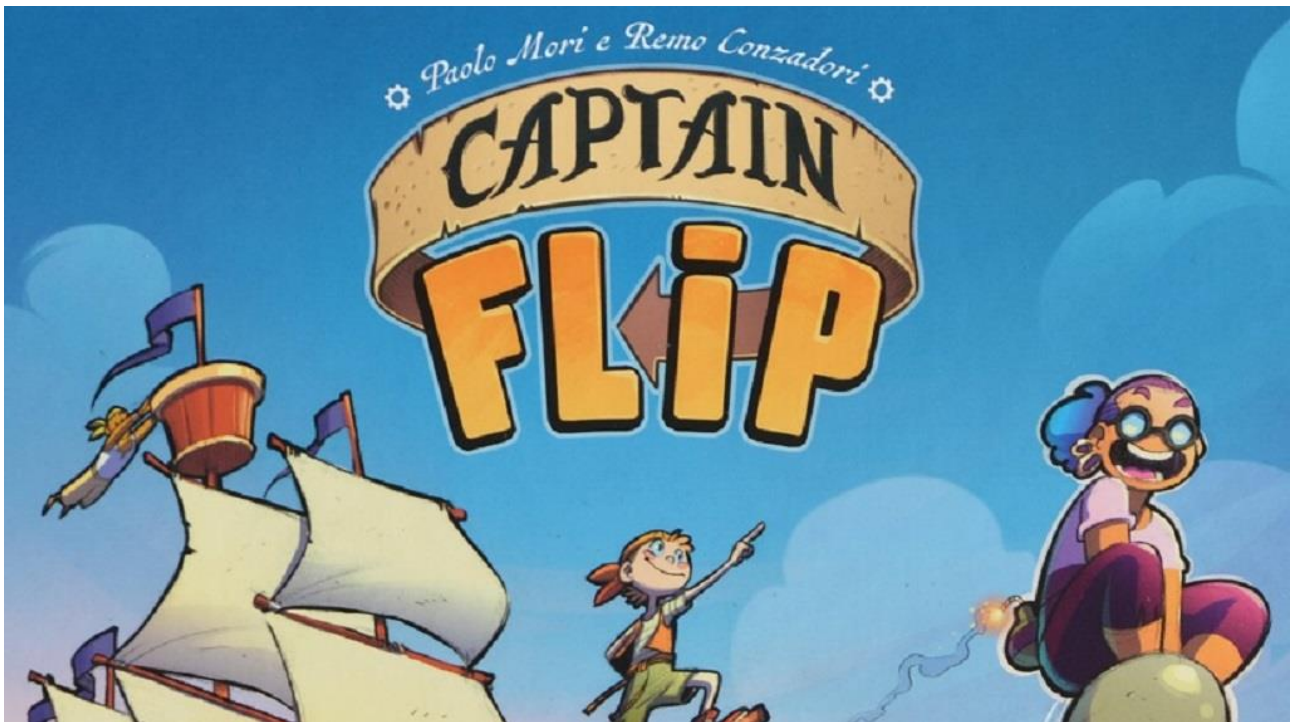


# CAPTAIN FLIP

All'arrembaggio... ma con ordine!



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 16/09/2024 . Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

Due autori italiani piuttosto noti (Remo Conzadori e Paolo Mori) hanno firmato [Captain Flip](#), e altri due autori (il francese Antoine Bauza e il belga Thomas Provoost) lo hanno realizzato come opera prima della loro neonata società (PlayPunk).

Si tratta di un gioco piuttosto semplice, ma divertente e pieno di imprevisti, adatto ad un pubblico familiare, da 8 anni in su. **Captain Flip** è facile da imparare e di breve durata (20-25 minuti) ed è distribuito nel nostro Paese da *Asmodée Italia*.

# Unboxing



Foto 1 - I componenti.

