

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  3 14 x  5 13 x  10

• 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.

19 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).





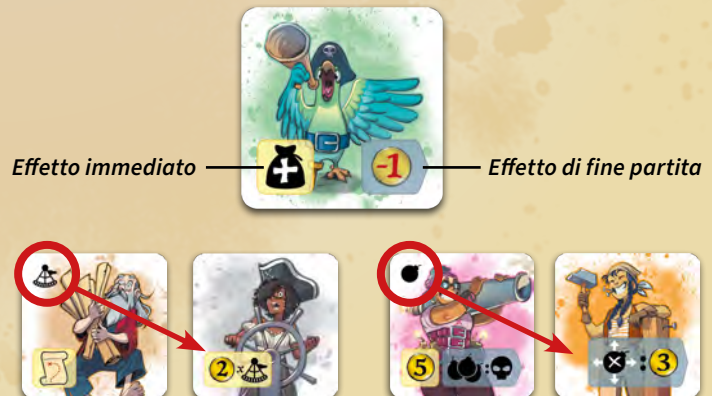
Tessere Personaggio

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.

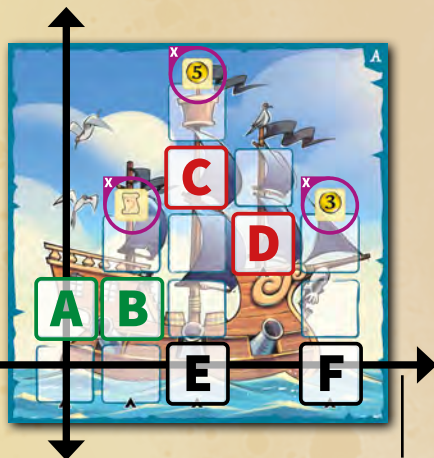


FINE DELLA PARTITA

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 Capovolgi.
- 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 Vanmeerbeek**

Correzione Bozze: **Danni Loe**

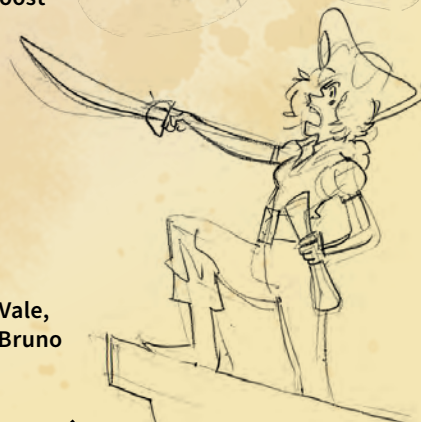
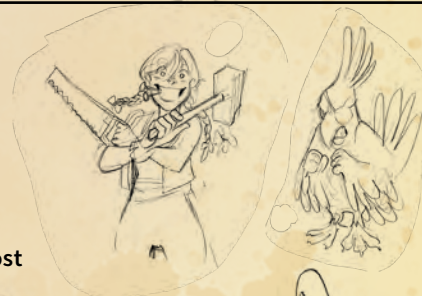
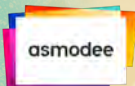
Edizione Italiana

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.**



Effetto immediato

Foglio di Consultazione

Effetto di fine partita



CARTOGRAFO

Prendete il segnalino Mappa del Tesoro e collocatelo accanto alla vostra plancia.

“Ops, la stavo guardando capovolta!”




MAPPA DEL TESORO

Se avete il segnalino Mappa del Tesoro alla fine del vostro turno, ottenete 1 Moneta.

“La X indica il punto...”



NAVIGATORE

Ottenete 2 Monete per ogni Cartografo  sulla vostra plancia.

“Queste mappe sono davvero poco chiare!”



PAPPAGALLO

Pescate e giocate 1 nuova tessera. Fine partita: Perdete 1 Moneta.

“Polly, vuoi un cracker?”



CUOCO

Ottenete 1 Moneta per ogni personaggio nella sua riga, incluso il Cuoco stesso.

“Mettimi da parte un po' di dolce!”




MOZZO

Fine partita: Ottenete [1/4/9/16/25] Monete se avete almeno un Mozzo in [1/2/3/4/5] colonne.

“L'unione fa la forza!”




CANNONIERE

Ottenete 5 Monete. Fine partita: Se avete 3 o più Cannonieri  sulla vostra plancia, perdetevi la partita.

“Preparatevi per il BOOM!”



CARPENTIERE

Fine partita: Ottenete 3 Monete se non ci sono Cannonieri  nella sua riga o colonna.

“Che branco di teste di legno.”



SCIMMIA

Ottenete 1 Moneta, poi capovolgete 1 tessera adiacente. Applicare gli effetti del personaggio rivelato.

“Qualcuno vuole giocare con me?”



VEGETA

Fine della partita: Ottenete 4 Monete se non ci sono personaggi nella casella sopra a questa tessera, in questa colonna.

“Abbassati! Non riesco a vedere niente!”

Fine partita?

4 colonne completate → ultimo round!

Effetto immediato

Effetto di fine partita

La nave pirata



3

Ottenete 3 Monete.

5

Ottenete 5 Monete.



Ottenete il segnalino
Mappa del Tesoro.

Il kraken



0 2

Il primo giocatore che
colloca un personaggio su
questa casella non ottiene
nessuna Moneta.

**Tutti i giocatori
successivi** che collocano
un personaggio su
questa casella ottengono
2 Monete.

X Y

Il primo giocatore che
colloca un personaggio
su questa casella ottiene
X Monete.

**Tutti i giocatori
successivi** che collocano
un personaggio su
questa casella ottengono
Y Monete.

La zattera



Ottenete il segnalino
Mappa del Tesoro.

6

Alla fine della partita,
ottenete 6 Monete se tutti
i personaggi in questa
colonna sono IDENTICI.

4

Alla fine della partita,
ottenete 4 Monete se tutti
i personaggi in questa
colonna sono DIVERSI.

L'isola deserta



3

Ottenete 3 Monete.

2 x

Ottenete 2 Monete per ogni
colonna completata sulla
vostra plancia,
inclusa questa.

1 x

Ottenete 1 Moneta per ogni
personaggio diverso in
questa colonna.

-1

Per collocare un
personaggio su questa
casella, dovete pagare
1 Moneta. Se non avete
Monete, non potete
collocare nessun
personaggio qui.