Paolo Mori & Remo Conzadori

CAPTAIN FLIP

Jonathan Aucomte

Dans la gueule du Kraken / In the Jaws of the Kraken

Édité par / Published by PlayPunk
Rue Saint Léonard 511, 4000 Liège - Belgique
Captain Flip © PlayPunk 2024
Tous droits réservés. / *All rights reserved.*
Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier.
Non contractual pictures. Shapes and colors may vary.
Distribué par Asmodée
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guillancourt – France
Distributed in the USA by
Flat River Group 306 Reed St, Belding, MI 48809
Fabriqué en Pologne / *Made in Poland*
Conforme aux normes européennes / *Complies with European standards EN71,1,2,3.*
ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments. Danger de suffocation.
WARNING! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard

FR FILM BAC DE TRI

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

SKU : PPCFGD38075
LOT : CFGD102023ENFR

5 430003 838075

0-3

CE

Contenu / *Contents :*
5 plateaux Aventure
5 Adventure boards

Dans la gueule du Kraken

Prenez 4 Pièces.

Prenez la *Carte au Trésor* si les Personnages de cette colonne sont TOUS identiques.

Flippez un Personnage au choix sur votre plateau si les Personnages de cette colonne sont TOUS différents. Appliquez l'effet immédiat du Personnage révélé, le cas échéant.

Piochez et jouez une nouvelle tuile si les Personnages de cette colonne sont TOUS identiques.

Prenez 3 Pièces.

MODE DE JEU SOLO

Vous souhaitez affronter la mer et ses dangers en solitaire ?
Le mode solo est là pour vous !

Votre objectif est d'accumuler le plus de pièces possibles pour atteindre les sommets de l'échelle de score et devenir une véritable légende.

Pour jouer en solo, utilisez les ajustements de règles suivants :

Carte au Trésor

Si vous devez prendre la *Carte au Trésor,* l'effet est modifié comme suit :

- **Si vous NE possédez PAS la *Carte au Trésor,* prenez-la.**
- **Si vous possédez la *Carte au Trésor,* replacez-la au centre la table.**
  Remarque : cette règle s'applique aux Cartographes et aux plateaux sur lesquels se trouve le Bonus Carte au Trésor (plateaux A, C et E)
  Tant que la Carte au Trésor *est en votre possession, vous gagnez 1 Pièce à la fin de votre tour.*

Plateau B (le Kraken)

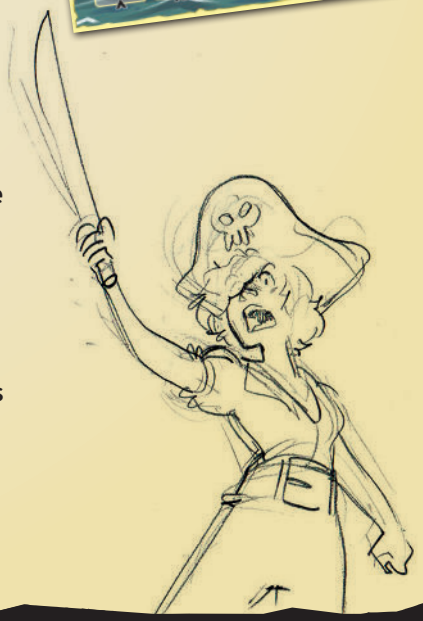
Quand vous jouez sur ce plateau, considérez que vous êtes la 1ère joueuse lorsque vous complétez vos deux premières colonnes. Pour les colonnes suivantes, considérez que vous n'êtes pas la 1ère joueuse à les compléter.

Fin de partie

La partie se termine à la fin du tour où vous complétez votre quatrième colonne. Comparez alors votre résultat à l'échelle de score proposée ci-dessous.

Échelle de score

Moins de **30 pièces :** Rat d'eau douce
31-40 pièces : Moussaillon
41-50 pièces : Matelot
51-55 pièces : Officier
56-60 pièces : Amiral
61 pièces et plus : Légende des Mers



In the Jaws of the Kraken

Take 4 coins.

Take the Treasure Map if the Characters in this column are identical.