Apriamo la scatola troviamo 4 fustelle con tutte le tessere (i Pirati e la “Mappa del tesoro”), 10 schede “Veliero” double face (in quattro tipi diversi fronte e retro) stampate su cartoncino, 3 schede “Sommario” (indispensabili perché elencano tutte le caratteristiche dei Pirati) e un sacchetto di stoffa blu per la pesca delle tessere.

Il regolamento è di sole 4 pagine, tutte a colori e con tanti disegni, di cui due soltanto per le regole vere e proprie: si legge tutto in 5 minuti e da quel momento non si ha più bisogno di consultarlo.

In definitiva i materiali sono ottimi e graficamente molto indovinati, con quei personaggi in stile cartone animato.

Tutti ricorderete senza dubbio uno dei giochi precedenti di Paolo Mori, Libertalia: guardando i marinai di **Captain Flip** e la scheda sommario ci è tornato in mente, anche se la meccanica qui è nettamente diversa. In pratica qui ognuno gioca per conto suo e cerca di ammassare più dobloni possibile prima che qualcuno chiuda la partita.



## Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo preparato per una partita a quattro.

Allestire il tavolo di **Captain Flip** è questione di 3-4 minuti: basta scegliere il “livello” del gioco (A-B-C-D) e mettere in tavola una plancia veliero di quel tipo per ciascuno dei partecipanti, facendo attenzione che sia sempre presente quella con la bandiera nera dei pirati: chi la prende sarà infatti il Primo Giocatore.

Mettete un sommario negli spazi fra i giocatori (per una facile consultazione) e rovesciate al centro del tavolo le monete (in pezzi da 1-3-5-10 dobloni).

Non resta che passare il sacchetto con tutte le tessere al Primo Giocatore, dare una bella mescolata con la mano e... si parte.

