



Captain Flip · Капитан Флип

Правила игры

Эй, капитан! Подними флаг, набери команду и набей сундуки золотыми монетами.

Игроков	Возраст	Время
2-5	8+	20 минут

Авторы: **Paolo Mori и Remo Conzadori**
Иллюстратор: **Jonathan Aucomte**
Издатель: **PlayPunk**

KUBiGO.RU

Неофициальный перевод подготовлен сайтом **kubigo.ru**

A game by
Paolo Mori & Remo Conzadori

Illustrated by
Jonathan Aucomte

CAPTAIN FLIP

2-5

8+

20'

Ahoy, Captain!

Hoist your flag, recruit a crew,
and fill your coffers with shiny, gold coins.

GOAL OF THE GAME

Play as Pirate Captains, recruit a crew, and collect coins.

The Captain with the most coins at the end of the game wins.

COMPONENTS

- 72 Character tiles (double-sided)

- Each tile features a different Character on either side.
- There are 9 unique Characters, each appearing 16 times across the tiles.

- 58 Coins

16 x  15 x  14 x  13 x 

- 1 large Treasure Map token

- 1 cloth bag



- 3 player aids

- 1 rulebook

- 10 Adventure boards (double-sided)



SETUP

- Place all the Character tiles in the bag.
- Place the Coins and Treasure Map in the center of the table.
- Randomly give an Adventure board A to each player.
-  Make sure to include the board with a Pirate Flag (upper-left corner). It will be used to identify the player who starts the game.
-  In future games, agree on which Adventure board (A, B, C, or D) all players will use.
- Place a Player Aid between each player.
The 9 Characters are explained on one side, and the effects of each board on the other.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки — капитаны пиратских команд. Набирай экипаж и собирай монеты. Капитан с **наибольшим количеством монет** в конце игры побеждает.

СОСТАВ ИГРЫ

- **72 плитки персонажей** (двусторонние). На каждой плитке два разных персонажа — с обеих сторон. Всего 9 уникальных персонажей, каждый встречается 16 раз во всём наборе.
- **58 монет:** 16x номиналом 1, 15x номиналом 3, 14x номиналом 5, 13x номиналом 10
- **1 большой жетон «Карта сокровищ»**
- **1 тканевый мешок**
- **3 памятки игрока · 1 свод правил**
- **10 досок приключений** (двусторонние)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Сложите все плитки персонажей в **мешок**.
- Выложите **монеты** и **Карту сокровищ** в центр стола.
- Раздайте каждому игроку случайную **доску приключений А**. **Важно:** среди розданных досок обязательно должна быть та, на которой в верхнем левом углу изображён **пиратский флаг** — игрок с такой доской ходит первым.
- *В последующих партиях* договоритесь, какие доски (А, В, С или D) будут использовать все игроки.
- Положите между игроками **памятки**. На одной стороне описаны 9 персонажей, на другой — эффекты досок.

GAMEPLAY OVERVIEW

Take turns clockwise, **starting** with the player holding the board with the **pirate flag**.

On your turn, follow these 4 steps in order:

- 1 Randomly draw 1 Character tile from the bag, making sure you can **only see one side**.
- 2 **Keep this Character or choose to flip it** (i.e. turn the tile over).
Note: If you decide to flip the tile, you must keep this new Character!
- 3 Then place this Character **on the lowest empty space** of any column on your board.
- 4 **Apply the Character's immediate effect**, if any.
Then, if your Character is on the highest space of any column, apply their **immediate bonus**, if any.


Example: Lily places the Parrot on her board. She immediately draws and plays a new tile (which she may or may not flip, depending on the rule).





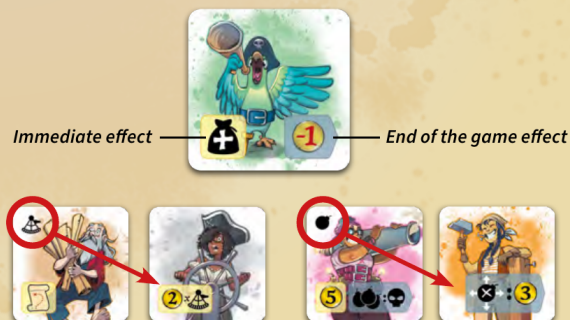
Tile Anatomy

The 9 Characters have either an immediate effect, an Endgame effect, or both.

 If the box is **yellow**, apply the effect **immediately** after placing the tile.

 If the box is **gray**, apply the effect at the **end of the game**.

The Cartographer and the Gunner both have a symbol (*sextant*  or *bomb* ) to remind you that they interact with the effects of the Navigator and Carpenter, respectively.



ХОД ИГРЫ

Ходите по часовой стрелке, начиная с игрока, чья доска отмечена **пиратским флагом**. В свой ход выполни 4 шага по порядку:

1. **Возьми** наугад 1 плитку персонажа из мешка так, **чтобы видеть только одну её сторону**.
2. **Оставь** этого персонажа или **переверни** плитку.
Важно: если решил перевернуть — обязан оставить нового персонажа!
3. **Положи** плитку на **самую нижнюю свободную клетку** любой колонки на своей доске.
4. **Примени мгновенный эффект** персонажа, если он есть. После — если персонаж попал на **самую верхнюю клетку** колонки, примени её бонус, если он есть.

Пример: Лили кладёт Попугая на свою доску. Затем сразу берёт и играет новую плитку — которую она может перевернуть или оставить, как обычно.

АНАТОМИЯ ПЛИТКИ

У каждого из 9 персонажей есть **мгновенный эффект**, **эффект конца игры** — или оба.

■ **Жёлтая рамка** — эффект применяется *сразу* после размещения плитки.

■ **Серая рамка** — эффект применяется *в конце игры*.

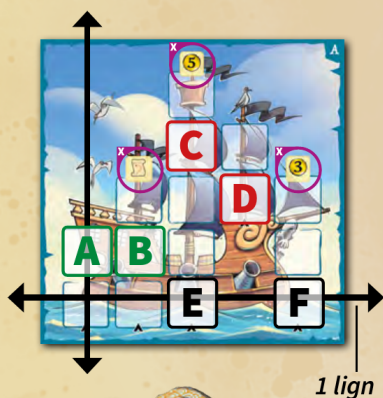
У **Штурмана** и **Канонира** есть значки **секстант** и **бомба** — они напоминают, что эти персонажи взаимодействуют с эффектами **Картографа** и **Плотника** соответственно.

END OF THE GAME

Board Anatomy

- Spaces **A & B** are adjacent.
- Spaces **C & D** are not adjacent since they are diagonal.
- Spaces **E & F** are not adjacent because there is a space between them.
- You can have an empty space in a row.
- Columns are not required to begin on the bottom row.
- **X** are immediate bonuses.

1 column



When someone completes **four columns** on their board, finish the round.

- The first player has the Pirate Flag on their Adventure board. The last player is therefore seated to their right.
- If the last player is the one who completed their fourth column, the game ends immediately.

Apply the endgame effects of each of your Characters, if any.

- If you are playing board C, also apply the endgame bonuses of covered spaces.
- To avoid making mistakes, score one column at a time, from left to right.

The player with the most coins wins the game.

In case of tie, if one of the tied players has the *Treasure Map*, they win. Otherwise, tied players share the victory.

Example: During the game, Lily has collected **13 coins**.

She gains **15 additional coins** at the end of the game by scoring her crew:

- **Swabbies**: 3 columns contain at least one Swabby. **9 coins**.
- **Carpenters**: Only one of the three Carpenters is worth **3 coins**. The other two have a Gunner in their row or column.
- **Lookouts**: Only one of the two Lookouts is worth **4 coins**. The other has a Character above them.
- **Parrot**: **-1 coin**



— Оригинальная страница правил —

АНАТОМИЯ ПОЛЯ

- Клетки **A** и **B** — **соседние**.
- Клетки **C** и **D** **не соседние** — они по диагонали.
- Клетки **E** и **F** **не соседние** — между ними есть пустая клетка.
- В ряду **может быть** пустая клетка.
- Колонки **не обязаны начинаться с нижнего ряда**.
- **X** — это **мгновенные бонусы**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда любой игрок **заполняет четвёртую колонку** на своей доске — раунд доигрывается до конца.

Первый игрок — тот, у кого на доске пиратский флаг. **Последний игрок** сидит справа от него.

Если четвёртую колонку заполнил именно последний игрок — **игра заканчивается сразу**.

Затем каждый игрок применяет **эффекты конца игры** своих персонажей.

- Если играете на доске **C («Плот»)**, дополнительно примените бонусы конца игры со **закрытых** клеток.
- Чтобы не запутаться, подсчитывайте по одной колонке за раз — слева направо.

Побеждает игрок с **наибольшим количеством монет**. В **случае ничьи**: если у одного из претендентов есть *Карта сокровищ* — побеждает он. Иначе — победу делят все участники ничьи.

Пример (см. иллюстрацию слева): Лили собрала 13 монет за игру. В конце получает дополнительно: **Юнги** в 3 колонках → 9 монет; **Плотник** без Канонира в ряду/колонке → 3 монеты; **Дозорный** без персонажа над собой → 4 монеты; **Попугай** → -1 монета. Итого: 13 + 15 = **28 монет**.

F.A.Q

• *Do I have to place my Monkey adjacent to another tile?*

No. If you do not place the Monkey adjacent to another tile, simply do not apply its Flip effect.

• *Can I place a Cartographer on my board if I already have the Treasure Map?*

Yes. This is still a good strategic move, since you gain 2 coins per Cartographer with the Navigator effect.



CREDITS AND THANKS



is a game published by
PlayPunk

Rue Saint-Leonard, 511
4000 Liege, Belgium

Designers: **Paolo Mori and Remo Conzadori**

Developer & Publisher: **Antoine Bauza and Thomas Provoost**

Project Manager: **Gabriel Durnerin**

Illustrator: **Jonathan Aucomte**

Graphics Design: **Alexis Vanmeerbeeck**

Proofreader: **Danni Loe**

Acknowledgements: Albertine Ralenti, Frédéric Brelot, Bruno Goube, Harry, Lily, Esteban, Moon, and Kitara.

At PlayPunk, we write the rules using gender neutral pronouns to make sure every player is included.



ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

В: Обязан ли я ставить **Обезьяну** рядом с другой плиткой?

О: Нет. Если ты неставишь Обезьяну рядом с другой плиткой — просто *не применяй* её эффект «**переверни**».

В: Могу ли я поставить **Картографа**, если у меня уже есть **Карта сокровищ**?

О: Да. Это всё равно сильный стратегический ход — ты получишь по **2 монеты** за каждого Картографа благодаря эффекту **Штурмана**.

АВТОРЫ И БЛАГОДАРНОСТИ

Издатель: PlayPunk, Rue Saint-Léonard 511, 4000 Liège, Belgium

Авторы: Paolo Mori, Remo Conzadori

Разработка и издание: Antoine Bauza, Thomas Provoost

Менеджер проекта: Gabriel Durnerin

Иллюстратор: Jonathan Aucomte

Графический дизайн: Alexis Vanmeerbeeck

Корректура: Danni Loe

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

Player Aid

Immediate effect
Endgame effect


 <p>CARTOGRAPHER Take the Treasure Map and place it near your board. <i>"Oops, I was holding it upside down!"</i></p>	 <p>TREASURE MAP If you have the Treasure Map at the end of your turn, take 1 coin. <i>"X marks the spot..."</i></p>
 <p>NAVIGATOR Take 2 coins per Cartographer on your board. <i>"These maps are really confusing!"</i></p>	 <p>PARROT Draw and play a new tile. End of the game: Lose 1 coin. <i>"Polly want a cracker?"</i></p>
 <p>COOK Take 1 coin per Character in their row, including the Cook themselves. <i>"Save me some dessert!"</i></p>	 <p>SWABBY Endgame: Take [1/4/9/16/25] coins if you have at least 1 Swabby in [1/2/3/4/5] columns. <i>"Strength in numbers!"</i></p>
 <p>GUNNER Take 5 coins. Endgame: If you have 3 or more Gunners on your board, you lose the game. <i>"Get ready for the BOOM!"</i></p>	 <p>CARPENTER Endgame: Take 3 coins if there is no Gunner in their row or column. <i>"What a bunch of blockheads."</i></p>
 <p>MONKEY Take 1 coin then flip one adjacent tile. Apply the effects of the revealed Character. <i>"Anyone wanna play with me?"</i></p>	 <p>LOOKOUT Endgame: Take 4 coins if there is no Character above this tile, in this column. <i>"Get down! I can't see anything!"</i></p>

— Оригинальная страница правил —

ПАМЯТКА: ПЕРСОНАЖИ


Сразу — мгновенный эффект (жёлтая рамка). **В конце игры** — эффект подсчёта (серая рамка).

<p>Картограф (Cartographer) Сразу: Возьми Карту сокровищ и положи её рядом со своей доской. <i>«Ой, я держал её вверх ногами!»</i></p>	<p>Карта сокровищ (Treasure Map) Сразу: Если у тебя есть Карта сокровищ в конце твоего хода — получи 1 монету. <i>«Крестик отмечает место...»</i></p>
<p>Штурман (Navigator) Сразу: Получи 2 монеты за каждого Картографа на твоей доске. <i>«Эти карты совершенно непонятные!»</i></p>	<p>Попугай (Parrot) Сразу: Возьми и сыграй ещё одну плитку. В конце игры: Потеряй 1 монету. <i>«Полли хочет крекер?»</i></p>
<p>Кок (Cook) Сразу: Получи 1 монету за каждого персонажа в своём ряду — включая самого Кока. <i>«Оставьте мне десерт!»</i></p>	<p>Юнга (Swabby) В конце игры: Получи [1/4/9/16/25] монет, если у тебя есть Юнга в [1/2/3/4/5] колонках соответственно. <i>«Сила в количестве!»</i></p>
<p>Канонир (Gunner) Сразу: Получи 5 монет. В конце игры: Если на доске 3 или более Канониров — ты проигрываешь игру. <i>«Готовьтесь к БУМ!»</i></p>	<p>Плотник (Carpenter) В конце игры: Получи 3 монеты, если в его ряду и колонке нет Канонира. <i>«Ну и тупицы!»</i></p>
<p>Обезьяна (Monkey) Сразу: Возьми 1 монету, затем переверни одну соседнюю плитку. Примени эффект открывшегося персонажа. <i>«Кто-нибудь хочет поиграть?»</i></p>	<p>Дозорный (Lookout) В конце игры: Получи 4 монеты, если над этой плиткой нет персонажа в той же колонке. <i>«Пригнись! Я ничего не вижу!»</i></p>



















Immediate effect

End of the game?
4 columns completed → last turn!



Endgame effect

The pirate ship	The Kraken	The raft	The desert island
			
 <p>Take 3 coins.</p>	 <p>The first player who places a Character on this space does not take any coins. All subsequent players who place a Character on this space take 2 coins.</p>	 <p>Take the Treasure Map.</p>	 <p>Take 3 coins.</p>
 <p>Take 5 coins.</p>	 <p>The first player who places a Character on this space takes X coins. All subsequent players who place a Character on this space take Y coins.</p>	 <p>At the end of the game, take 6 coins if all Characters in this column are IDENTICAL.</p>	 <p>Take 2 coins for each completed column on your Board, including this one.</p>
 <p>Take the Treasure Map.</p>		 <p>At the end of the game, take 4 coins if all Characters in this column are DIFFERENT.</p>	 <p>Take 1 coin for each different Character in this column.</p>
			 <p>To place a Character on this space, you must pay 1 coin. If you have no coins, you cannot place a Character here.</p>

— Оригинальная страница правил —

ПАМЯТКА: ДОСКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Каждая из 4 досок (A, B, C, D) даёт **разные бонусы** за свои клетки. В первой партии используйте **доску A**, затем — любую по договорённости.

A — Пиратский корабль (The Pirate Ship)

Бонусы при размещении:

- Получи **3 монеты**
- Получи **5 монет**
- Возьми **Карту сокровищ**

B — Кракен (The Kraken)

Бонусы при размещении:

- **0 / 2:** Первый игрок, поставивший сюда персонажа, монет не получает. Все следующие — получают по **2 монеты**.
- **X / Y:** Первый получает **X** монет, последующие — **Y** монет.

C — Плот (The Raft)

Бонусы при размещении:

- Возьми **Карту сокровищ**

В конце игры:

- **= 6:** Получи **6 монет**, если все персонажи в колонке **ОДИНАКОВЫЕ**.
- **≠ 4:** Получи **4 монеты**, если все персонажи в колонке **РАЗНЫЕ**.

D — Необитаемый остров (The Desert Island)

Бонусы при размещении:

- Получи **3 монеты**
- **2x (колонка):** по **2 монеты** за каждую заполненную колонку, включая эту.
- **1x (≠):** по **1 монете** за каждого *разного* персонажа в этой колонке.
- **-1:** чтобы поставить персонажа на эту клетку, заплати **1 монету**. Если монет нет — поставить нельзя.

KUBiGO.RU

Перевод подготовлен сайтом **kubigo.ru**

Больше переведённых правил, обзоров и подборок настольных игр — **на kubigo.ru**

© **Captain Flip** — оригинальные правила, иллюстрации и торговая марка принадлежат **PlayPunk**, авторам и художникам игры.

© Русский перевод и адаптация — **kubigo.ru**

Это неофициальный фанатский перевод, подготовленный для русскоязычных игроков без официального участия издателя. Изображения из оригинальных правил использованы исключительно в иллюстративных целях.

Семь футов под килем, капитан!