

*Un juego de
Paolo Mori y Remo Conzadori*

*Ilustraciones de
Jonathan Aucomte*

CAPTAIN FLIP



2-5



8+



20

¡Ahoy, capitanes!

Izad la bandera, enrolad piratas y llenad la bodega de brillantes monedas de oro.

OBJETIVO DEL JUEGO

Convertíos en temibles Capitanes pirata, enrolad nuevos tripulantes y conseguid todas las Monedas que podáis.

Al final de la partida ganará quién consiga más Monedas.

CONTENIDO

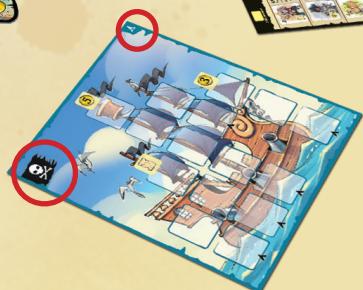
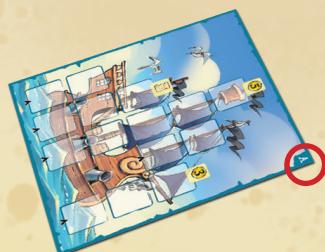
- 72 fichas de Pirata (de doble cara)

- Las fichas de Pirata muestran Piratas diferentes en cada lado.
- Hay 16 copias de cada Pirata en el juego (9 Piratas en total).

- 58 Monedas

16 x 15 x 14 x 13 x

- 1 Mapa del tesoro
- 1 Bolsa de tela
- 3 Ayudas de juego
- 1 reglamento
- 10 tableros de Aventura (de doble cara)



PREPARACIÓN

- Mete todas las fichas de Pirata en la Bolsa de tela.
- Deja las Monedas y el Mapa del tesoro en el centro de la mesa.
- Entrega un tablero de Aventura a cada participante.



Entrega el tablero con la Bandera pirata en la esquina superior izquierda a la persona que quieras para que juegue en primer lugar como Grumete inicial.



Cuando lleves unas cuantas partidas podrás acordar con el resto en qué tablero de Aventura vais a jugar (A, B, C, o D).

- Coloca una Ayuda de juego entre cada participante.

En uno de los lados de cada Ayuda de juego se detallan los 9 diferentes tipos de Piratas, y en el otro lado, los efectos.

CÓMO JUGAR

Todo el mundo, **comenzando** por la persona nombrada Grumete inicial (es decir, quien tiene el tablero con la **Bandera pirata**), juega su turno en sentido horario.

En tu turno debes seguir estos 4 pasos en orden:

- 1** Roba de la Bolsa de tela 1 ficha de Pirata al azar. Cuando saques una ficha de Pirata de la Bolsa **intenta ver solo uno de los lados**.
- 2** Decide si quieres quedarte con ese lado de la ficha de Pirata o darle la vuelta (es decir, quedarte con el otro lado de la ficha de Pirata).
- 3** A continuación, coloca esa ficha de Pirata en el primer espacio vacío comenzando por la parte inferior de cualquier columna de tu tablero.
- 4** Aplica inmediatamente el efecto de la ficha de Pirata (recuadro amarillo) si tiene alguno.

Luego, si tu ficha de Pirata se encuentra en el primer espacio superior de una columna, **aplica de inmediato su bonificación**, si tiene alguna.

Ejemplo: Laura pone al Loro en su tablero, cuyo efecto le permite robar y poner otra ficha de Pirata en él. Así pues, roba inmediatamente una ficha de Pirata de la Bolsa de tela, a la que podrá darle la vuelta, o no, antes de ponerla en su tablero.



Estructura de una ficha de Pirata

Los 9 tipos de Pirata tienen un efecto inmediato, un efecto de fin de partida o bien sendos efectos.

Si el recuadro es **amarillo**, aplica el efecto **inmediatamente** después de poner la ficha de Pirata en tu tablero.

Si el recuadro es **gris**, aplica el efecto al **final de la partida**.

Las fichas de Buscatesoros y de Cañonazos tienen un símbolo (un sextante ☰ o una bomba ☷) para indicar que interactúan con los efectos de la ficha de Navegante y Ebanista respectivamente.

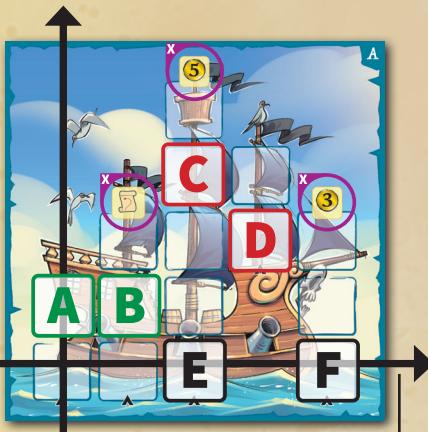


FINAL DE LA PARTIDA

El tablero de Aventura

- Los espacios **A** y **B** son adyacentes.
- Los espacios **C** y **D** no son adyacentes (están en diagonal).
- Los espacios **E** y **F** no son adyacentes porque no hay un espacio válido entre ellos.
- Puedes tener un espacio vacío en una línea.
- No todas las columnas comienzan en la fila inferior.
- X** son bonificaciones inmediatas.

Una columna



Una línea



La partida termina cuando alguien completa las cuatro columnas de su tablero de Aventura, pero antes de que eso ocurra asegúrate de terminar la ronda actual.

Recuerda que la persona que tiene el tablero de Aventura con la Bandera pirata juega como Grumete inicial; por lo tanto, si la persona que completa las cuatro columnas de su tablero de Aventura es la que está sentada a la derecha de la persona nombrada Grumete inicial, la partida finaliza de inmediato.

Si es necesario, aplica los efectos de fin de partida (recuadro gris) de cada una de tus fichas de Pirata.

- Si estás jugando la partida con el tablero de Aventura C, también deberás aplicar los efectos de final de partida de algunos de los espacios que hayas cubierto.
- Para evitar errores comienza a puntuar por columnas, de izquierda a derecha.

Quien tenga más Monedas gana la partida.

En caso de empate, si una de las personas empatadas tiene el Mapa del tesoro, rompe el empate a su favor. En caso contrario, todas las personas empatadas comparten la victoria.

Por ejemplo: durante la partida, Laura ha conseguido **13 Monedas**.

También obtiene **15 Monedas adicionales** al final de la partida gracias a su tripulación de Piratas:

- **Grumetes [9 Monedas]:** tiene 3 columnas con al menos una ficha de Grumete.
- **Ebanistas [3 Monedas]:** solo una de las tres fichas de Ebanista de su tablero le proporciona 3 Monedas. Las otras dos tienen una ficha de Cañonazos en su fila o columna.
- **Vigías [4 Monedas]:** solo una de las dos fichas de Vigía de su tablero le proporciona 4 Monedas. La otra tiene una ficha de Pirata un espacio por encima.
- **Loro [-1 Moneda].**



F.A.Q

- ¿He de poner al Mono adyacente a otra ficha de Pirata?

No, si no pones al Mono adyacente a otra ficha de Pirata, el único efecto que no podrás aplicar será el de darle la vuelta a una ficha de Pirata adyacente.

- ¿Puedo poner la ficha de Buscatesoros en mi tablero si ya tengo el Mapa del tesoro?

Sí. Es una buena jugada, ya que, si tienes una ficha de Navegante, ganarás 2 Monedas por cada Buscatesoros de tu tablero.



CRÉDITOS Y GRACIAS



es un juego de

PlayPunk

511 Rue Saint-Leonard
4000 Lieja, Bélgica

Diseño: **Paolo Mori y Remo Conzadori**

Desarrollo y edición: **Antoine Bauza y Thomas Provoost**

Gestión de proyecto: **Gabriel Durnerin**

Ilustraciones: **Jonathan Aucomte**

Infografías: **Alexis Vanmeerbeeck**

Revisión: **Danni Loe**

Traducción: **Moisés Busanya**

Revisión: **Aurora Mena**

Agradecimientos: **Albertine Ralenti, Frédéric Brelet, Bruno Goube, Harry, Lily, Esteban, Moon y Kitara.**

En PlayPunk redactamos las reglas utilizando pronombres de género neutro para asegurarnos de que todo el mundo se sienta incluido.

