



Ein explosives Kartenspiel um bombenbastelnde Kobolde

Der Oberste Totenbeschwörer ist wütend. Die Allianz der abscheulich guten Rassen hat damit begonnen, die Armee der Finsternis mit explodierenden Gegenständen zu bombardieren, und der Oberste Totenbeschwörer kann diese netten Gefälligkeiten nicht erwidern. Warum nicht? Ganz einfach, er verfügt nicht über die Technologie, um solche explodierenden Geräte herzustellen. Aber er hat einen Plan. Alle nicht explodierten Geräte werden den Kobold Ingenieuren in den Bombenforschungsverliesen gebracht. Dort müssen die Kobolde herausfinden, was die Bomben zur Explosion bringt, indem sie damit herumhantieren, bis sie explodieren. Manchmal gibt der Oberste Totenbeschwörer ihnen einige geheime Aufgaben, die sie erfüllen müssen, um ihr Verständnis für das Funktionieren der Bomben zu prüfen. Die Verluste an Koboldleben stören den Obersten Totenbeschwörer nicht weiter, da es keines großen Zaubers bedarf, um sie wieder aufleben zu lassen. Die Kobolde selbst hegen so ihre Zweifel, aber vielleicht gibt es ja einen Ausweg aus dieser Misere. Falls sie genug Geld verdienen, können sie sich möglicherweise aus diesem Höllenloch, in dem sie stecken, freikaufen. Die Trollwächter, die auf sie aufpassen sollen, sehen dämlich genug aus. Zumindest könnte es dem ersten Kobold, der genug Goldmünzen gesammelt hat, gelingen, sie zu bestechen.



Spielziel

Die Spieler hantieren in ihren Spielzügen mit verschiedenen Bomben herum, ein Spieler nach dem anderen, bis sie explodieren. Sie verdienen Goldmünzen für jede Explosion, bei der sie überleben, Mechanismen retten und geheime Aufgaben erfüllen. Der erste Spieler, der 10 Goldmünzen hat, besticht damit die Wächter und flieht aus dem Verlies, womit er das Spiel gewonnen hat.

Spielmaterial



10 Bombenkarten

Diese Karten bestimmen die Konstruktion der Bombe. Wenn mit einer neuen Bombe begonnen wird, besteht sie aus einer Bombenkarte und einigen Mechanismuskarten.



10 Mechanismuskarten

Diese Karten stellen die verschiedenen Sicherheitsmechanismen einer Bombe dar. Im Laufe des Spiels werden diese aus der Bombe entfernt, wodurch sie nach und nach immer gefährlicher wird. Wer überlebt und es schafft, Mechanismen vor der Explosion zu retten, erhält dafür Goldmünzen.



7 Apparatekarten

Diese Karten sind verschiedene Apparate, die in eine Bombe eingebaut werden können, um die Wirkung der Explosion zu beeinflussen. In einer Bombe kann immer nur ein solcher Apparat sein.



47 Trickkarte

Diese Karten stellen alle Tricks dar, mit denen ein gerissener Kobold Ingenieur arbeitet. Sie können aus der Hand gespielt oder benutzt werden, um Karten in der Bombe zu ersetzen. Aus der Hand gespielt, beeinflussen sie das Spiel auf unterschiedliche Weise. Wenn sie Karten in der Bombe ersetzen, haben sie keine Wirkung, außer dort Platz zu beanspruchen.

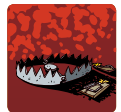


18 Wiederbelebungskarten

Diese Karten nennen diverse Wiederbelebungsstrafen, welche die Spieler jedes Mal betreffen, wenn sie wiederbelebt werden. Diese Karten werden nur gebraucht, wenn mit den optionalen Regeln gespielt wird (s. "Optionale Regeln").



