

Eine Erweiterung von
Paolo Mori & Remo Conzadori

Illustriert von
Jonathan Aucomte



■■■■
2-5

■■
8+

⌚
20'

Setzt die Segel – auf zur Isla Bomba!

Besetzt euer U-Boot. Befreit die Crew aus dem Gefängnis. Fallt in die Sternwarte ein und findet den richtigen Kurs zur Isla Bomba. Werdet ihr den Versuchungen widerstehen, die euch auf dieser explosiven, mystischen Insel erwarten?

Diese Erweiterung für Captain Flip enthält 4 neue Abenteuerkarten und 5 neue Schatzkarten.

SPIELMATERIAL

- 10 Abenteuerkarten (doppelseitig)



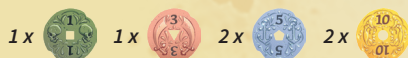
- 5 Schatzkartenmarker



- 1 blanko Schatzkartenmarker



- 6 Münzen



- Diese Spielanleitung

Neue Abenteuerkarten

Jede Abenteuerkarte stellt eine Station eurer Reise dar. Entdeckt neue Möglichkeiten, Überraschungen ... und Gefahren!

Alle Beschreibungen zu den neuen Effekten der Abenteuerkarten findet ihr auf den folgenden Seiten.

Neue Schatzkarten

Sucht euch für jedes Spiel 1 der 5 Schatzkarten aus oder lasst den Zufall entscheiden.

Ihr erhaltet diese Schatzkarten genau wie im Grundspiel. Jede von ihnen hat einen neuen Effekt.

Ihr könnt die neuen Schatzkarten mit den Abenteuerkarten oder die neuen Abenteuerkarten mit der Schatzkarte des Grundspiels verwenden.

Die 6. Schatzkarte ist blanko. Schreibt gerne euren eigenen Effekt darauf.



Das U-Boot



Vollständige **REIHE** (3 Charaktere): Nimm 5 Münzen, falls **ALLE** 3 Charaktere identisch sind.



Wer diese **REIHE** zuerst vervollständigt (5 Charaktere), nimmt 5 Münzen. Alle anderen, die diese Reihe vervollständigen, nehmen 2 Münzen.



Nimm so viele Münzen, wie **UNTERSCHIEDLICHE** Charaktere auf den umliegenden 7 Feldern liegen.

Wichtig: Der Charakter, den du hier hinlegst zählt nicht dazu.

Beispiel: Lukas legt einen Ausguck. Er erhält sofort 4 Münzen, da auf den angrenzenden Feldern 1 Ausguck, 1 Zimmerin, 2 Smutjes und 1 Kanonierin liegen.



Ziehe und lege 1 neues Charakterplättchen, falls **ALLE** Charaktere in dieser Zeile unterschiedlich sind.

Das Gefängnis



Zieht alle zu Beginn der Partie je 2 Charakterplättchen aus dem Beutel. Legt sie auf die Zellenfelder eurer Abenteuertafel.

Wichtig: Schaut euch die Rückseite der Plättchen nicht an.



Wähle 1 Charakter auf **EINEM** deiner Zellenfelder und lege ihn auf einen freien Platz, **OHNE** das Plättchen umzudrehen. Führe die Effekte dieses Charakters aus.



Drehe 1 Plättchen auf **EINEM** Zellenfeld um. **FÜHRE NICHT** den Effekt dieses Charakters aus.

Hinweis: Ignoriere diesen Effekt, falls beide Zellenfelder leer sind.

Die Sternwarte



Legt zu Beginn der Partie 2 Schatzkarten aus. Darfst du 1 Schatzkarte nehmen, wähle aus denen in der Tischmitte.

Liegt keine Schatzkarte mehr in der Tischmitte, nimm **1 Karte** von einer anderen Person.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass eine Person beide Karten besitzt.



Auf der Tafel ist ein „Sextant“-Symbol abgebildet. Behandle es als zusätzlichen Kartografen, solange es sichtbar (nicht von einem Charakterplättchen verdeckt) ist (siehe „Navigatorin“).



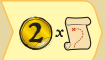
Wer zuerst ein Charakterplättchen auf dieses Feld legt, dreht 1 Charakter seiner Wahl auf der eigenen Abenteuertafel um und führt dessen Effekte aus.

