

*Une extension de
Paolo Mori & Remo Conzadori*

*Illustré par
Jonathan Aucomte*

CAPTAIN FLIP ~ISLA~ BOMBA

3
2-5
2
8+
20

Partez à la recherche d'Isla Bomba !

Équipez votre bathyscaphe. Libérez vos compagnons de la prison. Fouillez l'observatoire et trouvez la route menant à Isla Bomba. Une fois sur place, résisterez-vous aux différentes tentations de cette île mythique et explosive ?

Cette extension pour Captain Flip ajoute 4 nouveaux plateaux Aventure et 5 nouvelles Cartes au Trésor.

MATÉRIEL

- 10 plateaux Aventure (double-face)



- 5 grands jetons Carte au Trésor



- 1 grand jeton Carte au Trésor vierge



- 6 jetons Pièces



- 1 règle du jeu

Nouveaux plateaux Aventure

Chaque plateau Aventure est une étape de ce nouveau voyage, plein d'opportunités, de surprises... et de dangers !

L'intérieur de ce livret présente les nouveaux effets de chacun de ces plateaux.

Nouvelles Cartes au Trésor

Lors de vos parties, choisissez l'une des 5 nouvelles Cartes au Trésor ou prenez-en une aléatoirement.

 Ces Cartes au Trésor s'obtiennent de la même façon que celle du jeu de base mais chacune propose de nouveaux effets.

Vous pouvez utiliser ces nouvelles Cartes au Trésor avec les plateaux du jeu de base. Vous pouvez également jouer les nouveaux plateaux avec la carte au Trésor du jeu de base.

*La 6^e Carte au Trésor est vierge.
Libre à vous de lui trouver un effet.*



Le bathyscaphe



Lorsque vous complétez cette **LIGNE** (3 Personnages), prenez 5 Pièces si les 3 Personnages sont **TOUS** identiques.



La 1^{re} joueuse qui remplit cette **LIGNE** (5 Personnages) prend 5 Pièces. Toutes les joueuses suivantes qui remplissent cette ligne prennent 2 Pièces.



Prenez autant de Pièces que le nombre de Personnages **DIFFERENTS** sur les 7 cases autour de celle-ci.

Précision: le Personnage que vous placez n'est pas pris en compte pour l'effet de la case.

Exemple: Esteban place une Vigie. Il reçoit immédiatement 4 pièces car les cases adjacentes contiennent 1 Vigie, 1 Charpentière, 2 Cuisiniers et 1 Canonnier.



Piochez et jouez une nouvelle Tuile si les Personnages de cette colonne sont **TOUS** différents.

La prison



Avant de débuter la partie, chaque joueuse pioche 2 tuiles dans le sac et les place sur les emplacements Cellule de son plateau.

Précision: ne prenez pas connaissance de l'autre face de ces tuiles.



Choisissez la tuile **d'UN** de vos emplacements Cellule et mettez-la en jeu **SANS** la flipper. Appliquez les effets du Personnage ainsi placé.



Flippez **UNE** des tuiles placées dans un de vos emplacements Cellule. **NE** faites **PAS** l'effet du Personnage ainsi révélé!

Remarque: cet effet est ignoré si les deux emplacements Cellule sont vides.

alisés APRÈS tous les effets des tuiles Personnage.

L'observatoire



Avant de débuter la partie, placez une deuxième Carte au Trésor au centre de la table.

Lorsque vous devez prendre une Carte, vous devez prendre en priorité une des Cartes au centre de la table.

Lorsqu'il n'y en a plus au centre, prenez UNE Carte de votre choix à sa propriétaire actuelle.

Remarque: une joueuse peut posséder les deux Cartes simultanément.

Un symbole « Sextant » est imprimé sur le plateau. Tant qu'il N'est PAS masqué par une tuile Personnage, il est compté comme si vous aviez un Cartographe supplémentaire (voir l'effet de la Navigatrice).