Flip any Character on your board if the Characters in this column are ALL different. Immediately apply the effect of the revealed Character, if possible.

Draw and play a new tile if the Characters in this column are identical.

Take 3 coins.

SOLO MODE

Would you like to face the sea and its dangers alone?
Solo mode is for you!

Your aim is to collect as many coins as possible to reach the top of the scoring table and become a true legend.

To play solo, add the following rules changes:

Treasure Map

If you must take the Treasure Map, do as follows:

- If you do NOT have the Treasure Map, take it.
- If you DO have the Treasure Map, return it to the center of the table.

Note: This rule applies to Cartographers and to board spaces with the "Treasure Map" bonus (boards A, C, and E).
While you have the Treasure Map, gain 1 coin at the end of your turn.

Board B (The Kraken)

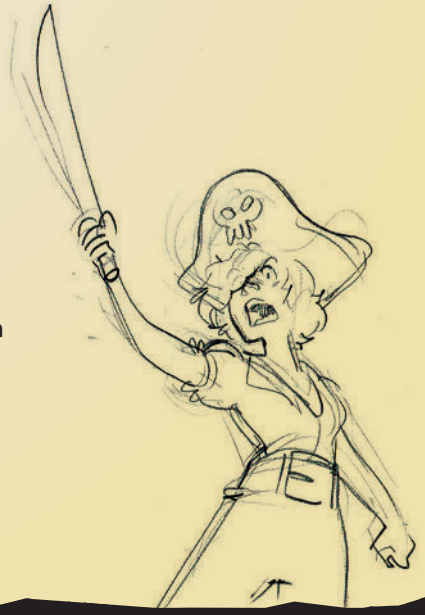
When playing with this board, play as if you are the first player when you complete your first two columns. For the following columns, play as if you are not the first player to complete them.

End of the game

The game ends the same turn that you complete your fourth column.
At the end of the game, compare your result with the scoring table below.

Scoring Table

30 coins or less: Landlubber
31-40 coins: Deckhand
41-50 coins: Sailor
51-55 coins: Lieutenant
56-60 coins: Admiral
61 coins or more: Legend of the Sea



V čelistech Krakena

Vezměte si 4 mince.

Jestliže máte v tomto sloupci stejné postavy, vezměte si Mapu pokladu.

Jsou-li v tomto sloupci VŠECHNY postavy různé, otočte libovolnou postavu na své desce. Je-li to možné, okamžitě uplatněte efekt odhalené postavy.

Jestliže se postavy na tomto dílku shodují, doberte si a zahrajte nový dílek.

Vezměte si 3 mince.

SÓLOVÝ REŽIM

Chcete čelit moři a jeho nástrahám sami?
Právě pro vás je tu sólový režim!

Vaším cílem je nasbírat co nejvíce mincí, dostat se na vrchol výsledkové listiny a stát se skutečnou legendou.

Pro hru v sólovém režimu proveďte následující změny v pravidlech:

Mapa pokladu

Chcete-li získat Mapu pokladu, řiďte se následujícími zásadami:

- **Jestliže Mapu pokladu NEMÁTE, vezměte si ji.**
- **Pokud Mapu pokladů MÁTE, vraťte ji doprostřed herní plochy.**
  Poznámka: Toto pravidlo se vztahuje na Kartografy a na desky dobrodružství s políčky bonusu „Mapa pokladů“ (desky A, C a E). Po dobu, kdy držíte Mapu pokladu, získáte na konci svého tahu 1 minci.