Alle anderen nehmen 2 Münzen, sobald sie einen Charakter auf dieses Feld legen.



Wähle links oder rechts. Wer eine Schatzkarte besitzt, reicht diese in die gewählte Richtung weiter.

Wichtig: Besitzt jemand beide Karten, muss diese Person beide Karten weiterreichen.



Nimm 2 Münzen pro Schatzkarte in deinem Besitz.



Nimm 3 Münzen und 1 Schatzkarte.

Isla Bomba



Es sind 2 „Sextant“-Symbole und 1 „Bombe“-Symbol auf der Abenteuertafel abgebildet.



Behandle es als zusätzlichen Kartografen, solange es SICHTBAR ist.



Behandle es als zusätzliche Bombe, solange es SICHTBAR ist.

Wichtig: Diese Bombe zählt als Kanonierin für den Effekt der Zimmerin bei Spielende.



Nimm sofort 2 Münzen für jedes sichtbare „Bombe“-Symbol auf deiner Tafel (Kanonierin, Tafel und Brennende Schatzkarte).



Nimm die Schatzkarte.

Du hast 1 Bombe. Sie zählt für den **2x** Effekt sowie für den Effekt deiner Kanonierinnen bei Spielende.

Wichtig: Diese Bombe zählt nicht für deine Zimmerinnen.



Stiehl je 1 Münze von der Person zu deiner Linken pro Charakter auf deren Tafel, welcher der Kategorie entspricht, die du gerade gelegt hast.



Stiehl je 1 Münze von der Person zu deiner Rechten pro Charakter auf deren Tafel, welcher der Kategorie entspricht, die du gerade gelegt hast.

Beispiel: Ida legt 1 Matrosen auf dieses Feld. Sie nimmt 3 Münzen von Lukas, der rechts von ihr sitzt. Er hat 3 Matrosen auf seiner Abenteuertafel.

Wichtig: Hat die Person, die du bestiehlst, nicht genügend Münzen, nimm so viele, wie möglich.

Hast du 1 Schatzkarte? Führe alle ihre Effekte aus.

Hast du 2 Schatzkarten? Führe sie nacheinander in beliebiger Reihenfolge aus.

Verwunschene Schatzkarte



Du kannst **KEINE** Charakterplättchen umdrehen. Dies gilt sowohl für die aus dem Beutel als auch für die auf deiner Tafel.

! Nimm 2 Münzen am Ende deines Zuges.

Brennende Schatzkarte



Du hast 1 Bombe. Sie zählt für den **2x** Effekt sowie für den Effekt deiner Kanonierinnen bei Spielende.

! Nimm 1 Münze am Ende deines Zuges.

Spielende: Nimm 5 Münzen.

Glücksspiel-Schatzkarte



Hast du in diesem Zug keine Münzen erhalten? Nimm 2 Münzen.

Beispiel: Lukas hat gerade einen Matrosen gelegt und besitzt 2 Schatzkarten. Er nutzt die Glücksspiel-Schatzkarte zuerst, danach die Verwunschene Schatzkarte. Er erhält 4 Münzen.

Des Krakens Schatzkarte



! Stihl am Ende deines Zuges 1 Münze von der Person mit den meisten Münzen.

Bei **Gleichstand** wähle selbst, wen du bestiehlt.

Hast du selbst die meisten Münzen, nimm nichts.

4 Winde Schatzkarte



Erhältst du diese Schatzkarte, lege sie mit der Nordseite (N) nach oben.

! Nimm dir nach jeder Runde die angegebene Belohnung (1, 2, 1 oder 3 Münzen). Drehe die Schatzkarte dann wie angegeben eine Vierteldrehung nach rechts.

CREDITS

Isla Bomba ist eine Spielerweiterung für Captain Flip.

Veröffentlicht von **PlayPunk**

Rue Saint-Leonard, 511
4000 Liège, Belgien



Spieldesign: **Paolo Mori & Remo Conzadori**

Entwicklung & Herausgabe: **Antoine Bauza & Thomas Provoost**

Projektmanagement: **Gabriel Durnerin**

Illustration: **Jonathan Aucomte**

Infografik: **Alexis Vanmeerbeeck**

Übersetzung & Lektorat deutsche Ausgabe:

Translation Circus (Corinna Schülter, Janina Wittmann)