La 1^{re} joueuse qui place une Tuile sur cette case flippe un Personnage au choix sur son plateau et applique les effets du Personnage ainsi révélé. Toutes les joueuses suivantes qui placent un Personnage sur cette case prennent 2 Pièces.

Choisissez entre gauche ou droite. Chaque joueuse en possession d'une Carte la donne à sa voisine de gauche ou de droite selon la direction choisie.

Précision: si une même joueuse possède les deux Cartes, elle doit toutes les donner.



Prenez 2 Pièces par Carte au Trésor en votre possession.



Prenez 3 pièces et une Carte au Trésor.

Isla Bomba



Deux symboles « Sextant » et un symbole « Bombe » sont imprimés sur le plateau.

Tant qu'il N'est PAS masqué par une tuile Personnage, chaque symbole Sextant est compté comme si vous aviez un Cartographe supplémentaire.

Tant qu'il N'est PAS masqué par une tuile Personnage, ce symbole est comptabilisé dans le nombre de Bombes de la joueuse.

Précision: cette Bombe compte comme une canonnière pour l'effet de fin de partie des Charpentières.



Gagnez immédiatement 2 pièces pour chaque symbole Bombe visible dans votre aire de jeu (Canonnières, plateau et Carte Enflammée).



Prenez la Carte au Trésor.

Vous disposez d'une Bombe. Elle compte pour l'effet $(2) \times \bullet$ et pour l'effet de fin de partie de vos Canonnières.

Précision: cette Bombe est sans effet sur vos Charpentières.



Volez à la joueuse assise à votre gauche 1 pièce pour chaque Personnage de son plateau identique au Personnage que vous avez placé sur cette case.



Volez à la joueuse assise à votre droite 1 pièce pour chaque Personnage de son plateau identique au Personnage que vous avez placé sur cette case.

Exemple: Camille place un Mousse sur la case. Elle prend 3 pièces à Esteban qui est assis à sa droite et qui dispose de 3 mousses sur son plateau.

Précision: si la joueuse ciblée ne possède pas assez de pièces, ne volez que les pièces disponibles.

Tant que vous possédez une Carte au Trésor, appliquez tous les effets indiqués.
Si vous possédez deux Cartes, appliquez une Carte, puis l'autre dans l'ordre de votre choix.

Carte Maudite



Il vous est **INTERDIT** de FLIPPER des tuiles. Ni celles piochées du sac, ni celles déjà placées sur votre plateau.

! Prenez 2 pièces à la fin de votre tour.

Carte Enflammée



Vous disposez d'une Bombe.
Elle compte pour l'effet **(2) x 0** et pour l'effet de fin de partie de vos Canonnières.

! Prenez 1 pièce à la fin de votre tour.

Fin de partie: prenez 5 pièces.

Carte du Parieur



! Si vous n'avez pas gagné de pièce pendant ce tour, prenez 2 pièces.

Par exemple: Esteban vient de placer un Mousse, il possède deux cartes. Il applique la Carte du Parieur puis la Carte Maudite et gagne donc 4 pièces.

Carte du Kraken



! À la fin de votre tour, volez une pièce à la joueuse la plus riche.

En cas d'égalité entre les joueuses les plus riches, choisissez parmi ces dernières qui vous volez.

Si vous êtes strictement la plus riche, ne volez rien à personne.

Carte des 4 vents



Quand vous prenez cette Carte au Trésor, positionnez-là avec le Nord vers le haut.

! À la fin de chaque tour, prenez le gain indiqué (respectivement 1, 2, 1 puis 3 pièces) puis pivotez la carte d'un quart de tour vers la droite.

CRÉDITS

Isla Bomba est une extension pour Captain Flip
éditée par PlayPunk

Rue Saint-Leonard, 511
4000 Liège, Belgique

Auteurs: Paolo Mori & Remo Conzadori

Développement & Édition: Antoine Bauza & Thomas Provoost

Gestion de projet: Gabriel Durnerin

Illustrateur: Jonathan Aucomte

Infographie: Alexis Vanmeerbeek