

Una expansión de
Paolo Mori y Remo Conzadori

Ilustraciones de
Jonathan Aucomte

CAPTAIN FLIP ~ISLA~ BOMBA

2-5 8+ 20

¡Zarpa en busca de la isla Bomba!

Pon a punto el submarino, saca a tu tripulación de la prisión, saquea el observatorio y encuentra la ruta hasta la isla Bomba.

¿Serás capaz de resistirte a las tentaciones de esta isla explosiva de la que hablan las leyendas?

Esta expansión de Captain Flip te trae 4 tableros de aventura y 5 mapas del tesoro nuevos.

CONTENIDO

- 10 tableros de aventura (de doble cara)



- 5 fichas de mapa del tesoro grandes



- 1 ficha de mapa del tesoro grande en blanco



- 6 monedas



- 1 reglamento

Tableros de aventura nuevos

Los tableros de aventura son los escenarios de tu próximo periplo, y están cargados de oportunidades, sorpresas... ¡y peligros!

Encontrarás la descripción de los efectos nuevos de los tableros en este mismo reglamento.

Mapas del tesoro nuevos

A la hora de jugar, elige uno de los 5 mapas del tesoro nuevos o coge uno al azar.

 Los mapas del tesoro se consiguen exactamente igual que en el juego base, pero todos tienen efectos nuevos.

 Si quieras, puedes usar los mapas nuevos con los tableros de aventura del juego base. También puedes usar los tableros nuevos con el mapa del juego base.

 El sexto mapa del tesoro está en blanco, así que escribe el efecto que quieras que tenga.



El submarino



Cuando completes esta **FILA** (3 piratas), recibirás 5 monedas si **LOS TRES PIRATAS** son idénticos.



La primera persona que complete esta **FILA** (5 piratas) recibirá 5 monedas. Quienes la completen después recibirán 2.



Coge una cantidad de monedas equivalente a la cantidad de piratas **DIFERENTES** que haya en los 7 espacios alrededor de este.

El pirata que coloques en este espacio no cuenta a la hora de activar este efecto.

Ejemplo: Mario coloca una ficha de vigía, así que recibe 4 monedas porque en los espacios de alrededor hay 1 ficha de vigía, 1 de ebanista, 2 de pinche y 1 de cañonazos.



Roba y juega otra ficha de pirata si **TODAS** las fichas de esta columna son distintas.

La prisión



Antes de empezar la partida, cada participante roba 2 fichas de pirata de la bolsa y las coloca en los espacios de jaula de su tablero.

Recuerda que no podéis mirar el reverso de las fichas.



Elige la ficha de pirata de **UNO** de tus espacios de jaula, juégala **SIN** darle la vuelta y aplica sus efectos.



Dale la vuelta a **UNA** de las fichas de pirata de tus espacios de jaula, ¡pero **NO** apliques su efecto!

Si están vacíos ambos espacios de jaula, ignora este efecto.

activan DESPUÉS de los de las fichas de pirata.

El observatorio



Antes de empezar la partida, coloca un segundo mapa del tesoro en el centro de la mesa. Cuando te toque coger un mapa, tendrás que elegir uno de los que están en el centro de la mesa.
Si no queda ninguno, roba UNO de los que tenga otra persona.

Una persona puede estar en posesión de ambos mapas a la vez.



En el tablero hay un símbolo de sextante. Si no lo cubres con una ficha de pirata, contará como una ficha de buscatesoros más (comprueba el efecto de la ficha de navegante).



La primera persona que coloque una ficha en este espacio le dará la vuelta a cualquier ficha de pirata de su tablero y aplicará sus efectos. Las demás personas que coloquen una ficha en este espacio recibirán en su lugar 2 monedas.



Elige una dirección, ya sea derecha o izquierda. En función de lo que elijas, quienes tengan un mapa se lo pasarán a la persona de su derecha o izquierda.

En caso de que una persona tenga los dos mapas, deberá pasar ambos.



Gana 2 monedas por cada mapa del tesoro que tengas.



Gana 3 monedas y un mapa del tesoro.

Isla Bomba



En el tablero hay dos símbolos de sextante y uno de bomba.



Si NO tiene una ficha de pirata encima, cuenta como una ficha de buscatesoros más.



Si NO tiene una ficha de pirata encima, cuenta como una bomba más.

La bomba cuenta como una ficha de cañonazos cuando se aplica el efecto de ebanista al final de la partida.



Gana 2 monedas por cada símbolo de bomba visible en tu zona de juego (fichas de cañonazos, tablero y mapa explosivo).



Coge el mapa del tesoro.



Tienes una bomba y cuenta para el efecto de **(2) x bomba** y para el efecto de final de partida de tus cañonazos.

Recuerda que esta bomba no afecta a las fichas de ebanista.



Róbale 1 moneda a la persona que está a tu izquierda por cada una de sus fichas de pirata que coincidan con la que has colocado en este espacio.



Róbale 1 moneda a la persona que está a tu derecha por cada una de sus fichas de pirata que coincidan con la que has colocado en este espacio.

Ejemplo: Ana coloca una ficha de grumete en este espacio, así que le roba 3 monedas a Mario, que está a su derecha y tiene 3 fichas de grumete en el tablero.



Si la persona en cuestión no tiene monedas suficientes, coge todas las que tenga.

Cuando tengas un mapa del tesoro, se aplicarán todos sus efectos.

Si tienes dos mapas, aplica primero los de uno y luego los del otro en el orden que prefieras.

Mapa maldito



NO PUEDES darles la vuelta ni a las fichas que cojas de la bolsa ni a las que ya tienes en el tablero.

! Gana 2 monedas al final de tu turno.

Mapa explosivo



Tienes una bomba que cuenta para el efecto de **(2) x 0** y para el efecto de final de partida de tus cañonazos.

! Gana 1 moneda al final de tu turno.

Fin de partida: Gana 5 monedas.

Mapa del azar



! Si no has conseguido monedas en tu turno, gana 2.

Ejemplo: Mario ha colocado una ficha de grumete y tiene dos mapas. Aplica el efecto del mapa del azar, luego el del mapa maldito y gana 4 monedas.

Mapa del kraken



! Al final de tu turno, róbale 1 moneda a la persona más rica.

Si hay un empate, decide a quién le quieres robar.

Si eres la persona más rica, no robes nada.

Mapa de los vientos



Cuando cojas este mapa del tesoro, colócalo con el norte hacia arriba.

! Al final de cada uno de tus turnos, gana las monedas indicadas (1, 2, 1 y 3 respectivamente) y después rota el mapa 90° a la derecha.

CRÉDITOS

Isla Bomba es una expansión de *Captain Flip*.

Publicado por **PlayPunk**

Rue Saint-Leonard, 511
4000 Lieja, Bélgica



Diseño: Paolo Mori y Remo Conzadori

Desarrollo y publicación: Antoine Bauza y Thomas Provoost

Gestión de proyecto: Gabriel Durnerin

Ilustraciones: Jonathan Aucombe

Diseño gráfico: Alexis Vanmeerbeeck

Traducción y corrección:

Translation Circus

(Izia G. Lombardero, Lis Díez Bourgoin)