50 Goldmünzen



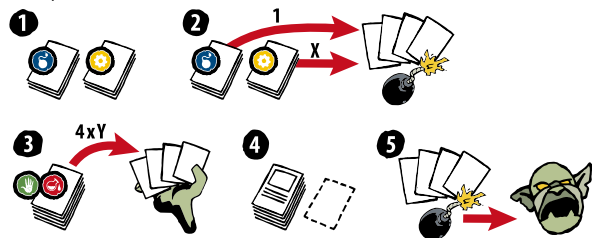
1 Marker „Gesperrt“



1 Marker „Bombschärfer“

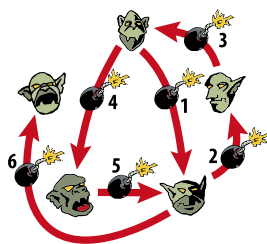
Spielaufbau

- Die Bombenkarten und Mechanismuskarten werden aussortiert und getrennt gemischt, dann als einzelne Stapel bereitgelegt. Das sind der Bomben- und Mechanismusstapel.
- Eine zufällige Bombenkarte wird gezogen und laut Anweisung auf der Karte wird nun eine Bombe zusammengebaut. Eine neue Bombe besteht immer aus einer Bombenkarte und einer bestimmten Anzahl Mechanismuskarten. Die Bombenkarte wird offen oben auf die offenen Mechanismuskarten gelegt, sodass alle Spieler die Art der Bombe sehen können, aber nicht, woraus sie im Einzelnen besteht.
- Alle übrigen Karten werden gemischt, an jeden Spieler werden 4 davon ausgeteilt. Dies sind die Handkarten der Spieler.
- Der Kartenstapel wird als Nachziehstapel offen in die Mitte der Spielfläche gelegt. Alle Spieler können sehen, welche Karte als nächste gezogen wird. Man sollte darauf achten, dass wirklich nur die oberste Karte sichtbar ist. Neben dem Kartenstapel sollte Platz für einen Abwurfstapel sein. Wenn Karten abgeworfen werden, werden sie verdeckt auf den Abwurfstapel gelegt. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer offener Nachziehstapel bereitgelegt.
- Der Spieler, der am Meisten einem Kobold ähnelt, beginnt das Spiel mit der ersten Bombe und führt als erster seinen Spielzug aus.



Ein Spielzug

Der Spielzug eines Spielers beginnt, wenn ihm die Bombe überreicht wird und endet, wenn er die Bombe an den nächsten Spieler weiterreicht. Normalerweise geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum, aber manche Karten können das ändern. Während seines Spielzuges führt jeder Spieler mehrere Phasen aus. Die Bombe kann allerdings während des Spielzuges gestohlen oder weitergereicht werden, sodass nicht immer alle Phasen ausgeführt werden. Wenn eine Bombe weitergereicht wird, oder auch zurück an denselben Spieler, beginnt immer ein neuer Spielzug von der ersten Phase an.



Variable Reihenfolge

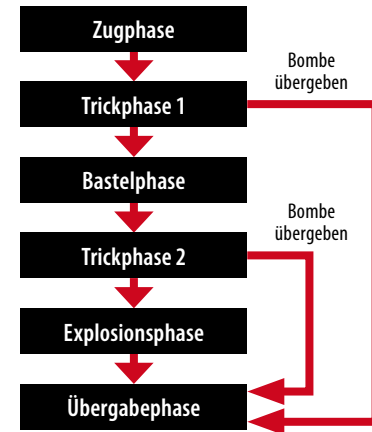
Der aktive Spieler ist der Bombenhalter. Der Bombenhalter kann sich alle Karten der Bombe anschauen, wie er möchte. Dabei dürfen die anderen Spieler die Karten nicht sehen, aber sie sollten Gelegenheit haben, die Rückseiten der Karten zu sehen, um sich ein Bild von der Anzahl und Art der Karten machen zu können.



Sichtbarkeit der Karte in der Bombe

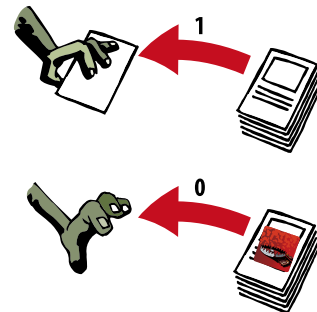
Ein Spielzug besteht aus sechs Phasen:

- Zugphase**
Der Bombenhalter zieht eine Karte.
- Trickphase 1**
Alle Spieler können Trickkarten spielen.
- Bastelphase**
Der Bombenhalter kann eine seiner Handkarten gegen eine Karte in der Bombe austauschen.
- Trickphase 2**
Alle Spieler können Trickkarten spielen.
- Explosionsphase**
Der Bombenhalter prüft, ob die Bombe explodiert.
- Übergabephase**
Der Bombenhalter reicht die Bombe an den nächsten Spieler weiter.



1. Zugphase

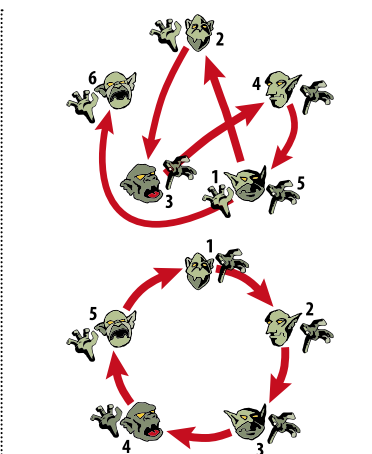
Der Spieler zieht eine Karte vom Stapel. Falls die Bombe scharf ist, zieht er keine Karte. Die Anzahl der Handkarten ist nicht begrenzt.



Eine Karte ziehen, außer falls die Bombe scharf ist.

2. Trickphase 1

Jeder Spieler darf nun Trickkarten aus seiner Hand spielen. Jeder Spieler darf so viele Trickkarten spielen, wie er möchte, aber immer nur einzeln nacheinander. Nachdem die Anweisungen der Karte befolgt wurden, wird sie abgeworfen. Es gibt in dieser Phase keine bestimmte Spielerreihenfolge, es sei denn, mehrere Spieler möchten gleichzeitig eine Karte spielen. In dem Fall geht die Reihenfolge im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Bombenhalter.



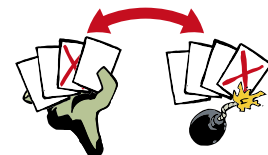
Keine bestimmte Reihenfolge, außer wenn mehrere Spieler gleichzeitig eine Karte spielen möchten.

Manche Trickkarten haben ganz besondere Effekte, die anders funktionieren als die üblichen Trickkarten (siehe „Trickkarten mit Spezialeffekten“).

Die Trickphase 1 endet, wenn kein Spieler mehr eine Karte spielen möchte oder wenn eine Trickkarte gespielt wurde, die den Bombenhalter zwingt, die Bombe weiterzureichen. Wenn die Bombe aufgrund einer Trickkarte weitergereicht werden muss, entweder an sich selbst oder an einen anderen Spieler, entfallen die übrigen Phasen bis auf die Übergabephase.

3. Bastelphase

Der Spieler kann an der Bombe herumbasteln. Das bedeutet, dass der Bombenhalter eine seiner Handkarten gegen eine Karte aus der Bombe austauschen kann. Das ist freiwillig, der Spieler muss nicht basteln, aber falls er es möchte, kann er es nur ein Mal und nur in dieser Phase tun. Wenn der Spieler keine Handkarten hat, kann er nicht basteln.



Eine Handkarte gegen eine Karte aus der Bombe austauschen.

