

Een uitbreiding van
Paolo Mori & Remo Conzadori

Illustraties van
Jonathan Aucomte

CAPTAIN FLIP ~ISLA~ BOMBA

3
2-5
2
8+
20

Hijs de zeilen en vind Isla Bomba!

Rust je duikboot uit. Bevrijd je bemanning uit de gevangenis. Beroof het observatorium en zet koers richting Isla Bomba. Weet jij de verschillende verleidingen van dit explosieve, mythische eiland te weerstaan als je er eenmaal voor anker ligt?

Deze uitbreiding voor Captain Flip voegt 4 nieuwe avonturenborden en 5 nieuwe schatkaarten toe.

INHOUD

- 10 avonturenborden (dubbelzijdig)



- 5 grote schatkaartfiches



- 1 grote, blanco schatkaartfiche



- 6 munten



- Spelregels

Nieuwe avonturenborden

Elk avonturenbord vertegenwoordigt een fase in deze nieuwe reis, vol mogelijkheden, verrassingen... en gevaren!

De nieuwe effecten op de borden worden hieronder beschreven.

Nieuwe schatkaarten

Tijdens je spel kies je een van de vijf nieuwe schatkaarten of trek je er één willekeurig.



Je bemachtigt deze schatkaarten op dezelfde manier als in het basisspel, maar elke schatkaart heeft nieuwe effecten.

Je kunt deze nieuwe schatkaarten in combinatie met de avonturenborden van het basisspel gebruiken en vice versa.

De 6^{de} schatkaart is blanco.
Vul er gerust je eigen effect op in.



De duikboot



Wanneer je deze **RIJ** voltooit (**3 karakters**), ontvang je 5 munten als **ALLE** 3 de karakters identiek zijn.



De 1^{ste} speler die deze **RIJ** voltooit (**5 karakters**) ontvangt 5 munten. Alle volgende spelers die deze rij voltooiën, krijgen 2 munten.



Ontvang een aantal munten gelijk aan het aantal **VERSCHILLENDE** karakters in de 7 aangrenzende velden.

Let op: het karakter dat je plaatst, telt niet mee voor het effect van het veld.

Voorbeeld: Esteban plaatst een uitkijk. Hij ontvangt direct 4 munten, aangezien de aangrenzende velden 1 uitkijk, 1 timmerman, 2 koks en 1 kanonnier bevatten.



Trek en plaats een nieuwe tegel als **ALLE** karakters in deze kolom verschillend zijn.

De gevangenis



Voordat het spel begint, trekken alle spelers 2 tegels uit de zak en plaatsen ze deze in de cellen op hun bord.

Let op: kijk niet naar de andere zijde van de tegels.



Kies de tegel in **EEN** van je cellen en plaats hem op het bord **ZONDER** hem om te draaien. Pas de effecten van het gespeelde karakter toe.



Draai **EEN** van de tegels in je cellen om. Pas het effect van het omgedraaide karakter **toe!**

Let op: als beide cellen leeg zijn, kun je dit effect negeren.

den NA alle karaktereffecten toegepast.

Het observatorium



Plaats voordat het spel begint een tweede schatkaart midden op tafel. Wanneer je een kaart ontvangt, moet je een van de kaarten in het midden van de tafel kiezen.

Wanneer er geen kaarten meer in het midden van de tafel liggen, pak je **ÉÉN** kaart van een andere speler.
Let op: spelers mogen beide kaarten tegelijkertijd bezitten.



Het bord bevat een sextantsymbool. Als dit symbool niet door een karaktertegel is bedekt, telt het als extra cartograaf (zie het *navigator*-effect).



De 1^{ste} speler die een tegel in dit veld plaatst, draait een karakter naar keuze op hun bord om en past het effect van het onthulde karakter toe. Alle volgende spelers die een karakter in dit veld plaatsen, ontvangen 2 munten.



Kies links of rechts. Spelers die een kaart bezitten, geven deze in de gekozen richting door.
Let op: als één speler beide kaarten bezit, geven ze deze allebei door.



Ontvang 2 munten per schatkaart die je bezit.



Ontvang 3 munten en een schatkaart.

Isla Bomba



Dit bord bevat twee sextantsymbolen en één bom.

 Terwijl dit symbool **NIET** door een karaktertegel is bedekt, geldt het als extra cartograaf.

 Terwijl dit symbool **NIET** door een karaktertegel is bedekt, geldt het als extra bom.

Let op: aan het einde van het spel telt deze bom als kanonnier voor het timmermanseffect.



Ontvang direct 2 munten voor elke zichtbare bom in je spelgebied (*kanonniers, bord en brandende kaart*).



Ontvang de schatkaart.

 Je hebt een bom. Deze telt voor het effect van  en voor het kanonnierseffect aan het einde van het spel.

Let op: deze bom heeft geen invloed op je timmermannen.



Pak 1 munt van de speler links van je voor elk karakter dat overeenkomt met het karakter dat je in dit veld hebt geplaatst.



Pak 1 munt van de speler rechts van je voor elk karakter dat overeenkomt met het karakter dat je in dit veld hebt geplaatst.

Voorbeeld: Camille plaatst een matroos in dit veld. Ze pakt 3 munten van Esteban, die rechts van haar zit en 3 matrozen op zijn bord heeft.

Let op: als de doelspeler niet genoeg munten heeft, pak je zo veel mogelijk munten.

Als je een schatkaart hebt, pas je alle weergegeven effecten toe.

Als je twee schatkaarten hebt, pas je eerst de effecten van de ene toe en daarna die van de andere.

Vervloekte kaart



Je kunt geen tegels omdraaien. Dit geldt voor tegels die je uit de zak trekt én voor de tegels die al op je bord liggen.

Aan het einde van je beurt ontvang je 2 munten.

Brandende kaart



Je hebt een bom. Deze telt voor het effect **(2) × 1** en voor het kanonnierseffect aan het einde van het spel.

Aan het einde van je beurt ontvang je 1 munt.

Einde van het spel: ontvang 5 munten.

Gokkerskaart



Als je deze beurt nog geen munten hebt ontvangen, ontvang je 2 munten.

Voorbeeld: Esteban heeft net een matroos geplaatst en hij heeft twee schatkaarten. Hij past eerst de gokkerskaart toe en daarna de vervloekte kaart en ontvangt dus 4 munten in totaal.

Zeemonsterkaart



Pak aan het einde van je beurt 1 munt van de rijkste speler.

Bij gelijkspel mag je de speler kiezen.

Als alleen jij de rijkste speler bent, ontvang je geen munten.

Kompaskaart



Wanneer je deze schatkaart ontvangt, plaats je hem met het noorden naar boven.

Aan het einde van je beurt ontvang je de weergegeven beloning (respectievelijk 1, 2, 1 en 3 munten en daarna weer 1, 2, enz.) en draai je de kaart een kwartslag naar rechts.

CREDITS

Isla Bomba is een uitbreiding voor Captain Flip

Uitgegeven door PlayPunk

Rue Saint-Léonard, 511
4000 Liège, Belgique



Ontwerp: Paolo Mori & Remo Conzadori

Ontwikkeling en uitgave: Antoine Bauza & Thomas Provoost

Projectmanagement: Gabriel Durnerin

Illustraties: Jonathan Aucombe

Grafisch ontwerp: Alexis Vanmeerbeeck

Vertaling & bewerking NL:

Translation Circus

(Charlotte Bogers, Jesse Székér)

