

Een spel van
Paolo Mori & Remo Conzadori

Illustraties van
Jonathan Aucomte

CAPTAIN FLIP

3
2-5
8+
20

Ahoi, kapitein!

Hijst je vlag, stel je bemanning samen en verzamel zoveel mogelijk gouden munten.

DOEL VAN HET SPEL

Jullie zijn de kapiteins van piratenscheepen en moeten een bemanning samenstellen en munten verzamelen.

De kapitein die de meeste munten verzamelt, wint het spel.

SPEELMATERIAAL

• 72 (dubbelzijdige) karaktertegels

- Op de voor- en achterkant van de karaktertegels staan 2 verschillende karakters.
- Er zijn 9 verschillende karakters, die elk 16 keer voorkomen op de tegels.



• 58 munten

- | | | | | | | | |
|------|--|------|--|------|--|------|--|
| 16 x | | 15 x | | 14 x | | 13 x | |
|------|--|------|--|------|--|------|--|

• 1 grote schatkaartfiche

• 1 stoffen zak

• 3 overzichtskaarten

• spelregels

• 10 (dubbelzijdige) avonturenborden



VOORBEREIDING

- Doe alle karaktertegels in de zak.
- Leg de munten en de schatkaartfiche in het midden van de tafel.
- Geef iedere speler een willekeurig avonturen bord van avontuur A.



Geef 1 speler het bord met de piratenvlag (linksboven). Die speler is de startspeler.



Ervaren spelers kunnen samen kiezen welk avonturen bord (A, B, C of D) ze zullen gebruiken. Alle spelers moeten hetzelfde bord gebruiken.

- Leg tussen 2 spelers telkens een overzichtskaart.

Aan de ene kant worden de 9 karakters uitgelegd, aan de andere kant de bijzonderheden van elk bord.



SPELVERLOOP

De spelers zijn om de beurt aan de beurt, te beginnen met de speler die het bord met de piratenvlag heeft, en daarna met de klok mee. In zijn beurt voert een speler de volgende 4 stappen uit:

- 1 Hij trekt 1 willekeurige karaktertegel uit de zak en zorgt ervoor dat hij slechts 1 kant bekijkt.
- 2 Hij kiest voor dat karakter of kiest ervoor de tegel om te draaien (te 'flippen').
- 3 Hij legt het karakter op het onderste lege veld van een kolom naar keuze op zijn bord.
- 4 Hij voert het directe effect van het karakter, als dat er is (geel kader), direct uit.

Als het karakter op het bovenste veld van een kolom ligt, voert de speler daarna ook de directe bonus van de kolom uit, als die er is.

Voorbeeld: Lily legt een papegaai op haar bord. Ze trekt en speelt direct een nieuwe tegel (en kiest of ze die omdraait of niet, volgens de regels).



Anatomie van een tegel

De 9 karakters hebben een direct effect, een effect aan het einde van het spel, of beide.

Als het kader geel is, voert de speler het effect direct na het leggen van de tegel uit.

Als het kader grijs is, voert de speler het effect aan het einde van het spel uit.

Op de tegel van de Cartograaf en de Kanonnier staat een symbool (sextant ⚓ of bom ⚡) om de spelers eraan te herinneren dat ze respectievelijk invloed hebben op het effect van de Navigator en de Timmerman.

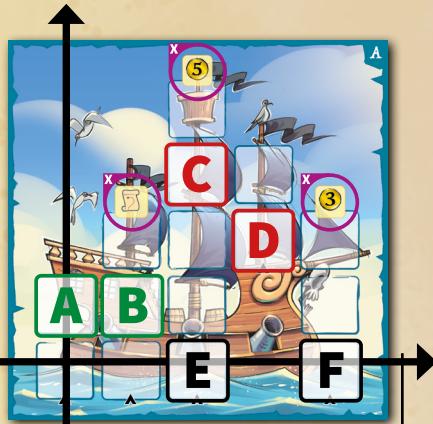


EINDE VAN HET SPEL

Overzicht avonturenborden

- De velden **A & B** zijn aangrenzend.
- De velden **C & D** zijn niet aangrenzend omdat ze diagonaal ten opzichte van elkaar liggen.
- De velden **E & F** zijn niet aangrenzend omdat ertussen ruimte is.
- Er mag een lege ruimte zijn in een rij.
- Kolommen hoeven niet op de onderste rij te beginnen.
- **X** zijn directe bonussen.

een kolom



een rij



Zodra een speler 4 kolommen op zijn bord vol heeft, wordt de ronde afgemaakt en is het spel gedaan.

- De startspeler is de speler met de piratenvlag op zijn avonturenbord. De laatste speler is dus de speler rechts van de startspeler.
- Als de laatste speler de speler met 4 volle kolommen is, is het spel direct gedaan.

De spelers voeren de effecten aan het einde van het spel (grijze kaders) van hun karakters uit, als die er zijn.

- Als de spelers met avonturenbord C spelen, ontvangen ze ook de bonussen voor het einde van het spel voor de gevulde velden.
- Vermijd vergissingen en handel de kolommen één voor één, van links naar rechts af.

De speler met de meeste munten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de schatkaart. Anders delen de spelers de overwinning.

Voorbeeld: Lily verzaamelde tijdens het spel **13 munten**.

Ze ontvangt aan het einde van het spel nog **15 munten** voor haar bemanning:

- Matrozen [**9 munten**]: in 3 kolommen bevindt zich minstens 1 Matroos.
- Timmermannen [**3 munten**]: slechts 1 van de 3 Timmermannen levert 3 munten op. Bij de andere 2 bevindt zich een Kanonnier in hun rij of kolom.
- Uitkijken [**4 munten**]: slechts 1 van de 2 Uitkijken levert 4 munten op. De andere heeft een karakter boven zich.
- Papegaai [-**1 munt**].



F.A.Q

- *Moet ik een Aap aangrenzend aan een andere tegel leggen?*

Nee. Als je de Aap niet aangrenzend aan een andere tegel legt, voer je het effect van het omdraaien van de aangrenzende tegel gewoon niet uit.

- *Mag ik een Cartograaf op mijn bord leggen als ik de schatkaart al bezit?*

Ja. Dat is strategisch nog altijd slim omdat een Navigator je 2 munten per Cartograaf oplevert.



CREDITS EN DANK



is een spel uitgegeven door

PlayPunk

Rue Saint-Leonard, 511

4000 Luik, België

Auteurs: **Paolo Mori and Remo Conzadori**

Ontwikkeling en uitgave: **Antoine Bauza and Thomas Provoost**

Projectmanager: **Gabriel Durnerin**

Illustrator: **Jonathan Aucomte**

Beeldbewerking: **Alexis Vanmeerbeeck**

Nederlandse vertaling: **Anja De Lombaert**

Met dank aan: **Albertine Ralenti, Frédéric Brelot, Bruno Goube, Harry, Lily, Esteban, Moon en Kitara.**