Deska dobrodružství B (Kraken)

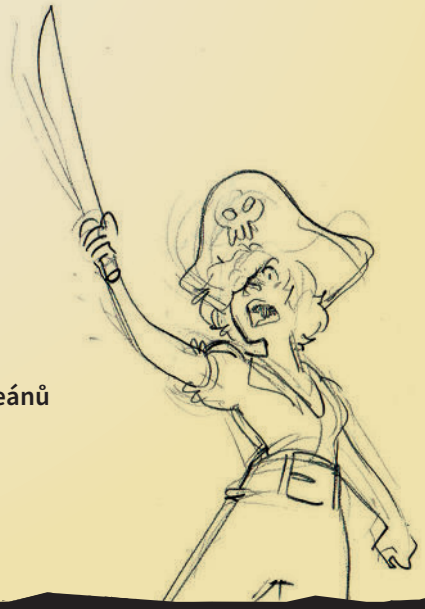
Hrajete-li s touto deskou a dokončíte první dva sloupce, postupujte tak, jako byste byli začínající hráč. V případě dalších sloupců při dokončení sloupců postupujte tak, jako byste nebyli začínající hráč.

Konec hry

Hra končí v tahu, ve kterém dokončíte čtvrtý sloupec. Na konci hry porovnejte svůj výsledek s níže uvedenou výsledkovou listinou.

Výsledková listina

30 mincí a méně: Plavčík
31–40 mincí: Kadet
41–50 mincí: Loďmistr
51–55 mincí: Korvetní kapitán
56–60 mincí: Admirál
Více než 61 mincí: Legenda moří a oceánů



In den Fängen des Kraken

Nimm 4 Münzen.

Falls alle Charaktere in dieser Spalte IDENTISCH sind, nimm die Schatzkarte.

Falls alle Charaktere in dieser Spalte UNTERSCHIEDLICH sind, drehe einen beliebigen Charakter auf deiner Abenteuertafel um. Führe den Soforteffekt des aufgedeckten Charakters aus, falls er einen hat.

Falls alle Charaktere in dieser Spalte IDENTISCH sind, ziehe und lege ein weiteres Plättchen.

Nimm 3 Münzen.

SOLOMODUS

Möchtest du dich dem Meer und seinen Gefahren allein stellen? Dann ist der Solomodus genau das Richtige für dich!

Dein Ziel ist es, so viele Münzen wie möglich zu sammeln, um eine möglichst hohe Wertung in der Punktetabelle zu erreichen und eine wahre Legende der Sieben Weltmeere zu werden.

Im Solomodus gibt es folgende Regeländerungen:

Schatzkarte

Wenn du die Schatzkarte nehmen musst, gehe wie folgt vor:

- **Falls du die Schatzkarte NICHT HAST, nimm sie.**
- **Falls du die Schatzkarte HAST, lege sie zurück in die Tischmitte.**
  Hinweis: Diese Regel bezieht sich auf den Effekt des Kartografen und auf Schatzkarten-Effekte auf Abenteuertafeln (Tafeln A, C und E). Solange du die Schatzkarte hast, nimm am Ende jedes deiner Züge 1 Münze.

Abenteuertafel B (Der Riesenkraken)

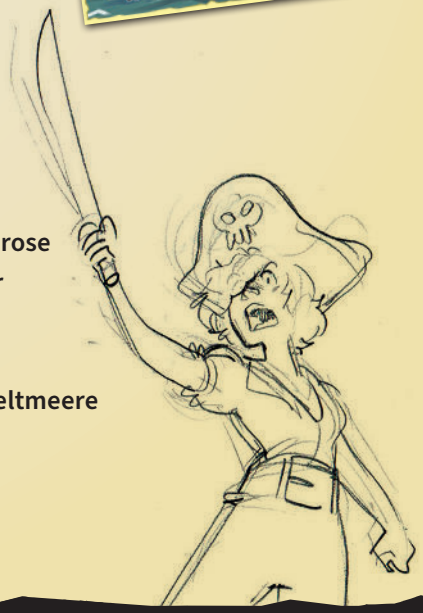
Wenn du mit dieser Abenteuertafel spielst, giltst du für die ersten zwei Spalten, die du füllst, als erste Person, die das schafft. Für die anderen Spalten giltst du als zweite Person.

Spielende

Die Partie endet in der Runde, in der du deine 4. Spalte füllst. Vergleiche am Ende deinen Punktestand mit der folgenden Punktetabelle.

