



*Hra od autorské dvojice
Paolo Mori & Remo Conzadori*

*Ilustrace
Jonathan Aucomte*

Ahoj, kapitáne!

Vyvěste vlajku, najměte posádku
a naplňte pokladnu zlatými mincemi.

CÍL HRY

Staňte se kapitánem pirátů, najímejte posádku a sbírejte mince.

Vyhrajová kapitán, který má na konci hry nejvíce mincí.

HERNÍ SOUČÁSTI

- 72 dílků postav (oboustranných)

- Na každém dílku se nachází z obou stran jiná postava.
- Na dílkách je 9 jedinečných postav, z nichž každá se vyskytuje 16krát.



- 58 mincí



- 1 velký žeton Mapy pokladu



- 1 látkový pytlík

- 3 návodů pro hráče

- 1 příručka pravidel

- 10 desek dobrodružství (oboustranných)



KAPITÁN FLÍP

PŘÍPRAVA HRY

- Všechny dílky postav vložte do pytlíku.
 - Dopravště herní plochy položte mince a Mapu pokladu.
 - Každému hráči dejte náhodně desku dobrodružství A.
- Nezapomeňte na desku s pirátskou vlajkou (v levém horním rohu). Slouží k identifikaci hráče, který je začínajícím hráčem.
- V příštích hrách se dohodněte, kterou desku dobrodružství (A, B, C nebo D) budou všichni hráči používat.
- Mezi jednotlivé hráče umístěte návodů pro hráče. Z jedné strany je popsáno všechn 9 postav a z druhé strany jsou vysvětleny jednotlivé efekty na deskách dobrodružství.



PRŮBĚH HRY

Počínaje začínajícím hráčem, který má v držení desku s pirátskou vlajkou, se ve hře střídejte ve svých tazích ve směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu provedte následující 4 kroky v uvedeném pořadí:

- 1** Náhodně si z pytlíku doberete 1 dílek postavy a ujistěte se, že vidíte pouze jeho jednu stranu.
- 2** Tuto postavu si buď ponechte, nebo ji otočte (tzn. otočte dílek).
Poznámka: Rozhodnete-li se dílek otočit, musíte si tuto novou postavu ponechat, tzn. že dílek již nemůžete otočit zpět na stranu původně vytaženou z pytlíku!
- 3** Následně postavu umístěte na nejnižší prázdné políčko libovolného sloupce na své desce dobrodružství.
- 4** Jestliže existuje, použijte okamžitý efekt postavy (žluté podbarvení efektu). Poté, je-li postava na nejvyšším políčku některého ze sloupečků a existuje-li, použijte jeho okamžitý bonus.

Příklad: Ester umístila na svou desku Papouška. Okamžitě si dobere a položí nový dílek (který, v souladu s pravidly, může, ale nemusí otočit).



Popis dílků

Těchto 9 postav obsahuje buď okamžitý efekt, nebo efekt na konci hry, nebo obojí.

Má-li postava žluté podbarvení efektu, použijte efekt ihned po umístění dílku.

Má-li postava šedé podbarvení efektu, využijte tento efekt až na konci hry.

Kartograf a Střelec mají na sobě symbol (Kartograf sextant ⚓, Střelec bombu ⚪), který vám připomíná, že se vzájemně ovlivňují s efektem Navigátora a Tesaře.

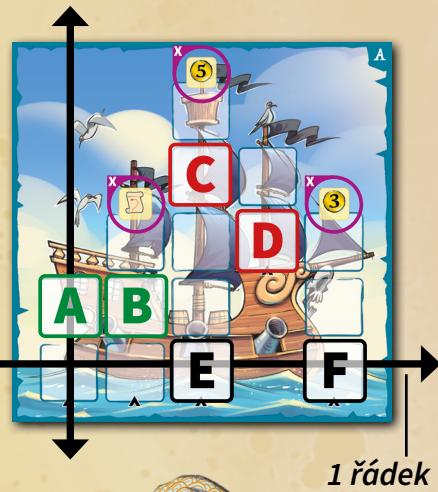


KONEC HRY

Popis desky dobrodružství

- Políčka **A** a **B** spolu sousedí.
- Políčka **C a D** spolu nesousedí, protože leží na úhlopříčce.
- Políčka **E a F** spolu nesousedí, protože je mezi nimi mezera.
- V řádku může být prázdné políčko.
- Sloupce nemusí začínat na spodním rádku.
- **X** poskytují okamžité bonusy.

1 sloupec



Jakmile některý z hráčů zaplní čtyři sloupce na své desce dobrodružství, nastává konec hry.

- Začínající hráč má na své desce dobrodružství pirátskou vlajku. Poslední hráč tedy sedí napravo od něj.

- Zaplní-li svůj čtvrtý sloupec poslední hráč, hra okamžitě končí.

Má-li některá z vašich postav nějaké efekty na konci hry (šedé podbarvení efektu) tak je využijte.

- Hrajete-li na desce dobrodružství C, použijte také bonusy za zakrytá políčka v závěru hry.

- Abyste se vyhnuli chybám, vyhodnocujte postupně sloupečky po jednom, zleva doprava.

Hráč, který na konci hry získá nejvíce mincí, se stává vítězem hry.

V případě remízy, má-li jeden z hráčů Mapu pokladu, vyhrává. V opačném případě se remizující hráči o vítězství rozdělí.

Příklad: Ester v průběhu hry nasbírala 13 mincí.

Na konci hry, díky své posádce, získá dalších 15 mincí navíc:

• **Plavčíci [9 mincí]:** Ve 3 sloupcích se nachází alespoň po jednom Plavčíkovi.

• **Tesaři [3 mince]:** Pouze jeden ze tří Tesařů má hodnotu 3 mincí. Ostatní dva mají ve své řadě nebo sloupci Střelce.

• **Hlídky [4 mince]:** Pouze jedna ze dvou Hlídek má hodnotu 4 mincí. Druhá má nad sebou postavu.

• **Papoušek [-1 mince]**



OTÁZKY A ODPOVĚDI

• Musím umístit Opičáka vedle jiného dílku?

Ne. Jestliže Opičáka neumístíte vedle jiného dílku, pouze nevyužijete jeho efekt otočení.

• Mohu na svou desku dobrodružství umístit Kartografa, mám-li již Mapu pokladů?

Ano, i tak je to dobrý strategický tah, protože díky efektu Navigátora získáte za každého Kartografa 2 mince.



AUTORI A PODĚKOVÁNÍ



FLIP je hra vydaná společností

PlayPunk

511 Rue Saint-Leonard
4000 Lutych, Belgie

Autori: Paolo Mori a Remo Conzadori

Vývoj a vydavatel: Antoine Bauza a Thomas Provoost

Vedoucí projektu: Gabriel Durnerin

Ilustrátor: Jonathan Aucomte

Infografika: Alexis Vanmeerbeek

Korektury: Danni Loe

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

V PlayPunku píšeme pravidla s použitím genderově
neutrálních zájmén, abychom si byli jistí,
že je zohledněn každý hráč.

