

КАПИТАН ФЛИП

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы выступите в роли капитанов пиратских кораблей. Вам предстоит нанять команду и собрать как можно больше монет. Капитан, набравший наибольшее количество монет к концу игры, побеждает.

СОСТАВ ИГРЫ

• 72 двусторонних жетона персонажей

- На сторонах жетона изображены разные персонажи.
- Всего в игре 9 уникальных персонажей, каждый из которых встречается на жетонах 16 раз.



• 55 монет



• Жетон карты сокровищ

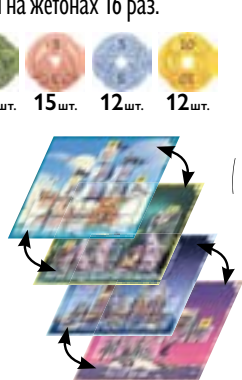
• Полотняный мешок

• 3 памятки

• 10 двусторонних планшетов приключений

• 5 планшетов приключений «В пасти Кракена»

• жетон персонажа «Дельфин»



Ахой, капитан!

Поднимай свой флаг и набирай команду, чтобы наполнить свои сундуки блестящими золотыми монетами.

Авторы игры Наоло Мори
и Ремо Концадори

Художник Жонатан Окони



1-5



8+



20
мин.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Сложите все жетоны персонажей в мешок.
- Положите монеты и жетон карты сокровищ в центр стола.
- Случайным образом раздайте игрокам планшеты приключений. В первой партии используйте планшеты А.



Убедитесь, что один из игроков получил планшет с пиратским флагом в верхнем левом углу. Капитан, которому достался этот планшет, будет ходить первым.




Перед следующими партиями вместе решите, какие планшеты приключений (А, Б, В, Г, Д) использовать в игре.

- Положите по 1 памятке между игроками.

На одной стороне памятки описаны эффекты персонажей, а на второй — эффекты столбцов на каждом планшете приключений.

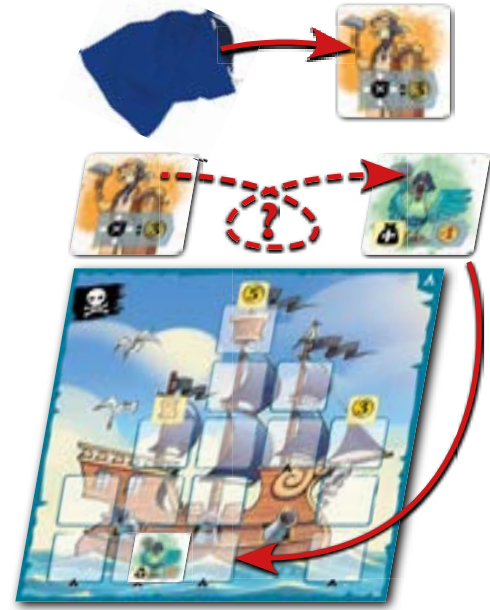


ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с капитана, которому достался планшет с пиратским флагом  в верхнем левом углу. В свой ход выполните по порядку следующие 4 действия.

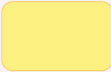

- 1 Вытяните 1 случайный жетон персонажа из мешка так, чтобы вы видели только одну его сторону.
- 2 Решите: оставить жетон видимой вам стороной или перевернуть его на другую сторону.
Важно: перевернуть жетон можно только один раз.
- 3 Разместите своего персонажа в самой нижней пустой ячейке любого столбца на вашем планшете приключений.
- 4 Если у персонажа есть мгновенный эффект, примените его. Если вы разместили жетон в верхней ячейке одного из столбцов, т.е. заполнили все ячейки в этом столбце, немедленно примените мгновенный эффект столбца, если он есть.



Пример. Лиля размещает попугая на своём планшете. Благодаря мгновенному эффекту попугая Лиля сразу же вытаскивает ещё один жетон, который она по общему правилу может перевернуть, если захочет, и размещает его на своём планшете.



СТРУКТУРА ЖЕТОНА ПЕРСОНАЖА

Все персонажи в игре обладают особым эффектом: мгновенным, применяемым в конце игры или обоими одновременно.

-  Жёлтая ячейка обозначает мгновенный эффект, который применяется сразу после размещения жетона на планшете приключений.
-  Серая ячейка обозначает эффект, который применяется в конце игры.

На жетонах картографа и канонира в левом верхнем углу есть специальные символы (секстант  и бомба ), чтобы напомнить игрокам, что они учитываются в эффектах рулевого и плотника соответственно.