Punktetabelle

30 Münzen oder weniger: Landratte
31–40 Münzen: Leichtmatrosin/Leichtmatrose
41–50 Münzen: Seefahrerin/Seefahrer
51–55 Münzen: Leutnant
56–60 Münzen: Admiral
61 Münzen oder mehr: Legende der Sieben Weltmeere



En las fauces del kraken

Gana 4 monedas.

Toma el Mapa del tesoro si todas las fichas de Pirata en esta columna son IDÉNTICAS.

Dale la vuelta a cualquier ficha de Pirata de tu tablero si TODAS las fichas de Pirata de esta columna son diferentes. Si es posible, aplica de inmediato el efecto de la ficha de Pirata que acabas de revelar.

Roba y juega una nueva ficha de Pirata si todas las fichas de Pirata en esta columna son IDÉNTICAS.

Gana 3 monedas.

VARIANTE EN SOLITARIO

Así que quieres enfrentarte a los peligros del mar en solitario…
¡Estás de suerte, grumete! ¡Esta es tu variante!

Tu objetivo es ganar tantas monedas como sea posible para llegar a lo más alto de la tabla de puntuación y convertirte en una auténtica leyenda.

Para jugar en solitario, aplica los siguientes cambios a las reglas:

Mapa del tesoro

Si debes tomar el Mapa del tesoro, haz lo siguiente:
- **Si NO tienes el Mapa del tesoro, tómalo.**
- **Si tienes el Mapa del tesoro, devuélvelo al centro de la mesa.**

Atención: esta regla es para Buscatesoros y para los espacios con la bonificación «Mapa del tesoro» (en los tableros A, C y E).
Mientras tengas el Mapa del tesoro, gana 1 moneda al final de cada uno de tus turnos.

Tablero B (El kraken)

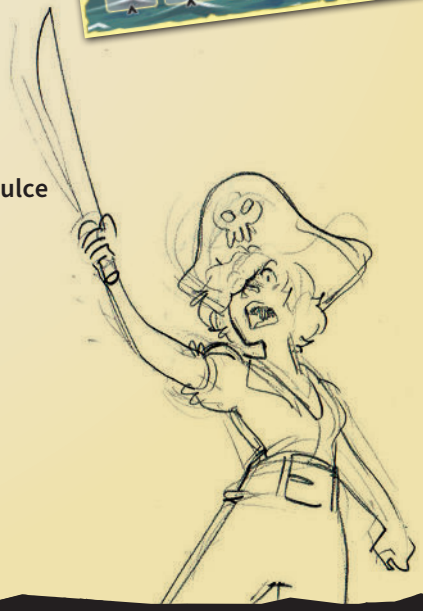
Al jugar con este tablero tú serás la primera persona en completar las primeras dos columnas, pero para el resto de las columnas deberás considerar que no has sido la primera persona en completarlas.

Final de la partida

La partida termina el mismo turno en que completes tu cuarta columna.
Al final de la partida, compara tu resultado con la siguiente tabla de puntuación:

Tabla de puntuación

30 monedas o menos: Marinero de agua dulce
31-40 monedas: Grumete
41-50 monedas: Marinero
51-55 monedas: Teniente de Navío
56-60 monedas: Almirante
61 monedas o más: Leyenda del Mar



Nelle Fauci del Kraken

Ottenete 4 Monete.

Ottenete il segnalino Mappa del Tesoro se i personaggi in questa colonna sono identici.

Girate un qualsiasi personaggio sulla vostra plancia se i personaggi in questa colonna sono TUTTI diversi. Applicate immediatamente l'effetto del personaggio rivelato, se possibile.

Pescate e giocate 1 nuova tessera se i personaggi in questa colonna sono identici.

Ottenete 3 Monete.

MODALITÀ IN SOLITARIO

Volete affrontare il mare e i suoi pericoli in autonomia?
La modalità in solitario è ciò che fa per voi!

Il vostro obiettivo consiste nell'ottenere più Monete possibili per raggiungere il punteggio più alto della tabella punteggio e diventare una vera leggenda.

