, dynamites, etc.). Lorsqu'un cowboy prend un marqueur, celui-ci est placé dans l'inventaire de ce cowboy. Lorsqu'un cowboy dépose un marqueur, celui-ci est retiré de l'inventaire du cowboy et est placé sur le socle du bâtiment occupé par le cowboy. Vous trouverez des règles supplémentaires dans certains scénarios concernant les actions de prendre et déposer des marqueurs, incluant la possibilité de faire cela à l'extérieur d'un bâtiment.

En excluant les points de vie et le jeton Initiative, chaque cowboy a droit à deux marqueurs supplémentaires dans son inventaire. Si le cowboy décide de prendre un troisième marqueur, il le prend en échange d'un des deux qu'il possède. Il ne lui coute qu'une action pour faire cet échange.

Si le joueur veut prendre un jeton face cachée, le joueur en pioche un au hasard et décide de le prendre ou non. Qu'il le prenne ou non, il lui en coute tout de même une action.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'un de ces deux cas se produit :

- Une condition de victoire du scénario est réalisée, ou
- L'aiguille de l'horloge atteint minuit ou 12h.

Crédits

Auteurs : Jean-Yves Monpertuis en collaboration
avec Gaëtan Beaujannot
Illustrations : Chris Quilliams
Développement : Martin Bouchard
Conception graphique : Philippe Guérin & Marie-Elaine Bérubé
Mise en page : Marie-Elaine Bérubé

© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@pretzelgames.com
www. pretzelgames.com

Récompenses du shérif

15 000 $ - Le gang du Club Jeux ARJ – wanted pour trouble à l'ordre établi (le mien) ;

4 000 $ - Jérémie Caplane, Nicolas Delclite, Pascal Jumel, Nicolas Melet – wanted pour association en bande organisée ;

1 000 $ - Stéphane Rouault – wanted pour construction illégale ;

15 000 $ - Le gang Ludix - wanted pour kidnapping ;

1 000 $ - adjoint Gaëtan Beaujeannot – pour contrebande de produit miracle.

À Cathy, qui supporte mes immersions ludiques solitaires, tout mon amour.

De la part de Forgenext :
« Forgenext tient à remercier tout spécialement Meï Boyington qui a permis par son univers graphique de mettre le jeu en lumière auprès des éditeurs »

De la part de l'éditeur :
5 $ - Adam Marostica - wanted pour son aide à la rédaction de cette règle.