

Un gioco di
Paolo Mori e Remo Conzadori

Illustrazioni di
Jonathan Aucomte

CAPTAIN FLIP


2-5


8+


20'

Ehi, Capitano!

Issa la tua bandiera, arruola
il tuo equipaggio e riempi i forzieri
di scintillanti monete d'oro.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Giocate come Capitani Pirata, arruolate il
miglior equipaggio e ottenete monete. Alla
fine della partita, vincerà il Capitano con il
maggior numero di monete.

CONTENUTO

• 72 tessere Personaggio (a due facce)

- Ogni tessera mostra un
personaggio diverso
su ogni lato.
- Ci sono 9 personaggi unici,
ognuno dei quali appare 16 volte
sulle tessere.

• 58 Monete

16 x  15 x  14 x  13 x 

• 1 grande segnalino Mappa del Tesoro

• 1 sacchetto di stoffa

• 3 fogli di consultazione

• 1 regolamento

• 10 plance Avventura (a due facce)



PREPARAZIONE

- Collocate tutte le tessere Personaggio nel sacchetto.
- Collocate le Monete e il segnalino Mappa del Tesoro al centro del tavolo.
- Consegnate una plancia Avventura A casuale a ogni giocatore.



Assicuratevi di includere la plancia con la Bandiera Pirata (nell'angolo in alto a sinistra). Verrà utilizzata per identificare il giocatore che inizia la partita.



Nelle partite future, concordate su quale plancia Avventura (A, B, C o D) utilizzeranno tutti i giocatori.

- Collocate 1 foglio di consultazione fra ogni giocatore.

I 9 personaggi sono spiegati su un lato, mentre gli effetti di ogni plancia sull'altro.

PANORAMICA DEL GIOCO

Si gioca a turno, in senso orario, a partire dal giocatore che ha la plancia con la **Bandiera Pirata**.

Nel vostro turno, eseguite i 4 passaggi seguenti nell'ordine indicato:

- 1** Pescate casualmente una tessera Personaggio dal sacchetto, assicurandovi di **vederne solo un lato**.
- 2** **Decidete se tenere il personaggio che vedete, oppure se capovolgerlo** (cioè se girare la tessera sull'altro lato).
Nota: Se decidete di capovolgere la tessera, dovete tenere questo nuovo personaggio!
- 3** Collocate questo personaggio **sulla casella vuota più in basso** di una qualsiasi colonna sulla vostra plancia.
- 4** **Applicate l'effetto immediato del personaggio** (riquadro giallo), se presente.

Dopodiché, se il vostro personaggio si trova nella casella più alta di una qualsiasi colonna, applicate il **bonus immediato della colonna stessa**, se presente.

Esempio: Serena colloca il Pappagallo sulla sua plancia. Pesca immediatamente una nuova tessera e la gioca (può decidere se capovolgerla o meno seguendo le normali regole).



Tessere Personaggio

I 9 personaggi possono avere un effetto immediato, un effetto di fine partita oppure entrambi.

 Se il riquadro è **giallo**, applicate l'effetto **immediatamente** dopo aver collocato la tessera.

 Se il riquadro è **grigio**, applicate l'effetto alla **fine della partita**.

Il Cartografo e il Cannoniere hanno entrambi un simbolo (*sestante*  o *bomba* ) per ricordarvi che interagiscono con gli effetti rispettivamente del Navigatore e del Carpentiere.

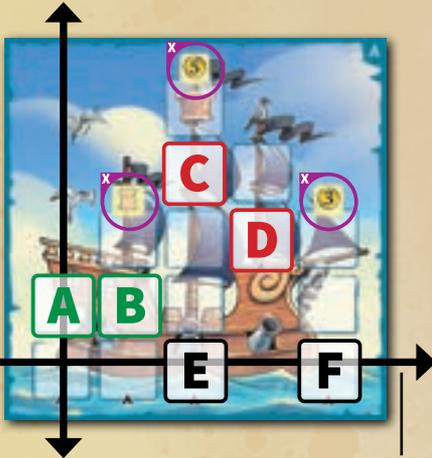


FINE DELLA PARTITA

Plancia Avventura

- Le caselle **A e B** sono adiacenti.
- Le caselle **C e D** non sono adiacenti perché sono in diagonale.
- Le caselle **E e F** non sono adiacenti perché fra loro c'è uno spazio.
- In una riga possono essere presenti 1 o più caselle.
- Le colonne non devono necessariamente iniziare dalla riga più in basso.
- **X** sono bonus immediati.

1 colonna



1 riga



Quando un giocatore completa 4 colonne sulla propria plancia, terminate il round.

- Il primo giocatore ha la Bandiera Pirata sulla propria plancia Avventura. L'ultimo giocatore è quindi seduto alla sua destra.
- Se l'ultimo giocatore è chi ha completato la quarta colonna, la partita termina immediatamente.

Applicate gli effetti di fine partita (riquadro grigio) di ogni vostro personaggio, se presenti.

- Se state giocando con la plancia C, applicate anche i bonus di fine partita delle caselle coperte.
- Per evitare di fare errori, contate i punti una colonna alla volta, da sinistra a destra.

Il giocatore con il maggior numero di Monete vince la partita.

In caso di parità, se uno dei giocatori in parità ha il segnalino Mappa del Tesoro, vince. Altrimenti, i giocatori in parità condividono la vittoria.

Esempio: Durante la partita, Serena ha ottenuto 13 Monete.

Ottiene 15 Monete extra alla fine della partita contando i punti del suo equipaggio:

- **Mozzi [9 Monete]:** 3 colonne contengono almeno 1 Mozzo.
- **Carpentieri [3 Monete]:** Solo 1 dei 3 Carpentieri vale 3 Monete. Gli altri 2 hanno un Cannoniere nella loro riga o colonna.
- **Vedette [4 Monete]:** Solo 1 delle 2 Vedette vale 4 Monete. L'altra ha un personaggio nella casella sopra di sé.
- **Pappagallo [-1 Moneta]**



FAQ

- Devo collocare la mia Scimmia adiacente a un'altra tessera?
No. Se non collochi la Scimmia adiacente a un'altra tessera, semplicemente non applichi il suo effetto Capovolgì.
- Posso collocare un Cartografo sulla mia plancia se ho già il segnalino Mappa del Tesoro?
Sì. Questa può essere una buona mossa, dato che con l'effetto del Navigatore ottieni 2 Monete per Cartografo.



RICONOSCIMENTI E RINGRAZIAMENTI



è un gioco pubblicato da
PlayPunk
511 Rue Saint-Leonard
4000 Liegi, Belgio

Designer: **Paolo Mori e Remo Conzadori**

Sviluppatore e Editor: **Antoine Bauza e Thomas Provoost**

Responsabile Progetto: **Gabriel Durnerin**

Illustratore: **Jonathan Aucomte**

Infografiche: **Alexis Vanmeerbeeck**

Correzione Bozze: **Danni Loe**

Edizione Italiana

Traduzione: **Elisabetta Colombo**

Revisione: **Sara Conato e Vittoria Vincenzi**

Direzione Editoriale: **Massimo Bianchini**

Ringraziamenti: **Patty, Sophie, Chloe, Nico, Olga, Vale, Diego, Eli, Gio, Albertine Ralenti, Frédéric Brelot, Bruno Goube, Harry, Lily, Esteban, Moon e Kitara.**

