

## “선장님! 뒤집을까요, 말까요?”

배의 깃발을 올리고 선원을 모집하여  
빛나는 금화로 여러분의 금고로  
가득 채우세요!

# 뒤집어줘! 캡틴

2-5

8+

20'

## 게임 목표

해적 선장이 되어 선원을 모집하고 금화를 모으세요.





게임이 끝났을 때 금화를 가장 많이 모은 선장이 승리합니다.

## 구성품

### 캐릭터 타일 72개 (양면)

- 각 타일의 양면에는 각각 다른 캐릭터가 표시되어 있습니다.
- 캐릭터는 총 9가지 종류가 있으며, 각 캐릭터는 16번 등장합니다.

### 금화 58개

16 x  15 x   
14 x  13 x 

### 보물 지도 토큰 1개

### 주머니 1개

### 게임 참조표 3개

### 게임 설명서 1부

### 모험 보드 10장(양면)



## 게임 준비

- 1 모든 캐릭터 타일을 주머니에 넣습니다.
- 2 금화와 보물 지도 토큰을 테이블 중앙에 놓습니다.
- 3 모든 플레이어는 동일한 모험 보드를 1개씩 받습니다.



왼쪽 상단 모서리에 해적 깃발 기호가 있는 모험 보드를 반드시 포함하여 무작위로 나눠줍니다. 이 기호가 있는 모험 보드를 받은 사람이 시작 플레이어가 됩니다.



첫 플레이라면 A 모험 보드 사용을 추천합니다. 이후 게임에서는 어떤 모험 보드(A, B, C, D)를 사용할 지는 의하여 결정합니다.

- 4 플레이어들 사이에 게임 참조표를 놓습니다.

참조표의 한 쪽 면에는 9가지 캐릭터의 효과가, 다른 쪽 면에는 각 모험 보드의 효과가 설명되어 있습니다.



# 게임 진행

해적 깃발이 표시된 모험 보드를 가진 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행합니다.



자기 차례가 되면 다음 4단계를 순서대로 수행합니다:



- 1 주머니에서 캐릭터 타일 1개를 무작위로 뽑습니다.  
**중요!** 이때, 반드시 한 면만 보이도록 해야 하며, 다른 면은 절대 보면 안 됩니다.
- 2 지금 보이는 캐릭터를 선택할지, 아니면 뒤집을지를 결정합니다.  
**중요!** 타일을 뒤집었다면, 반드시 뒤집어서 나온 캐릭터를 사용해야 합니다! 다시 원래 면으로 뒤집을 수는 없습니다.
- 3 자기 모험 보드에서 세로줄 하나를 선택한 후, 비어있는 가장 아래 칸에 타일을 놓습니다.
- 4 내려놓은 캐릭터 타일의 즉시 효과를 실행합니다.  
예시: 릴리는 앵무새 타일을 내려놓고, 즉시 효과로 다시 타일을 뽑습니다.  
새로 뽑은 타일 역시 보이는 면을 사용할지, 뒤집을지 선택할 수 있습니다.  
선택 후 원하는 칸에 놓습니다.
- 5 만약, 방금 놓은 타일로 세로줄의 모든 칸이 채워졌다면(세로줄이 완성되었다면), 즉시 세로줄 상단에 표시된 보너스를 받습니다.



## 캐릭터 타일

9명의 캐릭터는 즉시 효과나 게임 종료 효과, 또는 두 가지 효과를 모두 가지고 있습니다.

-  노란색 상자에 표시된 효과는 '즉시 효과'입니다.  
이 타일을 배치하는 즉시 효과를 적용합니다.
-  회색 상자에 표시된 효과는 '게임 종료 효과'입니다.  
게임이 끝났을 때 효과를 적용합니다.

지도 제작자와 포병은 각각 항해사와 묵수와 상호작용한다는 것을 알려주는 기호(육분의  또는 폭탄 )가 표시되어 있습니다.



# 게임 종료

## 게임 보드

- A칸과 B칸은 인접합니다.
- C칸과 D칸은 대각선이기 때문에 인접하지 않습니다.
- E칸과 F칸은 사이에 공백이 있으므로 인접하지 않습니다.
- 가로줄에는 빈칸이 있을 수 있습니다.
- 5개의 세로줄 중 원하는 곳에서 시작할 수 있습니다. 예로 D에서부터 시작해도 됩니다.
- X는 해당 세로줄의 맨 위 칸에 캐릭터를 놓았을 때 받는 보너스입니다.

세로줄



가로줄



누군가가 자기 모험 보드의 세로줄 5개 중 4개를 완성했다면, 그 라운드까지만 진행합니다.

- 시작 플레이어는 모험 보드에 해적 깃발을 가지고 있습니다.
- 따라서 마지막 플레이어는 시작 플레이어의 오른쪽 사람입니다.
- 마지막 플레이어가 가장 먼저 세로줄 4개를 완성했다면 즉시 게임이 종료됩니다.

각 캐릭터의 게임 종료 효과를 적용합니다.

- C 보드를 플레이했다면, 채운 칸의 게임 종료 보너스도 적용합니다.
- 왼쪽에서 오른쪽 순서대로 각 세로줄에 대한 점수를 확인합니다.

가장 많은 금화를 가진 플레이어가 게임에서 승리합니다.

동점이라면, 동점인 플레이어 중 보물 지도 토큰을 가지고 있는 플레이어가 승리합니다.  
동점인 플레이어들이 보물 지도 토큰을 가지고 있지 않다면, 함께 승리의 기쁨을 나눕니다.

예시: 릴리가 게임 중에 모은 금화는 13개입니다.

릴리는 선원의 게임 종료 효과를 적용하여 추가로 금화 15개를 획득합니다.



**갑판 청소부**

갑판 청소부가 있는 열이 3개입니다. (금화 9개)



**목수**

목수 3명 중 1명만 금화를 획득합니다. 나머지 두 명은 해당 가로줄 또는 세로줄에 포병이 있습니다. (금화 3개)



**파수꾼**

파수꾼 2명 중 1명만 금화를 획득합니다. 다른 1명은 위에 다른 캐릭터가 있습니다. (금화 4개)



**앵무새**

(금화 -1개)



## 자주 묻는 질문

- 원숭이를 꼭 다른 캐릭터 타일 옆에 배치해야 하나요?  
- 아니요. 원숭이 옆에 다른 캐릭터 타일이 없다면, 뒤집기 효과를 사용하지 않습니다.
- 이미 보물 지도 토권을 가지고 있어도 내 모험 보드에 지도 제작자를 놓을 수 있나요?  
- 네. 항해사의 효과로 지도 제작자마다 금화 2개를 얻을 수 있으므로, 지도 제작자를 모으는 것은 충분히 의미있는 행동입니다.



## 제작 및 감사한 분들



뒤집어줘! 캡틴 / Captain Flip 은 PlayPunk가 퍼블리싱한 게임입니다.  
**PlayPunk**

Rue Saint-Leonard, 511  
4000 Liege, Belgium

게임 디자인: Paolo Mori and Remo Conzadori

개발 및 발행: Antoine Bauza and Thomas Provoost

프로젝트 관리: Gabriel Durnerin

삽화: Jonathan Aucomte

그래픽 디자인: Alexis Vanmeerbeeck

교정: Danni Loe

한국어판 발행: 행복한바오밥

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