## Il Gioco

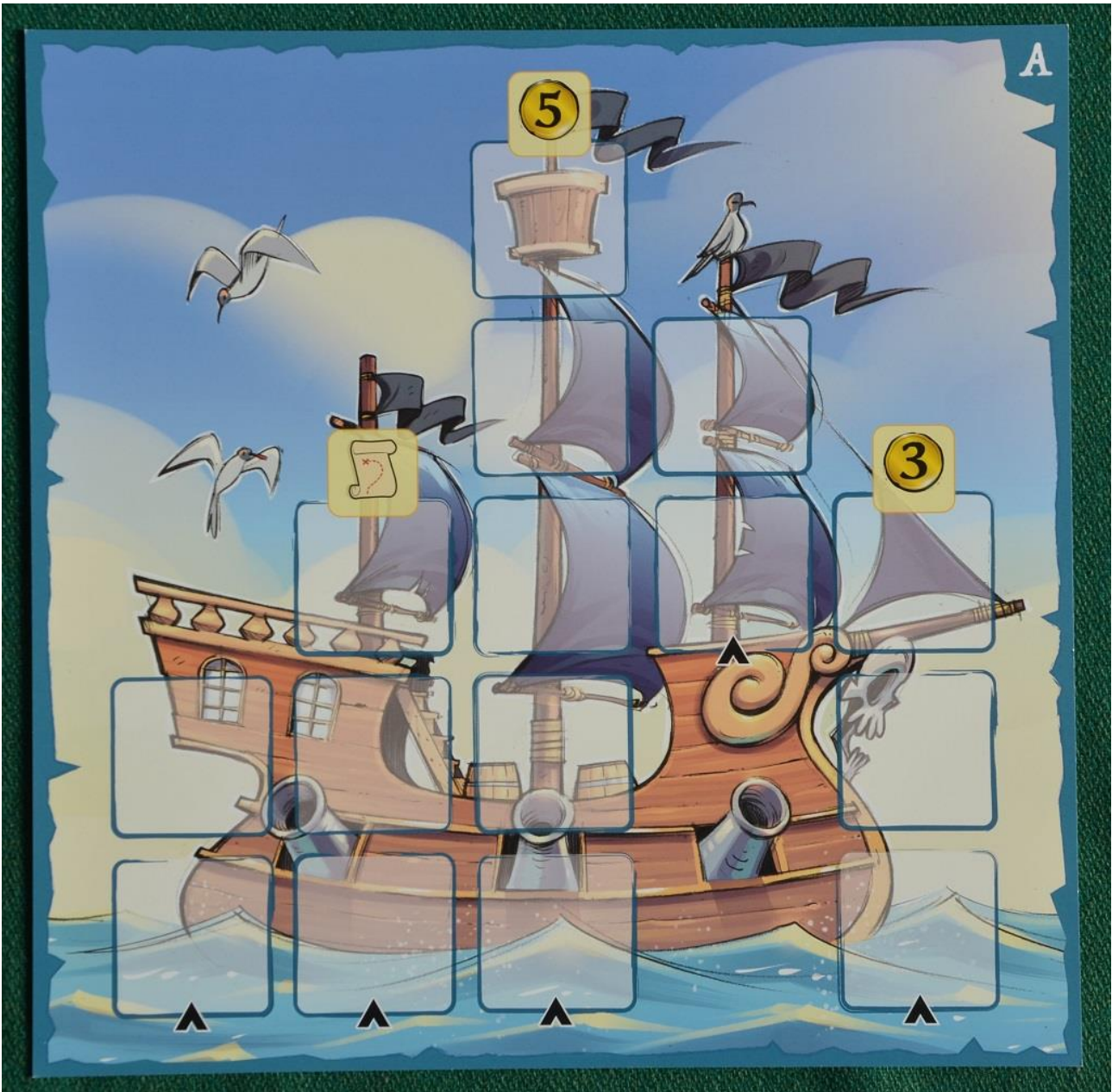


Foto 3 – Esempio di scheda veliero di Livello “A”.

Ehi ... piano... un attimo! Prima di cominciare ad estrarre tessere dal sacchetto vorrete ben sapere come si gioca, no? È presto detto.

Come potete vedere nella foto 3 qui sopra, ogni veliero ha 5 colonne di caselle quadrate sulle quali dovremo piazzare le tessere “Pirata” e il numero di queste caselle in ogni colonna può variare a seconda del tipo di nave.

Scopo finale di **Captain Flip** è riempirne il maggior numero con tessere di un certo “valore” prima che qualcuno riempia la sua quarta colonna e faccia scattare la fine della partita: se questo accade si arriva a fine turno (in modo che tutti ne abbiano eseguito lo stesso numero) e si passa ai conteggi.

Tutto qui? Certo che no!



La parte più interessante del gioco infatti è quella di piazzare i Pirati giusti nel posto giusto.



Foto 4 – La scheda Sommario elenca tutti i Pirati disponibili e le loro caratteristiche.

Come vedete dalla scheda sommario riprodotta qui sopra, ogni Pirata ha delle caratteristiche ben precise: è chiaro che, pescando una tessera a caso dal sacchetto, difficilmente estrarremmo proprio quelle che ci sarebbero necessarie in quel momento, quindi dovremo fare “di necessità virtù”.

“Un momento, vorresti forse dire che il gioco è solo pescare tessere e piazzarle su una plancia?”

Beh, in parte è vero, ma fortunatamente chi lo ha inventato si chiama Antoine Bauza, un autore piuttosto abituato a inserire cose inaspettate nelle sue opere (sono suoi, per esempio, *7 Wonders*, *Takenoko*, *Hanabi*, *Ghost Stories*, *Tokaido Duo*, *Il Piccolo Principe*, *Namiji*, tanto per citarne alcuni già recensiti da Balena Ludens, oltre ad almeno un centinaio di altri titoli).

Ed ecco la novità: se non siete soddisfatti del personaggio che avete trovato (ricordate che dovete pescare le tessere casualmente e posarle sul tavolo senza guardare il retro) potete sperare di



migliorare le cose rovesciando la tessera appena presa e utilizzando (questa volta obbligatoriamente) quello nuovo che appare.



Foto 5 – Le Tessere dei Pirati: questi sono mostrati tutti sul lato “A”.

I simboli che vedete sulle diverse tessere di **Captain Flip** indicano la abilità di ogni pirata, ma se avete dei dubbi non dovete far altro che consultare la scheda sommario e leggere una descrizione più precisa.

Il “Mozzo” per esempio (tessera in alto a sinistra nella Foto 5) fa guadagnare 1-4-9-16-25 dobloni se ne avete piazzato uno in 1-2-3-4-5 colonne rispettivamente; il cuoco (terza della seconda fila) regala 1 doblone per ogni tessera già piazzata nella sua fila (compresa la sua); il pappagallo (in basso a sinistra) vi fa pescare un'altra tessera (ma vi penalizzerà di 1 doblone a fine partita); il Cannoniere (in basso a destra) vi darà 5 dobloni a fine partita ma... attenzione, se avrete scoperto 3 o più Cannonieri verrete automaticamente eliminati dal gioco; ecc.





Foto 6 – Ecco come si presenta un veliero dopo pochi turni.

Il piazzamento delle tessere sul veliero deve essere fatto in un modo ben preciso, e cioè coprendo la casella libera più in basso di una colonna a vostra scelta.

Alcune tessere poi, per dare punti, devono essere posizionate senza avere nessuno sopra (come la Vedetta che vedete in cima alla quarta colonna nella foto qui sopra), oppure di fianco (come il Carpentiere in basso a destra che non può avere Cannonieri nella stessa riga o colonna), ecc.

Man mano che le colonne vengono completate i giocatori possono ottenere anche dei bonus extra, come i 3 dobloni della quinta colonna nella foto 6, oppure la mappa del tesoro della terza, ecc.





Foto 7 – Il retro delle tessere Pirata.

Il retro delle tessere mostra gli stessi pirati ma con due eccezioni:

- (1) Il numero di tessere di ogni personaggio varia rispetto a quello della parte frontale;
- (2) scompare il Mozzo ed appare il “Timoniere”: quest’ultimo, quando viene posato, fa guadagnare 2 Doblioni per ogni Cartografo già imbarcato.

Come abbiamo anticipato, la fine della partita a **Captain Flip** scatta quando uno dei giocatori riempie completamente quattro colonne della sua nave: si termina il turno e si conteggiano i dobloni che ci fanno guadagnare alcuni Pirati (sono tutti evidenziati da una banda grigia sotto al personaggio, come per il Mozzo, il Carpentiere, la Vedetta, ecc.).

Vince chi totalizza il maggior bottino.





Foto 8 – Esempio di plancia a fine partita.

Aiutandovi con la foto 4 ora anche voi potete provare a calcolare quanti dobloni ha guadagnato a fine partita il giocatore della foto 8 qui sopra.

## Qualche considerazione e suggerimento

Da quanto abbiamo scritto fino ad ora vi sarete resi conto che **Captain Flip** è un titolo dedicato alle famiglie o da utilizzare quando nel vostro gruppo ci sono giocatori alle prime armi o che si ritraggono terrorizzati dal tavolo se vedono un regolamento più lungo di 3-4 pagine.

La grafica utilizzata (per i pirati e le monete) già da sola invita a provare il gioco e le spiegazioni non vi porteranno via più di 5 minuti, tuttavia vi consigliamo di sottolineare bene alcune peculiarità prima di iniziare la partita.

Innanzitutto bisogna spiegare ai meno esperti che il piazzamento delle tessere non deve essere del tutto casuale: dite loro di prendersi sempre qualche secondo, consultando liberamente la scheda Sommario, per decidere se quella appena pescata può andare bene oppure se sia preferibile tentare la sorte e girarla.

