Un jeu de
Paolo Mori & Remo Conzadori

Illustré par
Jonathan Aucomte

CAPTAIN FLIP

2-5 | 8+ | 20'

Ohé, Captain !

Hissez votre pavillon et recrutez votre équipage pour gagner un maximum de pièces sonnantes et trébuchantes !

BUT DU JEU

Les joueuses sont des capitaines pirates qui recrutent un équipage pour voguer et accumuler de l'or. La joueuse qui aura le plus de Pièces à la fin de la partie sera victorieuse.

MATÉRIEL

- **72 tuiles Personnage** *(double-face)*
  - *Toutes les tuiles comportent deux Personnages différents.*
  - *Il y a 9 Personnages dans le jeu et chacun est présent 16 fois.*

- **58 jetons Pièces**

16 x *15 x* *14 x* *13 x*

- **1 grand jeton Carte au Trésor**
- **1 sac en tissu**
- **3 aides de jeu**
- **1 règle du jeu**
- **10 plateaux Aventure** *(double-face)*

MISE EN PLACE

- **Mettez toutes les tuiles Personnage dans le sac.**
- **Placez les Pièces et la Carte au Trésor au centre de la table**
- **Distribuez, au hasard, un exemplaire du plateau Aventure A à chaque joueuse.**

Assurez-vous que le plateau avec un Drapeau Pirate (en haut à gauche) est dans la sélection. Il servira à identifier la joueuse qui débute la partie.

Pour vos parties suivantes, choisissez ensemble un plateau Aventure (A, B, C ou D). Les joueuses doivent toutes utiliser le même plateau Aventure.

- **Placez des aides de jeu entre les joueuses.**
  Les 9 Personnages sont expliqués d'un côté, les 4 plateaux de l'autre.

COMMENT JOUER?

La partie se déroule dans le sens horaire, en **commençant** par la joueuse en possession **du plateau avec le Drapeau Pirate.**

À votre tour, suivez les 4 étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Piochez** au hasard une tuile Personnage du sac en vous assurant de **n'en voir qu'une seule face.**

2. **Conservez** ce Personnage ou choisissez de le « **Flipper** » *(c'est-à-dire de retourner la tuile sur son autre face).*

   *Attention, si vous décidez de flipper la tuile, vous êtes **obligé** de garder ce nouveau Personnage !*

3. **Placez** ensuite ce Personnage sur **la case vide la plus basse** d'une colonne de votre plateau.

4. **Appliquez** l'éventuel effet **immédiat** du Personnage placé.

   Puis, si votre Personnage est sur la case la **plus haute** d'une colonne, appliquez l'éventuel bonus **immédiat.**

   Exemple : Lily place un perroquet sur son plateau. Elle pioche et joue immédiatement une nouvelle tuile (qu'elle peut flipper ou non, selon la règle).

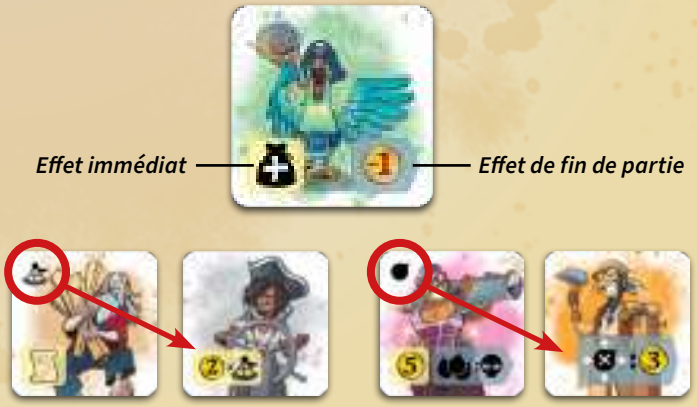
Personnages

Les 9 Personnages ont soit un effet immédiat, soit un effet de fin de partie, éventuellement les deux.

Si la zone est jaune, l'effet s'applique **immédiatement** une fois la tuile placée.

