



*Hra od autorskej dvojice
Paolo Mori & Remo Conzadori*

*Ilustrácie
Jonathan Aucomte*

KAPITÁN FLÍP

2-5 8+ 20

Ahoj, kapitán!

Vztýčte vlajku, najmte posádku a naplňte pokladnicu zlatými mincami.

CIEL' HRY

Staňte sa kapitánom pirátov, najímajte posádku a zbierajte mince.

Vyháva kapitán, ktorý má na konci hry najviac mincí.

HERNÉ SÚČASTI

• 72 dielikov postáv (obojstranných)

- Na každom dieliku sa nachádza z oboch strán iná postava.
- Na dielikoch je 9 jedinečných postáv, z ktorých každá sa vyskytuje 16-krát.



• 58 mincí



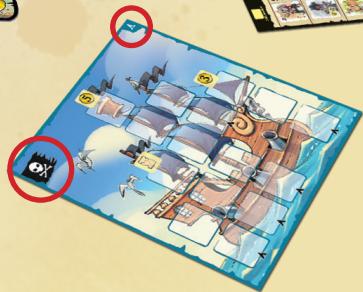
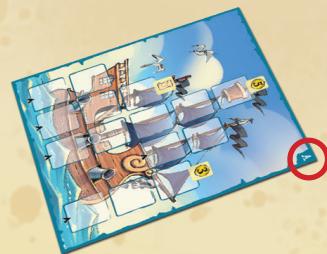
• 1 veľký žetón Mapy pokladu

• 1 látkové vrecúško

• 3 nápovedy pre hráčov

• 1 príručka pravidiel

• 10 dosiek dobrodružstiev (obojstranných)



PRÍPRAVA HRY

- Všetky dieliky postáv vložte do vrecúška.
- Do stredu hracej plochy umiestnite mince a Mapu pokladu.
- Každému hráčovi dajte náhodne dosku dobrodružstva A.
- A** Nezabudnite na dosku s pirátskou vlajkou (v ľavom hornom rohu). Slúži na identifikáciu hráča, ktorý je začínajúcim hráčom.
- V budúcych hrách sa dohodnite, ktorú dosku dobrodružstva (A, B, C alebo D) budú všetci hráči používať.
- Medzi jednotlivých hráčov umiestnite nápovedu pre hráčov.

Jedna strana popisuje všetkých 9 postáv a druhá strana vysvetluje rôzne efekty na doskách dobrodružstva.



PRIEBEH HRY

Počnúc od začínajúceho hráča, ktorý drží dosku s pirátskou vlajkou, sa v hre striedajte v ťahoch v smere hodinových ručičiek.

Vo svojom ťahu vykonajte nasledujúce 4 kroky v uvedenom poradí:

1 Náhodne doberete z vrecúška 1 dielik postavy a uistite sa, že vidíte len jednu jeho stranu.

2 Túto postavu si buď ponechajte, alebo ju otočte (t. j. otočte dielik).

Poznámka: Ak sa rozhodnete dielik otočiť, musíte si ponechať novú postavu, čiže nemôžete dielik otočiť späť na stranu, ktorú ste pôvodne vybrali z vrecúška!

3 Potom postavu umiestnite na najnižšie prázdne políčko ľubovoľného stĺpca na doske dobrodružstva.

4 Ak existuje, použite okamžitý efekt postavy (žlté podfarbenie efektu).

Potom, ak sa postava nachádza na najvyššom políčku niekого zo stĺpcov, a ak existuje, použite jeho okamžitý bonus.

Príklad: Ester umiestnila na svoju dosku Papagája. Okamžite si doberie a umiestní nový dielik (ktorý podľa pravidiel môže, ale nemusí otočiť).



Popis dielikov

Týchto 9 postáv obsahuje buď okamžitý efekt, alebo efekt na konci hry, prípadne oboje.

Ak má postava žlté podfarbenie efektu, aplikujte efekt ihned po umiestnení dielika.

Ak má postava sivé podfarbenie efektu, využite tento efekt na konci hry.

