Ein Spiel von
Paolo Mori & Remo Conzadori

Illustriert von
Jonathan Aucomte

CAPTAIN FLIP

2–5 | 8+ | 20'

Ahoi, Captain!

Hisse die Piratenflagge, heuere eine Crew an und fülle deine Schatztruhe mit Gold.

SPIELZIEL

Als Captains von Piratenschiffen ist es eure Aufgabe, eine Crew anzuheuern und möglichst viele Münzen zu sammeln.

Wer am Ende den größten Schatz hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

- **72 Charakterplättchen** *(doppelseitig)*
  - *Die Charakterplättchen zeigen jeweils unterschiedliche Charaktere auf ihrer Vorder- und Rückseite.*
  - *Es gibt insgesamt 9 Charaktere, die jeweils 16 Mal vorkommen.*
- **58 Münzen**

  16 x  *15 x*  *14 x*  *13 x* 
- **1 Schatzkarte**
- **1 Stoffbeutel**
- **3 Spielhilfen**
- **Diese Spielanleitung**
- **10 Abenteuertafeln** *(doppelseitig)*




SPIELVORBEREITUNG

- **Legt alle *Charakterplättchen* in den *Stoffbeutel*.**
- **Legt die *Münzen* und die *Schatzkarte* in die Tischmitte.**
- **Nehmt euch jeweils eine zufällige *Abenteuertafel A* (Buchstabe oben rechts).**

  Ihr müsst auf jeden Fall die Abenteuertafel mit der Piratenflagge (oben links) verwenden. Wer diese Abenteuertafel hat, beginnt das Spiel.

  Einigt euch bei zukünftigen Partien vorher darauf, mit welchen Abenteuertafeln (A, B, C oder D) ihr spielt.
- **Verteilt die *Spielhilfen* so zwischen euch, dass ihr jeweils eine gut sehen könnt.**
  Auf einer Seite werden die Effekte der 9 Charaktere erläutert, auf der anderen Seite die Effekte auf den Abenteuertafeln.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es **beginnt,** wer die Abenteuertafel mit der **Piratenflagge** hat.

Wenn du am Zug bist, führe nacheinander diese 4 Schritte aus:

1. Ziehe 1 zufälliges Charakterplättchen aus dem Beutel, und zwar so, dass du **nur eine Seite** siehst.

2. **Behalte den sichtbaren Charakter *oder* drehe das Plättchen um.**
   Hinweis: Entscheidest du dich fürs Umdrehen, musst du den neuen Charakter behalten!

3. Lege den Charakter auf das **unterste freie Feld** einer beliebigen Spalte deiner Abenteuertafel.

4. Führe den **Soforteffekt des Charakters** aus, falls er einen hat (gelbes Kästchen).
   Liegt der Charakter auf dem **obersten Feld** einer Spalte **mit einem Soforteffekt,** führe diesen zusätzlich aus.
   Beispiel: Lily legt den Papagei auf ihre Abenteuertafel. Sie zieht und legt sofort ein weiteres Plättchen (das sie wie üblich auch umdrehen kann).



Aufbau eines Charakterplättchens

Jeder der 9 Charaktere hat einen Soforteffekt, einen Spielende-Effekt oder beides.

Falls das Kästchen **gelb** ist, führe den Effekt **sofort** aus, nachdem du das Plättchen gelegt hast.

Falls das Kästchen **grau** ist, führe den Effekt **am Spielende** aus.

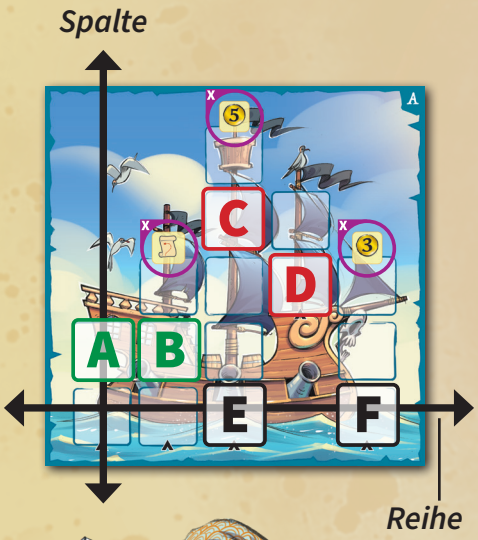
Der Kartograf und die Kanonierin sind jeweils mit einem Symbol markiert (Sextant bzw. Bombe). Diese Symbole beziehen sich auf die Effekte der Navigatorin bzw. der Zimmerin.





