

Gra autorstwa
Paolo Mori i Remo Conzadori

Ilustracje
Jonathan Aucomte

KAPITAN FLIP


2-5


8+


20'

Ahoj, kapitanie!

Podnieś banderę, zwerbuj załogę i napełnij kasetony błyszczącymi złotymi monetami.

CEL GRY

Wcielacie się w role pirackich kapitanów, werbujecie członków załogi i zdobywacie monety.

Wygrywa kapitan, który na koniec gry ma najwięcej monet.

ZAWARTOŚĆ

• 72 dwustronne kafelki postaci

- Po obu stronach każdego kafełka przedstawiona jest inna postać.

- W grze występuje 9 różnych postaci, z których każda pojawia się na kafełkach 16 razy.

• 58 monet

16 ×  15 ×  14 ×  13 × 

• duży żeton mapy skarbów,

• materiałowy woreczek,

• 3 karty pomocy dla graczy,

• instrukcja,

• 10 dwustronnych plansz przygody.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Włóżcie wszystkie kafełki postaci do woreczka.
- Połóżcie monety i żeton mapy skarbów na środku stołu.
- Losowo rozdajcie każdemu z graczy po planszy przygody „A”.



Upewnijcie się, że 1 z graczy otrzyma planszę z piracką flagą w lewym górnym rogu. Będzie używana do określenia pierwszego gracza.



W przyszłych rozgrywkach możecie wybrać rodzaj planszy przygody („A”, „B”, „C” albo „D”), której wszyscy gracze będą używać.

- Połóżcie karty pomocy pomiędzy graczami.

Na jednej stronie wyjaśniono działanie 9 postaci, a na drugiej efekty każdej planszy.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywajcie tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, **zaczynając** od osoby, która ma planszę z **piracką flagą**. Aby rozegrać turę, wykonaj poniższe 4 kroki w następującej kolejności:

- 1** Wyciągnij kafelek postaci z woreczka, upewniając się, że **widzisz tylko 1 stronę**.
- 2** **Możesz zatrzymać tę postać albo ją odwrócić** (tj. przekreślić kafelek na drugą stronę).
Uwaga! Jeśli postanowisz odwrócić kafelek, musisz go pozostawić na nowej stronie.
- 3** Następnie umieść wylosowaną postać w dowolnej kolumnie na swojej planszy na **najniższym pustym miejscu** tej kolumny.
- 4** **Rozpatrz efekt natychmiastowy tej postaci** (żółta ramka), jeśli taki posiada.

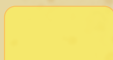
Jeśli postać została umieszczona na najwyższym polu kolumny, rozpatrz **natychmiastową premię** tej kolumny, jeśli taką posiada.

Przykład. Ania umieszcza papugę na swojej planszy. Natychmiast dobiera i umieszcza kolejny kafelek (który może odwrócić albo nie, zgodnie ze standardowymi zasadami gry).





Kafelki postaci

Postać może mieć przypisany efekt natychmiastowy, efekt na koniec gry albo oba.

 Jeśli efekt jest w **żółtej** ramce, rozpatrz go **natychmiast** po umieszczeniu kafełka.

 Jeśli efekt jest w **szarej** ramce, rozpatrz go **na koniec gry**.

Na kafelku kartografa i artylerzystki jest dodatkowy symbol (*seksant*  albo *bomba* ). Dzięki temu łatwiej policzyć te kafelki na potrzeby efektów nawigatorki i cieśli.

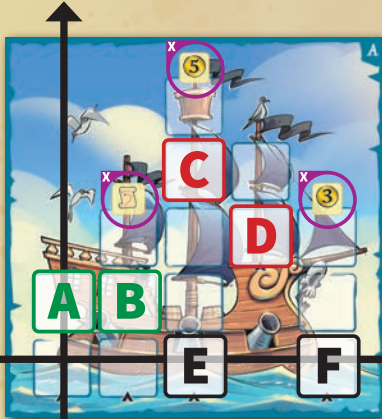


KONIEC GRY

Plansza

- Pola „A” i „B” sąsiadują ze sobą.
- Pola „C” i „D” nie sąsiadują ze sobą, bo są po skosie.
- Pola „E” i „F” nie sąsiadują ze sobą, ponieważ jest między nimi odstęp.
- W rzędzie mogą być puste miejsca.
- Niektóre kolumny nie zaczynają się od najniższego rzędu.
- X to natychmiastowe premie.

1 kolumna



1 rząd



Gdy ktoś zapełni 4 kolumny na swojej planszy, rozegracie bieżącą rundę do końca.

- Pierwszy gracz ma piracką flagę na swojej planszy przygody, więc ostatni gracz siedzi po jego prawej stronie.
- Jeśli to ostatni gracz uzupełnił 4. kolumnę, gra natychmiast się kończy.

Rozpatrz efekty na koniec gry (szara ramka) każdej ze swoich postaci, jeśli takie posiadasz.

- Jeśli grasz na planszy „C”, rozpatrz również premie na koniec gry za zakryte pola.
- Aby uniknąć pomyłek, podliczaj punkty z 1 kolumny naraz, od lewej do prawej.

Gracz z największą liczbą monet wygrywa rozgrywkę.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma mapę skarbów. Jeśli żaden z remisujących nie ma mapy skarbów, współdzieli zwycięstwo.

Przykład:

Podczas gry Ania zebrała 13 monet.

Na koniec gry zdobywa dodatkowe 15 monet za swoją załogę:

- **Żółtodzioby [9 monet]:** 3 kolumny zawierają co najmniej 1 żółtodzioba.
- **Cieśle [3 monety]:** tylko 1 z 3 cieśli jest wart 3 monety. Pozostali są w tym samym rzędzie lub kolumnie co artylerzysta.
- **Obserwatorzy [4 monety]:** tylko 1 z 2 obserwatorów jest wart 4 monety. Drugi ma jakąś postać nad sobą.
- **Papuga [-1 moneta].**



CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

- *Czy muszę umieścić matkę tak, aby sąsiadowała z innym kafelkiem?*

Nie. Jeśli umieścisz matkę w miejscu, gdzie nie sąsiaduje z żadnym kafelkiem, po prostu zignoruj jej efekt.

- *Czy mogę umieścić kartografa na swojej planszy, jeśli już mam mapę skarbów?*

Tak. To dobra strategia, ponieważ nawigator zapewni 2 monety za każdego kartografa.



OPRACOWANIE I PODZIĘKOWANIA



został wydany przez
PlayPunk

511 Rue Saint-Leonard
4000 Liege, Belgia

Projekt gry: **Paolo Mori i Remo Conzadori**

Opracowanie i wydanie: **Antoine Bauza i Thomas Provoost**

Kierownik projektu: **Gabriel Durnerin**

Ilustracje: **Jonathan Aucomte**

Infografiki: **Alexis Vanmeerbeeck**

Korekta: **Danni Loe**

Redakcja: **zespół Rebel**

Podziękowania dla: **Albertine Ralenti, Frédérica Brelota, Brunona Goubego, Harry'ego, Lily, Estebana, Moon i Kityra.**