Per giocare, applicate le seguenti modifiche al regolamento:

Segnalino Mappa del Tesoro

Se dovete prendere il segnalino Mappa del Tesoro, procedete come segue:
- **Se NON avete il segnalino Mappa del Tesoro, prendetelo.**
- **Se AVETE il segnalino Mappa del Tesoro, rimettetelo al centro del tavolo.**
  Nota: Questa regola si applica ai Cartografi e alle caselle che mostrano il bonus "Mappa del Tesoro" (plance A, C ed E).
  Finché siete in possesso del segnalino Mappa del Tesoro, ottenete 1 Moneta alla fine del vostro turno.

Plancia B (Il Kraken)

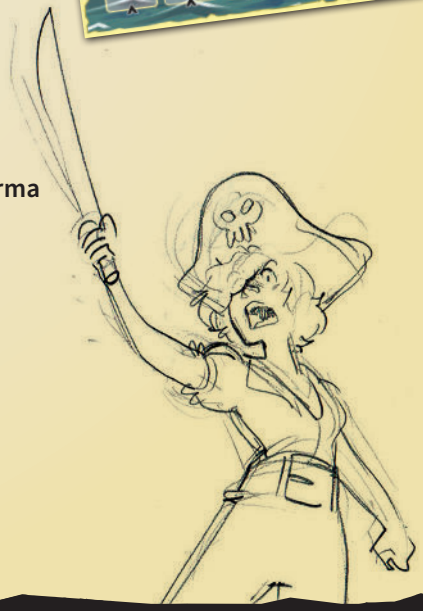
Quando utilizzate questa plancia, giocate come se foste il primo giocatore per completare le vostre prime 2 colonne. Per completare le colonne successive, giocate come se non foste il primo giocatore.

Fine della partita

La partita termina nel medesimo turno in cui completate la vostra quarta colonna.
Confrontate i vostri risultati con la tabella punteggio qui sotto.

Tabella Punteggio

30 Monete o meno: Amante della terraferma
31-40 Monete: Mozzo
41-50 Monete: Marinaio
51-55 Monete: Tenente
56-60 Monete: Ammiraglio
61 Monete o più: Leggenda del Mare



W paszczy krakena

Weź 4 monety.

Jeśli wszystkie kafelki postaci w tej kolumnie są IDENTYCZNE, weź mapę skarbów.

Jeśli wszystkie kafelki postaci w tej kolumnie są RÓŻNE, odwróć dowolny kafelek na swojej planszy. Jeśli jest to możliwe, natychmiast rozpatrz efekt ujawnionej postaci.

Jeśli wszystkie kafelki postaci w tej kolumnie są IDENTYCZNE, wylosuj nowy kafelek i umieść go na swojej planszy.

Weź 3 monety.

TRYB SOLO

Czy chcesz samodzielnie stawić czoła niebezpieczeństwom czyhającym na morzach? W takim razie tryb solo jest dla Ciebie!

Zbierz jak najwięcej monet, aby osiągnąć jak najlepsze miejsce w rankingu i stać się prawdziwą legendą.

W trybie solo zastosuj następujące zmiany w zasadach gry:

Mapa skarbów

Jeśli musisz wziąć mapę skarbów, postępuj następująco:

- **Jeśli NIE MASZ mapy skarbów, weź ją.**
- **Jeśli MASZ mapę skarbów, odłóż ją na środek stołu…**

Wyjaśnienie. Ta zasada dotyczy kartografów i pól na planszy z premią mapy skarbów (plansze „A”, „C” i „E”).
Jeśli na koniec swojej tury masz mapę skarbów, zdobywasz 1 monetę.

Plansza „B” (Kraken)

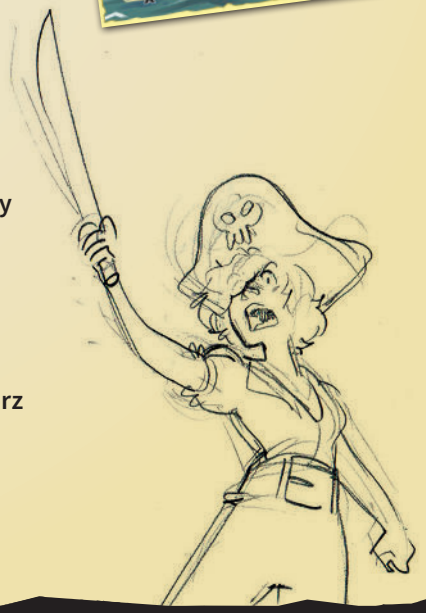
Gdy grasz solo na tej planszy, za pierwsze 2 kolumny, które zapełnisz, otrzymujesz nagrody widoczne na dużej monecie. Za zapełnienie kolejnych kolumn otrzymujesz nagrody widoczne na mniejszych monetach.

