

Un'espansione di
Paolo Mori & Remo Conzadori

Illustrazioni di
Jonathan Aucomte

CAPTAIN FLIP ~ISLA~ BOMBA

3
2-5
8+
10
20

Spiegate le vele per Isla Bomba!

Preparate il sottomarino. Fate evadere la vostra ciurma dalla prigione. Assalite l'osservatorio e tracciate la rotta per Isla Bomba.

Una volta raggiunta, riuscirete a resistere alle varie tentazioni di quest'isola mitica ed esplosiva?

Questa espansione di Captain Flip aggiunge 4 nuove plance Avventura e 5 Mappe del Tesoro.

CONTENUTO

- 10 plance Avventura (a due facce)



- 5 grandi segnalini Mappa del Tesoro



- 1 grande segnalino vuoto
Mappa del Tesoro



- 6 Monete



- 1 regolamento

Nuove plance Avventura

Le plance Avventura sono le ambientazioni del vostro nuovo viaggio, e sono piene di opportunità, sorprese... e pericoli!

Scoprirete i nuovi effetti di ciascuna di queste plance nelle pagine successive del regolamento.

Nuove Mappe del Tesoro

A ogni partita scegliete una delle 5 nuove Mappe del Tesoro o prendetene una in modo casuale.

Queste Mappe del Tesoro si ottengono allo stesso modo del gioco base, ma ognuna di loro possiede nuovi effetti.

Potete usare queste nuove Mappe del Tesoro con le plance Avventura del gioco base, e le nuove plance Avventura con la Mappa del Tesoro del gioco base.

La sesta Mappa del Tesoro è vuota. Potete scriverci l'effetto che desiderate.



Il sottomarino



Quando completate questa **RIGA** (3 personaggi), ottenete 5 Monete se **TUTTI** e 3 i personaggi sono identici.



Il primo giocatore che completa questa **RIGA** (5 personaggi) ottiene 5 Monete. Tutti i giocatori successivi che completano questa riga ottengono 2 Monete.



Ottenete una quantità di Monete pari al numero di personaggi **DIVERSI** presenti nelle 7 caselle attorno a questa.

Chiarimento: il personaggio che collocate in questa casella non viene conteggiato ai fini dell'effetto.

Esempio: Serena colloca una Vedetta. Ottiene immediatamente 4 Monete poiché le caselle adiacenti contengono 1 Vedetta, 1 Carpentiere, 2 Cuochi e 1 Cannoniere.



Pescate e giocate un'altra tessera se i personaggi in questa colonna sono **TUTTI** diversi.

La prigione



Prima di iniziare la partita, ogni giocatore pesca 2 tessere dal sacchetto e le colloca sulle caselle Cella della propria plancia.

Chiarimento: non guardate il retro delle tessere.



Scegliete la tessera Personaggio su **UNA** delle vostre caselle Cella, giocate la **SENZA** capovolgerla e applicate gli effetti.



Capovolgete **UNA** delle tessere Personaggio sulle vostre caselle Cella, ma **NON** applicatene l'effetto!

Nota: ignorate questo effetto se entrambe le caselle Cella sono vuote.

attivano DOPO tutti quelli dei personaggi.

L'osservatorio



Prima di iniziare la partita, collocate una seconda Mappa del Tesoro al centro del tavolo. Quando prendete una Mappa, dovete sceglierne una tra quelle al centro del tavolo.

Se non ce ne sono, prendetene UNA a vostra scelta da un altro giocatore.

Nota: un giocatore può possedere entrambe le mappe nello stesso momento.



Sulla plancia è raffigurato un simbolo «Sestante». Se non è coperto da una tessera Personaggio, varrà come un Cartografo extra (vedete l'effetto del Navigatore).



Il primo giocatore che colloca una tessera su questa casella capovolge un personaggio qualsiasi sulla propria plancia e applica gli effetti del personaggio rivelato. I giocatori successivi che collocano un personaggio su questa casella ottengono 2 Monete.



Scegliete tra sinistra o destra. Ogni giocatore che ha una Mappa la passa al giocatore alla sua sinistra o alla sua destra, a seconda della direzione scelta.

Chiarimento: se un giocatore possiede ambedue le Mappe, deve darle entrambe.



Ottenete 2 Monete per ogni Mappa del Tesoro che avete.



Ottenete 3 Monete e una Mappa del Tesoro.

Isla Bomba



Sulla plancia sono raffigurati due simboli «Sestante» e un simbolo «Bomba».

Se NON è coperto da una tessera Personaggio, varrà come un Cartografo extra.

Se NON è coperto da una tessera Personaggio, varrà come una Bomba extra.

Nota: questa Bomba varrà come un Cannoniere per l'effetto di fine partita del Carpentiere.



Ottenete subito 2 Monete per ogni simbolo Bomba visibile nella vostra area di gioco (Cannonieri, plancia e Mappa Ardente).



Ottenete la Mappa del Tesoro.

Avete una Bomba e varrà per l'effetto di e per quello di fine partita dei vostri Cannonieri. Chiarimento: questa Bomba non ha effetto sui vostri Carpentieri.



Rubate 1 Moneta dal giocatore alla vostra sinistra per ogni personaggio sulla sua plancia identico a quello che avete collocato su questa casella.



Rubate 1 Moneta dal giocatore alla vostra destra per ogni personaggio sulla sua plancia identico a quello che avete collocato su questa casella.

Esempio: Serena colloca un Mozzo su questa casella. Ottiene 3 Monete da Federica, che è seduta alla sua destra e ha 3 Mozzi sulla sua plancia.

Chiarimento: se il giocatore bersaglio non ha abbastanza Monete, rubatene quante più possibili.

Se avete una Mappa del Tesoro, applicate tutti gli effetti indicati.

Se avete due Mappe, applicate prima gli effetti di una e poi dell'altra nell'ordine che preferite.

Mappa Maledetta



NON potete capovolgere le tessere, né quelle pescate dal sacchettino né quelle già collocate sulla vostra plancia.

! Ottenete 2 Monete alla fine del vostro turno.

Mappa Ardente



Avete una bomba che varrà per l'effetto **(2) x 0** e per l'effetto di fine partita dei vostri Cannonieri.

! Ottenete 1 Moneta alla fine del vostro turno.

Fine partita: Ottenete 5 Monete.

Mappa Rischiosa



! Se non avete ottenuto Monete in questo turno, ne ottenete 2.

Esempio: Serena ha appena collocato un Mozzo e ha due Mappe. Applica prima l'effetto della Mappa Rischiosa, poi quello della Mappa Maledetta e ottiene 4 Monete.

Mappa del Kraken



! Alla fine del vostro turno, rubate 1 Moneta dal giocatore con più Monete.

In caso più giocatori abbiano lo stesso numero di Monete, sceglietene uno.

Se avete più Monete di tutti, non rubate nessuna Moneta.

Mappa dei 4 Venti



Quando prendete questa Mappa del Tesoro, collocatela in modo che il Nord sia rivolto verso l'alto.

! Alla fine di ogni vostro turno, ottenete la ricompensa indicata (rispettivamente 1, 2, 1 e 3 Monete), dopodiché ruotate la Mappa di 90 gradi a destra.

RICONOSCIMENTI

Isla Bomba è un'espansione di Captain Flip

Pubblicato da PlayPunk

Rue Saint-Leonard, 511
4000 Liegi, Belgio



Designer: Paolo Mori & Remo Conzadore

Sviluppo e pubblicazione: Antoine Bauza & Thomas Provoost

Responsabile progetto: Gabriel Durnerin

Illustratore: Jonathan Aucombe

Infografiche: Alexis Vanmeerbek

Traduzione e revisione IT:

Translation Circus
(Daniele Iannilli, Irene Vallini)