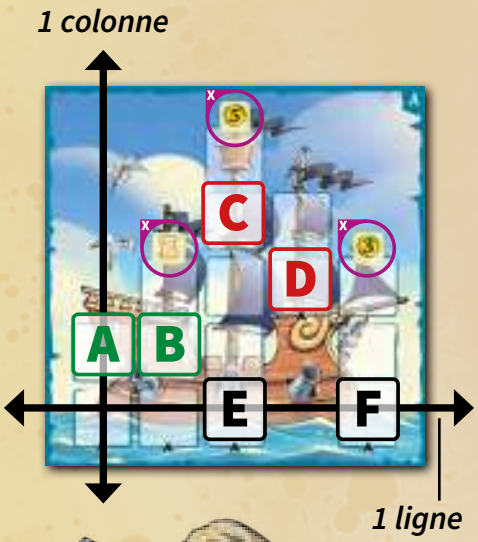
Si la zone est grise l'effet s'appliquera à la **fin de la partie.**

Le Cartographe et la Canonnière disposent d'un pictogramme *(sextant ou bombe)* car ils interviennent respectivement dans l'effet de la Navigatrice et de la Charpentière.



Plateaux

- Les cases **A et B** sont adjacentes
- Les cases **C et D** ne sont pas adjacentes car en diagonale
- Les cases **E et F** ne sont pas adjacentes car un espace les sépare.
- Une ligne peut comporter un espace vide.
- Une colonne ne débute pas obligatoirement sur la ligne inférieure.
- Les **X** sont des bonus immédiats.



FIN DU JEU

Quand l'une des joueuses a complété quatre colonnes de son plateau, la partie se poursuit jusqu'à ce que la dernière joueuse ait joué son tour.

- *La première joueuse est identifiée par le plateau avec le Drapeau Pirate. La dernière joueuse est donc assise à sa droite.*
- *Si la dernière joueuse est celle qui complète sa quatrième colonne, la partie prend fin immédiatement.*

Chaque joueuse applique les effets de fin de partie de ses Personnages.

- *Si vous jouez le plateau C, appliquez également les Bonus de fin de partie des cases remplies.*
- *Conseil : pour ne pas faire d'erreur, procédez colonne par colonne, de la gauche vers la droite.*

La joueuse qui possède le plus de Pièces remporte la partie.

En cas d'égalité, si l'une des joueuses concernées possède la *Carte au Trésor,* elle remporte la victoire. Dans le cas contraire, la victoire est partagée.

Exemple :

*Durant la partie, Lily a accumulé **13 Pièces.***

*Elle gagne **15 Pièces** supplémentaires en fin de partie :*

- *Mousses : 3 colonnes contiennent au moins un Mousse. **9 Pièces.***
- *Charpentières : une seule des trois charpentières rapporte **3 Pièces.** Les deux autres ont une Canonnière dans leur ligne ou dans leur colonne.*
- *Vigies : une seule des deux vigies rapporte **4 Pièces** L'autre a un Personnage au-dessus d'elle.*
- *Perroquet : **-1 Pièce.***

F.A.Q

- *Dois-je obligatoirement placer mon Singe adjacent à une autre tuile?*

  Non. Si le Singe est placé et qu'il n'est pas adjacent à une autre tuile, son effet « Flipper » n'est pas appliqué.

- *Puis-je placer un Cartographe sur mon plateau si j'ai déjà la Carte au Trésor?*

  Oui. Cela reste intéressant puisque les Navigatrices rapportent 2 Pièces par Cartographe.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Captain Flip

est un jeu édité par
PlayPunk
Rue Saint-Leonard, 511
4000 Liège, Belgique

Auteurs : **Paolo Mori & Remo Conzadori**

Développement & Édition : **Antoine Bauza et Thomas Provoost**

Gestion de projet : **Gabriel Durnerin**

Illustrateur : **Jonathan Aucomte**

Infographie : **Alexis Vanmeerbeeck**

Albertine Ralenti, Frédérick Brelot, Bruno Goube,
Harry, Lily, Élise, Quentin, Jeanne, Esteban, Moon et Kitara.

Chez PlayPunk, les règles des jeux sont écrites
au féminin ou au masculin, en alternance.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr