

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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).

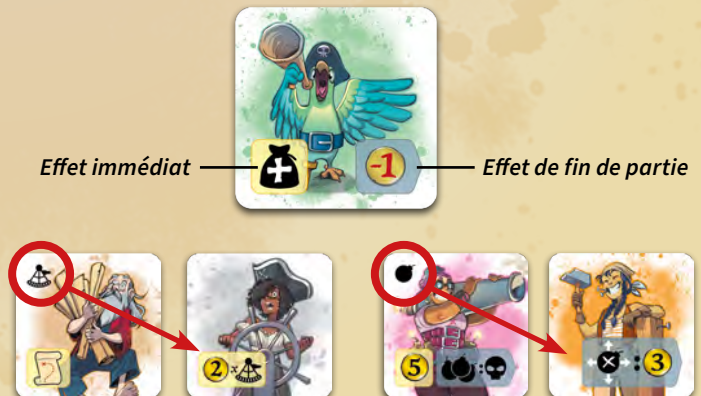


Personnages

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.

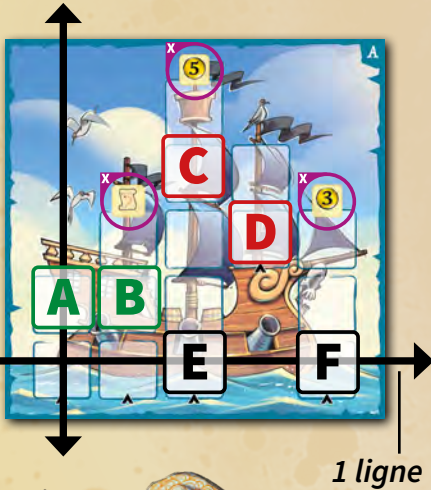


FIN DU JEU

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.

1 colonne



1 ligne



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.**
- **Charpentiers:** une seule des trois charpentiers rapporte **3 Pièces**. Les deux autres ont une **Canonnnière** 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



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**

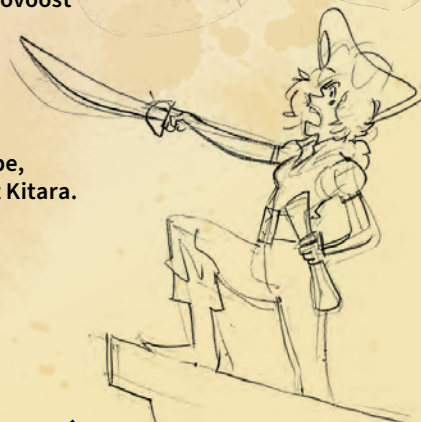
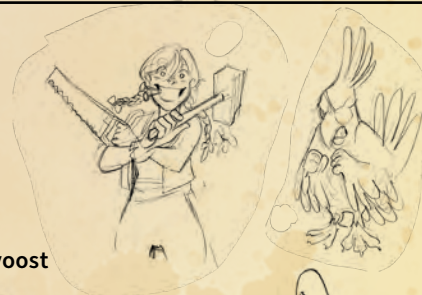
Gestion de projet: **Gabriel Durnerin**

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.



EB
DONNEZ
OU
RECYCLEZ
OU
ASSOCIATION
MAGASIN
OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Effet immédiat

Aide de jeu

Effet de fin de partie



CARTOGRAPHE

Prenez la Carte au Trésor et placez-la à proximité de votre plateau.

« Mince, je la tenais à l'envers ! »




CARTE AU TRÉSOR

Si vous possédez la Carte au Trésor à la fin de **votre tour**, prenez 1 Pièce.

« un X marque l'emplacement... »



NAVIGATRICE

Prenez 2 Pièces par Cartographe  présent sur votre plateau.

« Ces cartes sont vraiment pas claires ! »



PERROQUET

Piochez et jouez une nouvelle tuile.
Fin de partie: perdez 1 Pièce.

« Bougre d'andouilles ! »



CUISTOT

Prenez 1 Pièce par Personnage sur sa ligne, lui compris.

« Laissez-moi du dessert ! »



MOUSSE


Fin de partie: prenez [1, 4, 9, 16, 25] Pièces en fonction du nombre de colonnes [1, 2, 3, 4, 5] dans lesquelles vous avez au moins 1 Mousse.

« L'union fait la force ! »



CANONNIÈRE


Prenez 5 Pièces.

Fin de partie: si vous possédez 3 (ou plus) Canonnières  sur votre plateau, vous perdez la partie.

« La mèche est un peu courte... »



CHARPENTIÈRE

Fin de partie: prenez 3 Pièces s'il n'y a aucune Canonnière  ni dans sa ligne, ni dans sa colonne.

« Vous êtes vraiment des boulets. »



SINGE

Prenez 1 Pièce puis flippez une tuile adjacente. Appliquez les effets du Personnage ainsi révélé.

« Qui veut jouer avec moi ? Oook ! »



VIGIE

Fin de partie: prenez 4 Pièces s'il n'y a aucun Personnage au-dessus de cette tuile, dans cette colonne.

« Poussez-vous, je vois rien ! »

Effet immédiat

Fin de partie ?

4 colonnes remplies → dernier tour !

Effet de fin de partie

Le bateau pirate



3

Prenez 3 Pièces.

5

Prenez 5 Pièces.



Prenez la Carte au Trésor.

Le kraken



0 2

La 1^{re} joueuse qui place un Personnage sur cette case ne prend aucune Pièce.

Toutes les joueuses suivantes qui placent un Personnage sur cette case prennent 2 Pièces.

X Y

La 1^{re} joueuse qui place un Personnage sur cette case prend X Pièces.

Toutes les joueuses suivantes qui placent un Personnage sur cette case prennent Y Pièces.

Le radeau



Prenez la Carte au Trésor.

6

À la fin de la partie, prenez 6 Pièces si les Personnages de cette colonne sont **TOUS** identiques.

4

À la fin de la partie, prenez 4 Pièces si les Personnages de cette colonne sont **TOUS** différents.

l'île déserte



3

Prenez 3 Pièces.

2 x

Prenez 2 Pièces pour chaque colonne remplie de votre plateau, celle-ci comprise.

1 x

Prenez 1 Pièce pour chaque Personnage différent dans cette colonne.

-1

Pour placer un Personnage dans cette case, il faut payer 1 Pièce. Si vous n'avez aucune Pièce, vous ne pouvez pas placer de Personnage ici.