Scharfe Bombe

Eine scharfe Bombe ist eine Bombe ohne Mechanismuskarten. Wer die Bombe scharf gemacht hat, tut anschließend Folgendes:

- Er legt den Marker „Gesperrt“ auf den Zugstapel, um anzuzeigen, dass nun in der Zugphase keine Karten mehr vom Stapel gezogen werden können. Außerhalb der Zugphase können aber Karten vom Stapel gezogen werden, wenn eine Karte das erlaubt oder angibt.
- Er legt den Marker „Bombschärfer“ vor sich auf den Tisch, um anzuzeigen, dass er die Bombe scharf gemacht hat.
- Er gibt laut bekannt, dass die Bombe scharf ist und welche Wirkung ihre Explosion haben wird, sodass alle Spieler Gelegenheit haben, in Trickphase 2 darauf zu reagieren. Er verfährt genauso, wenn er an einer bereits scharfen Bombe herumgebastelt hat.

Hinweis: Die Bombe explodiert nicht in demselben Spielzug, in welchem sie scharf gemacht wurde, sondern in dem nächsten Spielzug während der Explosionsphase.



Auslegen des „Gesperrt“ Markers und des „Bombschärfer“ Markers.

Gesicherte Bombe

Eine gesicherte Bombe ist eine Bombe mit mindestens einer Mechanismuskarte. Wenn ein Spieler die Bombe gesichert hat, geschieht anschließend Folgendes:

- Alle Spieler werfen alle aktiven Trickkarten mit dauerhaften Effekten ab (siehe „Trickkarten mit Spezialeffekten“).
- Der „Gesperrt“ Marker wird vom Kartenstapel entfernt und der Spieler, der die Bombe scharf gemacht hatte, legt den „Bombschärfer“ Marker zurück in die Mitte.



Dauerhafte Effekte abwerfen und „Gesperrt“ und „Bombschärfer“ Marker entfernen.

Regeln für das Bombenbasteln:

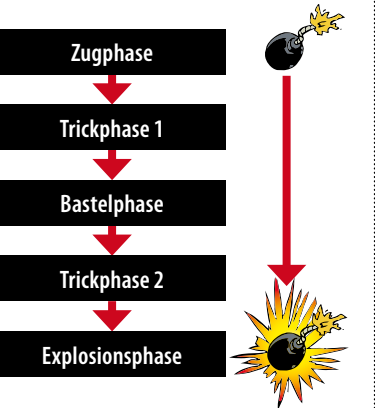
- Der Spieler kann eine Karte aus der Bombe gegen eine seiner Handkarten austauschen.
- Die Bombenkarte der Bombe darf nicht entfernt werden.
- Es darf nie mehr als eine Apparetearte in der Bombe sein. Wenn der Spieler eine Apparetearte in die Bombe einbauen will und die Bombe bereits eine Apparetearte enthält, muss er diese gegen seine Handkarte austauschen.
- Sobald der letzte Mechanismus aus der Bombe entfernt wird, ist die Bombe scharf (s. u.)
- Wenn ein Mechanismus in eine scharfe Bombe eingebaut wird, ist die Bombe wieder gesichert (s. u.).

4. Trickphase 2

Die Trickphase 2 funktioniert genauso wie die Trickphase 1.

5. Explosionsphase

Falls die Bombe gesichert ist oder erst in diesem Spielzug scharf gemacht wurde, passiert nichts. Falls die Bombe aber schon zu Beginn dieses Spielzuges scharf war und zu keinem Zeitpunkt dieses Spielzuges gesichert wurde, explodiert sie (s. „Wenn die Bombe explodiert“).



Die Bombe explodiert, falls sie während des gesamten Spielzuges scharf war.

6. Übergabephase

Der Spieler überreicht die Bombe dem nächsten Spieler, mit der offenen Bombenkarte obenauf. Normalerweise geschieht dies im Uhrzeigersinn, aber das kann sich im Laufe des Spiels ändern. Alle Spieler werfen alle aktiven Trickkarten mit vorübergehenden Effekten ab (siehe „Trickkarten mit Spezialeffekten“).



Die Bombe überreichen und vorübergehende Effekte abwerfen.

Trickkarten mit Spezialeffekten

Vorübergehende Effekte

Trickkarten mit vorübergehenden Effekten sind aktiv, bis die Bombe weitergereicht wird oder bis die Bombe explodiert ist und gewertet wurde. Die Spieler legen diese Karten offen vor sich aus und werfen sie ab, wenn sie nicht mehr aktiv sind.



Dauerhafte Effekte

Trickkarten mit dauerhaften Effekten sind aktiv, bis ein Spieler die Bombe gesichert hat oder bis die Bombe explodiert ist und gewertet wurde. Die Spieler legen diese Karten offen vor sich aus und werfen sie ab, wenn sie nicht mehr aktiv sind.



Abbrechende Effekte

Trickkarten mit abbrechenden Effekten dienen dazu, die Effekte anderer Trickkarten zunichtezumachen oder die Kontrolle darüber zu übernehmen. Sie müssen direkt nach der Trickkarte gespielt werden, die man abbrechen möchte. Falls ein anderer Spieler gleichzeitig eine Karte ohne abbrechenden Effekt spielen möchte, hat eine abbrechende Karte Vorrang.



Geheime Aufgaben

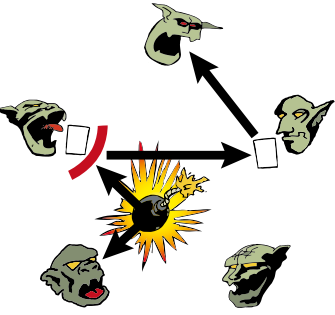
Manche Trickkarten nennen zusätzlich zu ihrem normalen Effekt eine geheime Aufgabe. Falls der Spieler die Aufgabe erfüllt hat, kann er die Karte während der Wertung abwerfen, um zusätzliche Goldmünzen zu erhalten.



Wenn die Bombe explodiert

1. Es wird festgestellt, wer überlebt und wer stirbt.

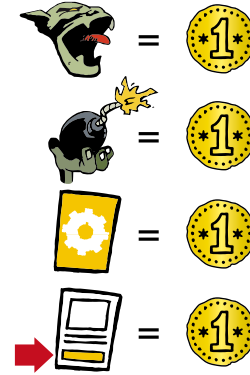
- Zunächst wird festgestellt, wer direkt von der Explosion betroffen ist, indem man sich die Bombe anschaut. Normalerweise ist der Bombenhalter direkt betroffen. Falls ein Apparat in der Bombe war, sagt die Apparatkarte, wer direkt betroffen ist.
- Anschließend wird festgestellt, ob irgendwelche aktiven Trickkarten mit vorübergehendem oder dauerhaftem Effekt andere Spieler ebenfalls betreffen oder sogar schützen.
- Ein Spieler wird getötet, wenn er von der Bombe betroffen ist, ohne geschützt zu sein.



2. Wertung.

Die Spieler erhalten Goldmünzen wie folgt:

- **Überleben:** Jeder überlebende Spieler erhält 1 Goldmünze.
- **Gefahrenzulage:** Wenn der Bombenhalter überlebt, erhält er 1 Goldmünze zusätzlich.
- **Rettungslohn:** Jeder überlebende Spieler, der Mechanismuskarten auf der Hand hat, erhält 1 zusätzliche Goldmünze für jede eigene Mechanismuskarte.
- **Sonderzulage:** Alle Spieler (auch getötete), die zu diesem Zeitpunkt Trickkarten mit geheimen Aufgaben abwerfen, erhalten Goldmünze wie auf den Karten angegeben.



3. Die Bombenkarte wird auf den Bombenkartenstapel zurückgelegt und alle Mechanismuskarten der Bombe auf den Mechanismuskartenstapel.

4. Alle aktiven Trickkarten mit vorübergehenden und dauerhaften Effekten werden abgeworfen, ebenso alle Handkarten getöteter Spieler und alle noch eventuell übrigen Karten der Bombe.

5. Eine neue zufällige Bombenkarte wird gezogen und eine neue Bombe wird zusammengebaut.

6. Jeder getötete Spieler erhält 4 Karten (sie wurden wiederbelebt) und jeder überlebende 1 Karte. Die Karten werden unten vom Zugstapel verteilt, sodass niemand sieht, wer welche Karten erhält.

7. Der Spieler links von dem Spieler, in dessen Händen die Bombe explodiert war, setzt das Spiel mit der neuen Bombe fort.

Spielende

Der erste Spieler, der 10 Goldmünzen besitzt, überlässt seine unglücklichen Kameraden ihrem Schicksal und gewinnt das Spiel. Falls mehrere Spieler gleichzeitig 10 oder mehr Goldmünzen haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Goldmünzen. Bei Gleichstand gibt es entsprechend mehrere Sieger.



Optionale Regel „Wiederbelebung“

In diesem Spiel gibt es 18 Wiederbelebungskarten, die in Verbindung mit dem Grundspiel für noch mehr Slapstickhumor sorgen.

Änderung beim Spielaufbau

Die Wiederbelebungskarten werden separat als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Wenn die Bombe explodiert

1. Alle Spieler werfen ihre aktuellen Wiederbelebungskarten ab, falls sie eine haben.
2. Jeder getötete Spieler zieht eine neue Wiederbelebungskarte und legt sie offen vor sich ab.

Wiederbelebungsstrafen

Wer eine Wiederbelebungskarte vor sich liegen hat, muss ihre Anweisungen bis zur nächsten Explosion befolgen. Jedes Mal, wenn ein betroffener Spieler das versäumt, muss er als Strafe 1 Goldmünze zahlen.

Wer sich seiner Wiederbelebungskarte vor der nächsten Explosion entledigen möchte, muss dafür 2 Goldmünzen zahlen.

Spielbeispiel

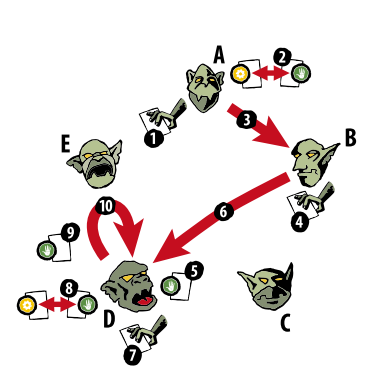
Fünf Spieler, A bis E, spielen mit einer „Menschenbombe“, die 3 Mechanismen enthält.

Beispiel 1: Wie die Spielreihenfolge funktioniert

Spieler A beginnt mit der Bombe und führt seinen ersten Spielzug aus. Zunächst zieht er eine Karte in der Zugphase (1). Niemand spielt eine Trickkarte in Trickphase 1. In der Bastelphase entfernt Spieler A eine Mechanismuskarte aus der Bombe und ersetzt sie durch die Apparatkarte „Tote Ratte“ aus seiner Hand (2). Da er nun die Bombe scharf gemacht hat, legt er den „Gesperrt“ Marker auf den Zugstapel und den „Bombenschärfer“ Marker vor sich auf den Tisch. Dann gibt er bekannt, dass die Bombenexplosion nicht den Bombenhalter selbst betreffen wird, sondern den Spieler zu dessen linker Seite. Mit anderen Worten heißt das, dass Spieler D die Bombe an Spieler E weitergibt, bei dem sie explodieren und Spieler A töten wird, falls niemand interveniert.

Spieler B beginnt mit seinem Spielzug, indem er eine Karte in der Zugphase zieht (4). In Trickphase 1 spielt Spieler D die Karte „Gib‘ mir das Ding“, um die Bombe zu erhalten (5). Damit endet die Trickphase 1 sofort und Spieler B gibt die Bombe an Spieler D weiter (6).

Spieler D beginnt seinen Spielzug, indem er eine Karte in der Zugphase zieht (7). Niemand spielt eine Trickkarte in Trickphase 1. In der Bastelphase entfernt Spieler D eine Mechanismuskarte aus der Bombe und ersetzt sie durch eine Trickkarte aus seiner Hand (8). In Trickphase 2 spielt Spieler D die Karte „Probier's mal aus“ und wählt sich selbst als den Spieler, an den der Bombenhalter die Bombe weiterreichen soll (9). Trickphase 2 endet sofort und Spieler D überreicht die Bombe an sich selbst (10).

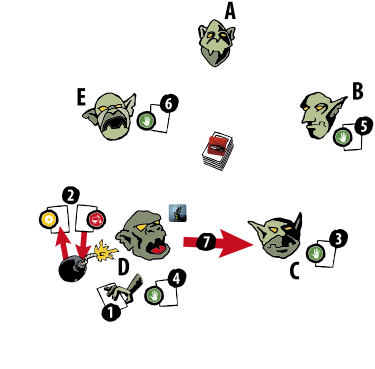


Beispiel 2: Wie die Bombe scharf gemacht wird und wie Abbrucheffekte genutzt werden

Spieler D beginnt seinen Spielzug, indem er eine Karte in der Zugphase zieht (1). Niemand spielt eine Trickkarte in Trickphase 1. In der Bastelphase entfernt Spieler D die letzte Mechanismuskarte aus der Bombe und ersetzt sie durch die Apparatkarte „Tote Ratte“ aus seiner Hand (2). Da er nun die Bombe scharf gemacht hat, legt er den „Gesperrt“ Marker auf den Zugstapel und den „Bombenschärfer“ Marker vor sich auf den Tisch. Dann gibt er bekannt, dass die Bombenexplosion nicht den Bombenhalter selbst betreffen wird, sondern den Spieler zu dessen linker Seite. Mit anderen Worten heißt das, dass Spieler D die Bombe an Spieler E weitergibt, bei dem sie explodieren und Spieler A töten wird, falls niemand interveniert.

In Trickphase 2 spielt Spieler C die Karte „Nimm‘ das Ding“, um Spieler D zu zwingen, die Bombe an Spieler C zu reichen (3). Aber Spieler D spielt „Auf keinen Fall!“ und setzt damit die Karte von Spieler C außer Kraft, also passiert weiter nichts (4).

Immer noch in Trickphase 2 spielt Spieler B „Probier's mal aus“ und beschließt, dass der Bombenhalter die Bombe an Spieler B weitergeben soll (5). Spieler E spielt nun „Ich übernehme das“, um die Kontrolle über die Karte von Spieler B zu übernehmen und beschließt, dass der Bombenhalter die Bombe an Spieler C geben soll (6). Da niemand sonst mehr weitere Abbruchkarten spielt, endet die Trickphase 2 sofort und Spieler D gibt die Bombe an Spieler C weiter (7).



Beispiel 3: Wie die Bombe bestimmt wird, wann die Bombe explodiert

Spieler C beginnt seinen Spielzug, zieht aber keine Karte in der Zugphase, da die Bombe scharf und der Zugstapel gesperrt ist. Niemand spielt eine Trickkarte in Trickphase 1 und Spieler C bastelt in der Bastelphase nicht an der Bombe herum. In Trickphase 2 spielt Spieler D, der aktuell von der Explosion betroffen ist, weil er der Spieler links vom Bombenhalter ist, die Karte „Sag‘ hallo zu meinem kleinen Freund“ und beschließt, dass die Explosion auch Spieler C treffen soll (1). Nun werden Spieler C und D beide von der Explosion betroffen.

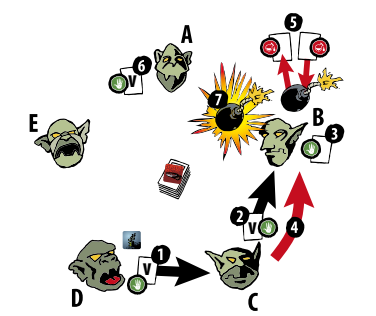
Immer noch in Trickphase 2 spielt Spieler C „Bombe am Stiel“ und beschließt, dass die Bombe auch Spieler B betreffen soll (2). Nun wären Spieler B, C und D von der Explosion betroffen, aber Spieler C wird durch die Karte „Bombe am Stiel“ auch geschützt und somit nicht getötet.

Immer noch in Trickphase 2 spielt Spieler B die Karte „Gib‘ mir das Ding“ und zwingt damit Spieler C, ihm die Bombe zu geben (3). Trickphase 2 endet sofort und Spieler C gibt die Bombe an Spieler B weiter (4). Die vorübergehend wirksamen Karten „Sag‘ hallo zu meinem kleinen Freund“ und „Bombe am Stiel“ werden abgeworfen.

Spieler B beginnt seinen Spielzug ohne eine Karte zu ziehen, da die Bombe scharf ist. Niemand spielt eine Trickkarte in Trickphase 1. In der Bastelphase entfernt Spieler B die Apparatkarte „Tote Ratte“ aus der Bombe und ersetzt sie durch die Apparatkarte „Murmelspiel“ aus seiner Hand (5). Er gibt bekannt, dass alle Spieler außer dem Bombenhalter von der Explosion betroffen werden.

In Trickphase 2 spielt Spieler A die Karte „Trollversteck“, um sich vor der Explosion zu schützen (6).

In der Explosionsphase explodiert die Bombe, da sie bereits scharf war, als Spieler B sie erhielt und im Laufe seines Spielzuges nie gesichert wurde (7).



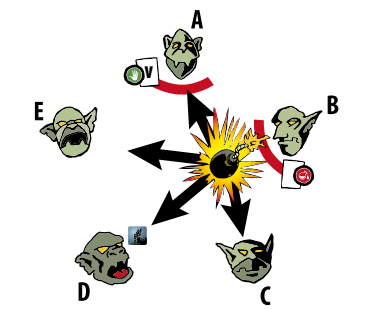
Beispiel 4: Wie die Wirkung der Bombe ermittelt und die Wertung durchgeführt wird

Nun wird festgestellt, wer die Explosion überlebt hat und wer in Stücke gerissen wurde. Da die Apparatkarte „Murmelspiel“ bedeutet, dass alle Spieler außer dem Bombenhalter betroffen werden, gilt das nun zunächst für alle Spieler außer Spieler B. Spieler A hat sich jedoch vor der Explosion durch das „Trollversteck“ geschützt. Letztendlich überleben also Spieler A und B die Explosion, während Spieler C, D und E getötet werden.

Gewertet wird nun folgendermaßen:

- Spieler A erhält 2 Goldmünzen, 1 Goldmünze für das Überleben der Explosion und 1 Goldmünze für die Rettung 1 Mechanismus’.
- Spieler B erhält 2 Goldmünzen, 1 Goldmünze für das Überleben der Explosion und 1 Goldmünze für das Halten der Bombe und gleichzeitiges Überleben.
- Spieler C erhält keine Goldmünzen.
- Spieler D erhält keine Goldmünzen, auch nicht für seine Mechanismen.
- Spieler E spielt eine Trickkarte mit der geheimen Aufgabe „Du erhältst 1 Goldmünze, falls der Spieler auf deiner rechten Seite von der Explosion getötet wird“ und erhält dafür 1 Goldmünze.

Die überlebenden Spieler, A und B, erhalten jeder 1 neue Karte. Die getöteten Spieler, C, D und E (nun wiederbelebt) werfen alle ihre Handkarten ab und erhalten jeweils 4 neue Karten. Spieler C setzt eine neue Bombe zusammen und beginnt seinen Spielzug mit der Zugphase.



Credits

Spielidee von Gigantoskop. Grafische Gestaltung von Jesper Moberg und Peter Svård.

Gigantoskop ist: Daniel Ahlm, Linus Engström, Peter Hansson, Ola Janson, Christoffer Krämer, Christoffer Lans, Erik Lundström, Jesper Moberg, Johan Salomonsson, Peter Svård, Jon Söderhjelm.

Deutsche Regel von Ferdinand Köther
© 2012 Gigantoskop www.gigantoskop.se