Koniec gry

Gra kończy się w turze, w której zapełnisz swoją 4. kolumnę. Na koniec gry porównaj swój wynik z rankingiem poniżej.

Ranking

30 monet albo mniej: Szczur lądowy
31–40 monet: Majtek
41–50 monet: Żeglarz
51–55 monet: Porucznik
56–60 monet: Admirał
61 albo więcej monet: Legenda 7 Mórz



V čeľustiach Krakena

Vezmite si 4 mince.

Ak máte v tomto stĺpci rovnaké postavy, vezmite si Mapu pokladu.

Ak sú v tomto stĺpci VŠETKY postavy rozdielne, otočte ľubovoľnú postavu na svojej doske. Pokiaľ je to možné, okamžite použite efekt odhalenej postavy.

Ak sa postavy na tomto dieliku zhodujú, doberte si a zahrajte nový dielik.

Vezmite si 3 mince.

SÓLOVÝ REŽIM

Chcete čeliť moru a jeho nástrahám sami?
Práve pre vás je tu sólový režim!

Vaším cieľom je nazbierať čo najviac mincí, dostať sa na vrchol výsledkovej listiny a stať sa skutočnou legendou.

Pre hru v sólovom režime vykonajte nasledujúce zmeny pravidiel:

Mapa pokladu

Ak chcete získať Mapu pokladu, dodržiavajte nasledujúce pokyny:
- **Ak Mapu pokladu NEMÁTE, vezmite si ju.**
- **Ak Mapu pokladu MÁTE, vráťte ju do stredu hernej plochy.**

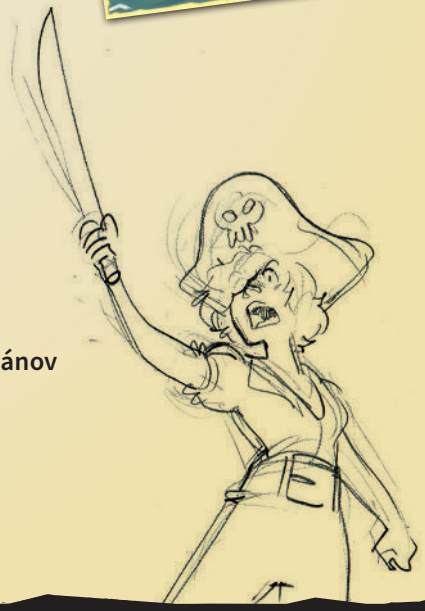
Poznámka: Toto pravidlo sa vzťahuje na Kartografov a dosky dobrodružstiev s bonusovými políčkami «Mapa pokladu» (dosky A, C a E). Počas držania Mapy pokladov získate na konci svojho ťahu 1 mincu.

Doska dobrodružstva B (Kraken)

Ak hráte s touto doskou a dokončíte prvé dva stĺpce, postupujte, ako keby ste boli začínajúci hráč. V prípade ďalších stĺpcov hrajte, keď ich dokončíte, postupujte ako keby ste neboli začínajúci hráč.

Koniec hry

Hra končí v ťahu, v ktorom dokončíte štvrtý stĺpec.
Na konci hry porovnajte svoj výsledok s nižšie uvedenou výsledkovou listinou.

Výsledková listina

30 mincí alebo menej: Plavčík
31–40 mincí: Kadet
41–50 mincí: Loďmajster
51–55 mincí: Korvetný kapitán
56–60 mincí: Admirál
Viac ako 61 mincí: Legenda morí a oceánov