

Gra autorstwa  
Paolo Mori i Remo Conzadori

Ilustracje  
Jonathan Aucomte

## Ahoj, kapitanie!

Podnieś banderę, zwerbuj załogę i napełnij kasetony błyśczącymi 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 kafelka przedstawiona jest inna postać.
- W grze występuje 9 różnych postaci, z których każda pojawia się na kafelkach 16 razy.



### • 58 monet

16 × 15 × 14 × 13 ×

- duży żeton mapy skarbów,
- materiałowy woreczek,
- 3 karty pomocy dla graczy,
- instrukcja,
- 10 dwustronnych plansz przygody.



# KAPITAN FLIP

3  
2-5

2  
8+

1  
20'

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Włożyćcie wszystkie kafelki postaci do woreczka.
- Położcie 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.

- Położcie karty pomocy pomiędzy graczami.

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



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywajcie turę 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 Wylosuj kafelek postaci z woreczka, upewniając się, że **widzisz tylko 1 stronę**.
- 2 **Możesz zatrzymać tę postać albo ją odwrócić** (tj. przekręcić 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 kafelka.

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

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

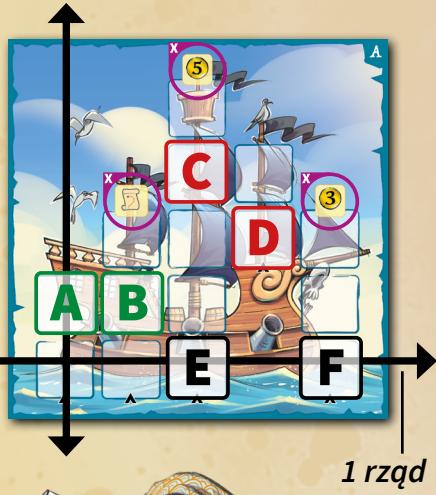


# KONIEC GRY

## 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 rzqd

Gdy ktoś zapełni 4 kolumny na swojej planszy, rozegrajcie 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, współdzielą 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. Pozostały są w tym samym rzędzie lub kolumnie co artylerzystka.

- 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 małpę tak, aby sąsiadowała z innym kafelkiem?

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

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

Tak. To dobra strategia, ponieważ nawigator zapewnia 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, Frédéric Brelot,  
Bruno Goube, Harry, Lily, Esteban, Moon i Kitara.