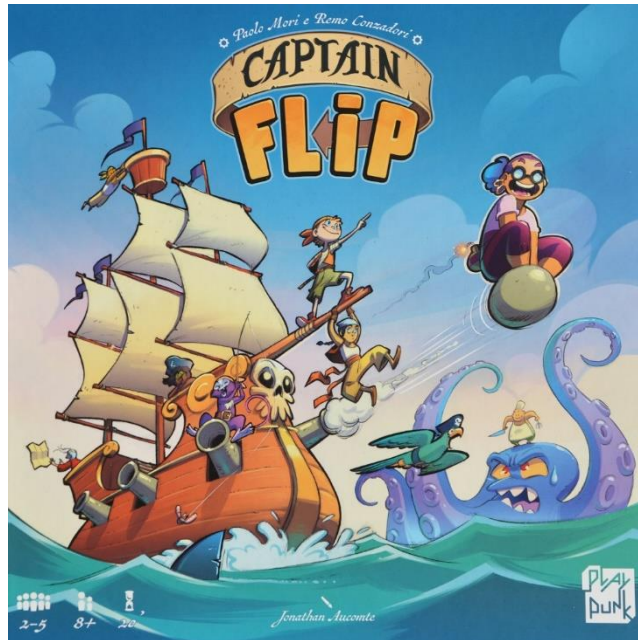


Foto 9 – La scatola di Captain Flip.

In generale è sempre buona cosa piazzare 3-4 mozzi in colonne diverse (9-16 PV) e se scoprite una Vedetta cercate piazzarla nell'ultima casella di una colonna... che avevate naturalmente lasciato vuota a questo scopo.

Il Cartografo vi permette di prendere la tessera "Mappa del Tesoro" che vi regala 1 doblone al termine di ogni turno: inoltre se avete già un paio di queste tessere e scoprite il Timoniere sono altri dobloni immediati.

Avere dei Cannoniere sulla nave significa guadagnare ben 5 dobloni cadauno a fine partita: averne due però comincia a diventare rischioso, soprattutto se, per qualsiasi motivo (per esempio dovendo piazzare una Scimmia) sarete costretti a girare altre tessere con tutte le conseguenze del caso!

È bene ricordare che con 3 cannonieri si è... squalificati e verrete dunque abbandonati in un'isola deserta al canto di "Quindici uomini, quindici uomini, sulla cassa del morto, oh oh ooooh"



Foto 10 – La tessera "Mappa del Tesoro".



## Commento finale

Concludiamo dicendo che quando abbiamo iniziato i nostri test pensavamo di dover utilizzare le solite minacce (non verrai mai più qui e non potrai usare i giochi della nostra collezione...) per costringere i giocatori più esperti a fare qualche prova. E invece siamo stati clamorosamente smentiti e non sono mai mancati i volontari al nostro tavolo, tanto da raggiungere il record di 5 partite consecutive nella stessa serata... con giocatori ogni volta diversi.

Naturalmente il maggior numero di partite è stato fatto in famiglia e/o con i nipotini più grandicelli (da 7 a 10 anni): si è trattato sempre di "competizioni" molto serie... all'ultimo doblone. Da notare che è bastata una sola partita di prova perché i bambini capissero perfettamente il gioco e dopo un altro paio sapevano già a memoria tutte le caratteristiche dei pirati, con il povero nonno piuttosto affannato a verificare invece ogni volta!

Consigliato proprio per famiglie o partite leggere con gli amici!

-----  
*"Si ringrazia la ditta [ASMDEE ITALIA](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*

*Un ringraziamento particolare va anche ai miei nipotini Diego (10 anni), Lalita (8) e Edoardo (6) che hanno partecipato con tanto entusiasmo ai test del gioco in famiglia.*

-----  
PS: A proposito, avete fatto tutti il "compitino"? Secondo voi quanti PV ha guadagnato il giocatore del vascello visto nella foto 8?

Vediamo se i risultati coincidono:

- 3 Mozzi = 9 PV
- 3 Carpentieri = 3 PV (eh già, due di essi hanno un cannoniere nella riga o colonna)
- 1 Cannoniere = 5 PV
- 1 Vedetta = 4 PV

Totale 21 PV. Vi torna il conto?