

CAPTAIN FLIP Isla Bomba

Autori ekspanzije:
Paolo Mori i Remo Conzadori
Ilustrator: Jonathan Aucomte



2-5



8+



20'

Zaplovite da otkrijete Ostrvo Bombu!

Opremite svoju podmornicu, oslobodite posadu iz zatvora, opljačkajte opservatoriju i ucrtajte rutu do Ostrva Bomba! Kada se usidrite, da li ćete uspeti da odolite brojnim iskušenjima ovog bombastičnog, mitskog ostrva?

Ova ekspanzija za igru Kapetan Flip donosi četiri nove table i pet novih mapa zakopanog blaga.

SADRŽAJ

- 10 dvostranih tabli



- 5 velikih tokena mapa zakopanog blaga



- 1 veliki token prazne mape zakopanog blaga



- 12 novčića



- 1 pravila


Nove table

Svaka tabla predstavlja jednu etapu ovog novog putovanja, punu mogućnosti, iznenađenja... i opasnosti!

Novi efekti na svakoj od ovih tabli opisani su u nastavku ovih pravila.

Nove mape zakopanog blaga

Na početku svake igre izaberite jednu od pet novih mapa zakopanog blaga ili uzmite jednu nasumično.

 Ove mape zakopanog blaga dobijaju se na isti način kao u osnovnoj igri, ali svaka ima drugačije efekte.

Nove mape blaga možete koristiti sa tablama iz osnovne igre. Takođe, možete koristiti nove table sa mapom zakopanog blaga iz osnovne igre.

Šesta mapa zakopanog blaga je prazna. Napišite svoje efekte na njoj.



Podmornica



Kada popuniš ovaj **RED** (tri gusara), uzmi pet novčića ukoliko su SVA tri gusara **ISTA**.



Igrač koji prvi popuni ovaj **RED** (pet gusara) uzima pet novčića. Svaki naredni igrač koji popuni ovaj red uzima dva novčića.



Uzmi onoliko novčića koliko imaš **RAZLIČITIH** gusara na sedam polja oko ovog.

Pojašnjenje: Gusar kog si postavio ne računa se za efekat polja.

Primer: Mihajlo je postavlja Osmatrača. On odmah dobija četiri novčića jer mu se na susednim nalaze jedan Osmatrač, jedan Tesar, dva Kuvara i jedan Tobdžija.



Ukoliko su SVA gusari u ovoj koloni **RAZLIČITI**, izvuci i postavi novu pločicu.

Zatvor



Pre početka igre, svaki igrač izvlači dve pločice iz vrećice i postavlja ih na polja kaveza na svojoj tabli.

Pojašnjenje: Ne smete da pogledate drugu stranu nijedne pločice.



Izaberi pločicu sa **JEDNOG** svog polja kaveza i postavi je, a da je **NE** okreneš. Primeni efekte postavljenog gusara.



Okreni **JEDNU** pločicu koja se nalazi na tvojim poljima kaveza. **NE** primenjuješ efekat otkrivenog gusara!

Napomena: Zanimari ovaj efekat ako su oba polja kaveza prazna.

OPSERVATORIJA



Pre početka igre, postavite drugu mapu zakopanog blaga na sredinu stola. Kada igrač treba da uzme mapu, mora da izabere jednu od Mapa na sredini stola. Ako ih više nema na sredini stola, uzima **JEDNU** bilo koju Mapu od drugog igrača.
Napomena: Igrač može imati obe Mape istovremeno.



Simbol *Sekstant* je odštampan na tabli Sve dok **NIJE** prekriven pločicom gusara, računa se kao dodatni kartograf (*pogledajte efekat Navigatora*).



Igrač koji prvi postavi pločicu na ovo polje okreće bilo kog gusara na svojoj tabli i primenjuje efekte otkrivenog gusara. Svaki naredni igrač koji postavi pločicu na ovo polje uzima dva novčića umesto toga.