Kartograf a Strelec majú na sebe symbol (Kartograf sextant 🗸, Strelec bombu 💣), ktorý vám pripomína, že spolupracujú s efektom Navigátora a Tesára.

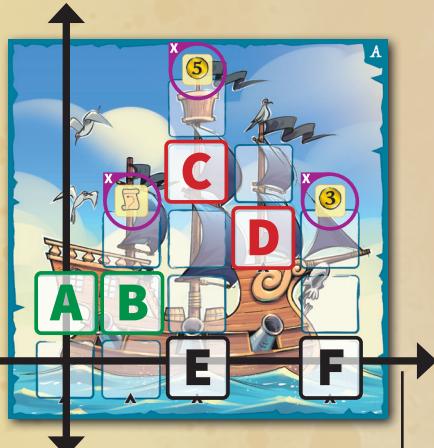


KONIEC HRY

Popis dosky dobrodružstva

- Polička **A a B** spolu susedia.
- Polička **C a D** spolu nesusedia, pretože ležia na uhlopriečke.
- Polička **E a F** nesusedia, pretože je medzi nimi medzera.
- V jednom riadku môže byť prázdné poličko.
- Stĺpce nemusia začínať v dolnom riadku.
- **X** poskytujú okamžité bonusy.

1 stĺpec



Akonáhle niektorý z hráčov zaplní štyri stĺpce na svojej doske dobrodružstva, hra končí.

- Začínajúci hráč má na svojej doske dobrodružstva pirátsku vlajku. Posledný hráč teda sedí napravo od neho.

- Ak posledný hráč vyplní svoj štvrtý stĺpec, hra sa okamžite skončí.

Ak má niektorá z vašich postáv nejaké efekty na konci hry (sivé podfarbenie efektu), použite ich.

- Ak hráte na doske dobrodružstva C, využrite aj bonusy za zakryté polička na konci hry.

- Aby ste sa vyhli chybám, vyhodnocujte stĺpce postupne po jednom zľava doprava.

Hráč, ktorý má na konci hry najviac mincí, sa stáva víťazom hry.

V prípade remízy, ak má jeden z hráčov Mapu pokladu, vyhráva on. V opačnom prípade si remizujúci hráči výhru rozdelia.

Príklad: Ester počas hry nazbierala 13 mincí.

Na konci hry získa vďaka svojej posádkе ďalších 15 mincí:

- **Plavčíci [9 mincí]:** 3 stĺpce obsahujú aspoň jedného plavčíka.
- **Tesári [3 mince]:** Iba jeden z troch tesárov má hodnotu 3 mincí. Zvyšní dva majú vo svojom riadku alebo stĺpco Strelca.
- **Hliadka [4 mince]:** Len jedna z dvoch Hliadok má hodnotu 4 mince. Druhá má nad sebou postavu.
- **Papagáj [-1 minca].**



OTÁZKY A ODPOVEDE

- Musím umiestniť Opicu vedľa iného dielika?

Nie. Ak Opicu neumiestnite vedľa iného dielika, len nevyužijete jej efekt otočenia.

- Môžem umiestniť Kartografa na svoju dosku dobrodružstva, ak už mám Mapu pokladov?

Áno, stále je to dobrý strategický tah, pretože za každého Kartografa získate 2 mince vďaka efektu Navigátora.



AUTORI A POĎAKOVANIE



je hra, ktorú vydala spoločnosť

PlayPunk

511 Rue Saint-Leonard
4000 Lutych, Belgicko

Autori: Paolo Mori a Remo Conzadori

Vývoj a vydavateľstvo: Antoine Bauza a Thomas Provoost

Vedúci projektu: Gabriel Durnerin

Ilustrátor: Jonathan Aucomte

Infografika: Alexis Vanmeerbeeck

Korektúry: Danni Loe

Podákovanie: Albertine Ralenti, Frédéric Brelot,
Bruno Goube, Harry, Lily, Esteban, Moon a Kitara.

V PlayPunku píšeme pravidlá s použitím genderovo
neutrálnych zámen, aby sme si boli istí,
že je zohľadnený každý hráč.