Aufbau einer Abenteuertafel

- Die Felder **A und B** sind angrenzend.
- Die Felder **C und D** sind nicht angrenzend, weil sie diagonal zueinander liegen.
- Die Felder **E und F** sind nicht angrenzend, weil zwischen ihnen ein Zwischenraum ist.
- In einer Reihe kann es Zwischenräume geben.
- Nicht alle Spalten beginnen in der untersten Reihe.
- Gelbe Kästchen **(X)** sind Soforteffekte.





SPIELENDE

Das Spielende wird eingeleitet, sobald eine Person 4 Spalten ihrer Abenteuertafel gefüllt hat. Spielt diese Runde noch zu Ende.

- Wer rechts von der Abenteuertafel mit der Piratenflagge sitzt, beendet die Runde.

- Falls diese Person ihre 4. Spalte gefüllt hat, endet das Spiel sofort.

Wertet die Spielende-Effekte eurer Charaktere, falls sie welche haben (graue Kästchen).

- Falls ihr mit den Abenteuertafeln C spielt, wertet auch die Spielende-Effekte eurer belegten Felder.

- Um Fehler zu vermeiden, wertet am besten jede Spalte einzeln von links nach rechts.

Wer den größten Schatz hat, gewinnt!

Bei einem Gleichstand: Ist die Person mit der Schatzkarte am Gleichstand beteiligt, gewinnt diese. Ansonsten teilen sich die Beteiligten den Sieg.

*Beispiel: Im Spielverlauf hat Lily **13 Münzen** gesammelt.*

*Am Spielende erhält sie **15 Münzen** zusätzlich durch die Spielende-Effekte ihrer Charaktere:*

- *Matrosen [**9 Münzen**]: Es gibt 3 Spalten mit mindestens einem Matrosen.*
- *Zimmerinnen [**3 Münzen**]: Nur eine der Zimmerinnen bringt 3 Münzen. Die beiden anderen haben jeweils eine Kanonierin in ihrer Reihe oder Spalte.*
- *Ausgucke [**4 Münzen**]: Nur einer der beiden Ausgucke bringt 4 Münzen. Der andere hat einen Charakter über sich.*
- *Papagei [**–1 Münze**]*



F.A.Q.

- *Muss ich einen Affen angrenzend an ein anderes Plättchen legen?*

  Nein. Falls du den Affen nicht angrenzend an ein anderes Plättchen legst, kannst du einfach kein anderes Plättchen umdrehen.

- *Darf ich den Kartografen auch legen, wenn ich die Schatzkarte schon habe?*

  Ja. Das ist trotzdem ein guter Zug, weil du pro Kartografen 2 Münzen erhältst, wenn du eine Navigatorin legst.









CREDITS UND DANKSAGUNG



CAPTAIN FLIP

wird veröffentlicht von
PlayPunk
511 Rue Saint-Leonard
4000 Liege, Belgien

Spieldesign: **Paolo Mori und Remo Conzadori**
Entwicklung & Herausgabe: **Antoine Bauza und Thomas Provoost**
Redaktion: **Gabriel Durnerin**
Illustration: **Jonathan Aucomte**
Infografik: **Alexis Vanmeerbeeck**
Lektorat: **Danni Loe**

Vielen Dank an Albertine Ralenti, Frédérick Brelot, Bruno Goube, Harry, Lily, Esteban, Moon und Kitara.

Bei PlayPunk verwenden wir genderneutrale Sprache, um alle Personen einzubeziehen.