Izaberite smer: ulevo ili udesno. Svaki igrač koji ima mapu daje je igraču sa svoje leve ili desne strane, u zavisnosti od izabranog smera.
Pojašnjenje: Ukoliko jedan igrač ima obe mape, mora obe da da.

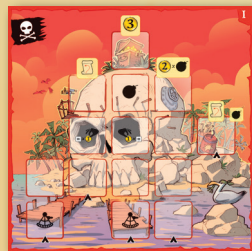


Uzmi dva novčića po mapi zakopanog blaga koju imaš.



Uzmi tri novčića i jednu mapu zakopanog blaga.

Ostrvo Bomba



Dva simbola *Sekstant* i jedan simbol *Bomba* su odštampani na tabli.



Sve dok **NIJE** prekriven pločicom gusara, računa se kao dodatni Kartograf.



Sve dok **NIJE** prekriven pločicom gusara, računa se kao dodatna bomba.

Pojašnjenje: Ova bomba se računa kao Tobdžija za efekat Tesara na kraju igre.



Odmah uzmi dva novčića za svaki vidljivi simbol bombe koji imaš (*Tobdžije, tabla i Mapa u plamenu*).



Uzmi mapu zakopanog blaga.



Imaš bombu. Ona se računa za efekat $2 \times$ i za efekat *Tobdžija* na kraju igre.

Pojašnjenje: Ova bomba ne utiče na tvoje Tesare.



Od igrača sa svoje leve strane, uzmi jedan novčić za svakog gusara na njegovj tabli koji je isti kao i gusar kog si postavio na ovo polje.



Od igrača sa svoje desne strane, uzmi jedan novčić za svakog gusara na njegovj tabli koji je isti kao i gusar kog si postavio na ovo polje. *Primer: Isidora postavlja Malog od palube na ovo polje. Ona uzima tri novčića od Nikole, koji sedi sa njene desne strane i ima tri pločice Malog od palube na svojoj tabli.*

Pojašnjenje: Ako igrač od kog treba da uzmeš nema dovoljno novčića, uzmi mu koliko ima.

Dok imate mapu zakopanog blaga, primenjujete sve prikazane efekte.
Ukoliko imate dve mape, prvo primenite efekte jedne mape, pa zatim druge, bilo kojim redosledom.

Ukleta mapa



NE MOŽEŠ okretati pločice, ni one koje izvlačiš iz vrećice ni one koje si već postavio na svoju tablu.

! Uzmi dva novčića na kraju svog poteza.

Mapa u plamenu



Imate bombu. Ona se računa za efekat **2** i za efekat Tobdžija na kraju igre.

! Uzmi jedan novčić na kraju svog poteza.

Na kraju igre: Uzmi pet novčića.

Kockarska mapa



! Ako nisi uzeo nijedan novčić u ovom potezu, uzmi dva novčića.

Primer: Nikola je upravo postavio Malog od palube i ima dve mape. Prvo primenjuje Mapu kockara, a zatim Ukletu mapu i uzima četiri novčića.

Krakenova mapa



! Na kraju svog poteza, uzmi jedan novčić od najbogatijeg igrača.

U slučaju da ih je više najbogatijih, biraj od koga ćeš uzeti.

Ako si samo ti najbogatiji, ne uzimaš novčić ni od koga.

Vetrovita mapa



Kada uzmeš ovu Mapu, postavite je tako da sever bude okrenut gore.

! Na kraju svakog svog poteza, uzmi prikazanu nagradu (1, 2, 1, 3 novčića), a zatim rotirajte Mapu za četvrtinu okreta udesno.

ZASLUGE

Isla Bomba je ekspanzija za igru Kapetan Flip

PlayPunk

Rue Saint-Leonard, 511
4000 Liège, Belgique

Autori: Paolo Mori i Remo Conzadori

Razvoj igre i izdavači: Antoine Bauza i Thomas Provoost

Menadžer projekta: Gabriel Durnerin

Ilustrator: Jonathan Aucomte

Grafički dizajn: Alexis Vanmeerbeeck

Prevodilac: Danni Loe