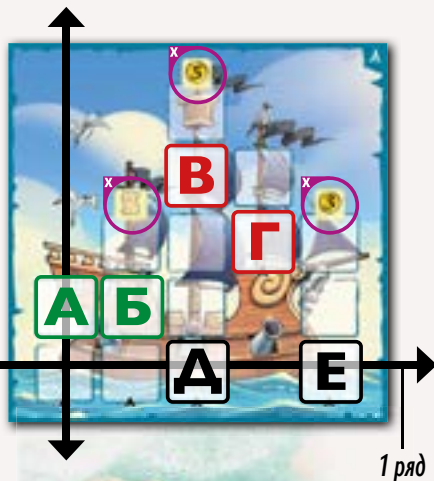


КОНЕЦ ИГРЫ

СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Ячейки **А** и **Б** соседние.
- Ячейки **В** и **Г** не являются соседними, так как расположены по диагонали относительно друг друга.
- Ячейки **Д** и **Е** не являются соседними, так как между ними есть пустое пространство.
- В рядах могут быть пустые пространства, где не размещаются жетоны.
- Не все столбцы начинаются в самом нижнем ряду (**Г**).
- Символом **Х** в данном примере обозначены мгновенные эффекты столбцов.

1 столбец



1 ряд

Игра заканчивается, когда один из игроков до конца заполнил жетонами персонажей 4 столбца на своём планшете приключений.

- *Первым игроком является тот, у кого на планшете есть пиратский флаг 🏴‍☠️. Последний игрок сидит справа от первого игрока.*
- *Если последний игрок первым заполнил 4 столбца на своём планшете приключений, игра сразу же заканчивается. В ином случае раунд доигрывается, чтобы все игроки сделали равное количество ходов, и затем игра заканчивается.*

Активируйте эффекты персонажей, применяемые в конце игры, если они есть.

- *Если вы играете на планшете В, также активируйте те эффекты полностью заполненных столбцов, которые применяются в конце игры.*
- *Чтобы избежать ошибок, применяйте эффекты персонажей в столбцах последовательно, начиная с левого столбца и двигаясь вправо.*

Игрок, набравший наибольшее количество монет, становится победителем.

В случае ничьей, если у одного из претендентов есть жетон карты сокровищ, он побеждает. В ином случае, все претенденты объявляются победителями.

Пример. В ходе игры Лиля получила **13 монет**.

Она получает ещё **15 монет** за эффекты персонажей в её команде, которые срабатывают в конце игры.

- **Так как в 3 столбцах** есть как минимум по **1 жетону юнги**, они приносят Лиле **9 монет**.
- **Из 3 плотников** только **1** приносит **3 монеты**. Остальные **2 плотника** не приносят монет, так как в одном ряду или столбце с ними есть **канонир**.
- **Попугай** отнимает у Лили **1 монету**.

- **Из 2 вперёдсмотрящих** только **1** приносит Лиле **4 монеты**, а над вторым есть другой жетон.



FAQ

- *Обязан ли я размещать мартышку в соседнюю ячейку с другим жетоном?*

Нет. Если вы размещаете мартышку в ячейку, по соседству с которой нет других жетонов, просто не применяйте её мгновенный эффект, позволяющий перевернуть соседний жетон.

- *Могу ли я разместить на своём планшете приключения картографа, если у меня уже есть жетон карты сокровищ?*

Да. Это хорошее стратегическое решение, так как вы можете получить по 2 монеты за каждого картографа, если разместите у себя на планшете рулевого.

СОЛО-РЕЖИМ

Готовы в одиночку встретиться со всеми опасностями, таящими на морских просторах?

Тогда соло-режим для вас!

Ваша цель – собрать как можно больше монет и стать настоящей легендой семи морей.

В соло-режиме добавляются правила, описанные далее.

Карта сокровищ

Если вы должны взять жетон карты сокровищ, следуйте правилу ниже.

- Если жетон карты сокровищ не у вас, возьмите его.
- Если жетон карты сокровищ уже у вас, верните его в центр стола.

Примечание. Это правило применяется к эффекту картографа и к эффектам столбцов на планшетах приключений А, В и Д.

Если в конце вашего хода рядом с вашим планшетом лежит жетон карты сокровищ, получите 1 монету.

Планшет приключений Б (Кракен)

Когда вы до конца заполняете столбцы первые 2 раза, считайте, что вы первый игрок, заполнивший эти столбцы. Заполняя остальные столбцы, считайте, что вы не первый игрок, заполнивший эти столбцы.

Конец игры

Игра заканчивается, когда вы заполняете до конца 4 столбца. В конце игры сравните полученное вами количество монет с результатами в таблице ниже.

Таблица результатов

30 монет или меньше	сухопутная крыса
31-40 монет	юнга в первом плавании
41-50 монет	опытный джентльмен удачи
51-55 монет	отважный капитан
56-60 монет	настоящий адмирал
61 монета и больше	легенда семи морей



НАД ИГРОЙ
РАБОТАЛИ

Авторы: Паоло Мори и Ремо Концадори

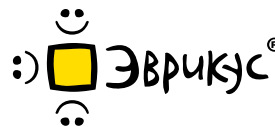
Художник: Жонатан Оконт

Разработчики и издатели:

Антуан Боза и Тома Прово



© Playpunk, 2024



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru