Captain Flip - KSR

AUFBAU:

LEGT alle 72 Charakter-Plättchen (doppelseitig) in den Beutel. Jeder der 9 Charaktere kann 16-mal vorkommen.
LEGT die MÜNZEN und die SCHATZKARTE in die Mitte.
NEHMT euch jeweils eine zufällige ABENTEUER-TAFEL selber Art (Buchstabe), auf die ihr euch geeinigt habt.
Wer die Tafel mit PIRATEN-FLAGGE oben links hat, ist Startspieler. Diese Tafel muss natürlich im Spiel sein.
Verteilt die SPIELHILFEN und legt sie zwischen euch aus.

ABLAUF:

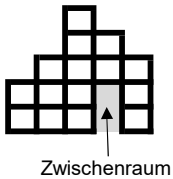
Ihr spielt immer im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt (er bleibt unverändert für die Partie).
Wer am Zug ist, FÜHRT diese 4 Schritte nacheinander aus:

1) **ZIEHE 1 zufälliges Charakter-Plättchen aus dem Beutel, aber so, dass du nur EINE Seite siehst.**
2) **BEHALTE den sichtbaren Charakter ODER drehe das Plättchen um, womit der neue Charakter nun unwiderrufbar BEHALTEN werden MUSS.**
3) **LEGE den Charakter auf das <u>unterste freie</u> Feld einer beliebigen Spalte deiner Abenteuer-Tafel.**
4) **FÜHRE den Sofort-Effekt (GELB) des Plättchens aus, falls vorhanden.**
   LIEGT der Charakter nun auf dem <u>obersten Feld</u> einer Spalte mit dort angegebenem Sofort-Effekt (GELB), dann FÜHRE diesen zusätzlich aus.

Begriffe:

Abenter-Tafel:

z.B.:



Zwischenraum

Angrenzend: Das sind alle Felder mit direktem Nachbarfeld (waagerecht oder senkrecht). Felder mit Zwischenraum grenzen NICHT an.

Reihe: Eine Reihe gilt über 5 Spalten (kann Zwischenräume enthalten).

Gelbe Kästchen: Diese Kästchen sind i.d.R. oberhalb einer Spalte und sind dort bei Erreichen des <u>obersten Feldes</u> Sofort-Effekte.

<u>Ergänzung zu Charakteren:</u>

Kanonierin: Sie wirkt auch über Zwischenräume hinweg in ihrer Reihe, also auf die komplette Reihe.
Affe: Er wirkt NICHT angrenzend über einen Zwischenraum hinweg.
Ein Affe unten in Spalte 5 gelegt würde nicht auf einen Charakter in Spalte 3 wirken.
Smutje: Er wirkt auch über Zwischenräume hinweg in seiner Reihe, also auf die komplette Reihe.

SPIEL-ENDE: Sobald eine Person **4 Spalten** gefüllt hat, ist die letzte Runde eingeleitet und wird normal zu Ende gespielt.
Danach WERTET ihr die Charaktere eurer Abenteuer-Tafeln, die GRAUE Effekte haben.

Wer am Ende das meiste Geld hat, gewinnt die Partie.
Patt: Ist die beteiligte Person im Besitz der Schatzkarte, siegt sie. Ansonsten ist der Sieg geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 22.11.26