



Ett explosivt kortspel
om klåningriga svartalfer

Den onde Svartmagikern är rasande. Sammanslutningen av de äckligt goda raserna har börjat bombardera mörkrets härskaror med exploderande mackapärer, och Svartmagikern kan inte ge igen med samma mynt. Varför inte? Därför att han inte vet hur man tillverkar den sortens explosiva grunkor. Men han har en plan. Alla blindgångare förs till svartalfsingenjörerna i bombforskningshålan. Här tvingas svartalferna undersöka hur bomberna fungerar genom att meka med dem tills de exploderar. För att testa deras förståelse av bombernas funktion ger Svartmagikern dem ibland olika hemliga mål som de måste uppnå. Svartmagikern ser inte personalomsättningen som något problem eftersom det vanligtvis inte krävs särskilt mycket magi för att återuppliva dem. Svartalferna själva är mer skeptiska, men det kan finnas en utväg. Om de kan tjäna ihop tillräckligt med guldmynt borde de kunna köpa sig fria från sitt nuvarande elände. Trollväktarna som vaktar dem verkar giriga nog. Det borde åtminstone fungera för den första svartalfen som har tillräckligt med guldmynt för att muta dem.



Spelets mål

Spelarna turas om att meka med olika Bomber, en åt gången, tills de exploderar. De får Guldmynt för explosionerna om de lyckas överleva, rädda Mekanismer och utföra hemliga uppdrag. Den första spelaren som samlar ihop 10 Guldmynt köper sig fri från bombforskningshålan och vinner.

Innehåll



10 Bombkort

Dessa kort bestämmer Bombens uppbyggnad. Varje ny Bomb består av ett Bombkort och ett antal Mekanismkort.



10 Mekanismkort

Dessa kort utgör de olika säkringsmekanismerna i Bomben. Under spelets gång avlägsnar du dem från Bomben och gör den på så sätt allt farligare. Om du lyckas rädda Mekanismer från att förstöras i explosionen får du fler Guldmynt.



7 Prylkort

Dessa kort beskriver olika Prylar som du kan stoppa in i Bomben för att ändra explosionens effekt. Det får aldrig finnas mer än ett Prylkort i Bomben.



47 Trickkort

Dessa kort utgör alla fula trick en klurig svartalfsingenjör har tillgång till. Du kan spela dem från handen eller byta ut dem mot kort i Bomben. Om du spelar dem från handen påverkar de spelet på olika sätt. Om du byter ut dem mot kort i Bomben har de ingen som helst effekt. De tar bara upp plats i Bomben.

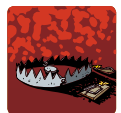


18 Återupplivningskort

Dessa kort beskriver olika återupplivningsdefekter som du kan drabbas av när du återupplivas. Lägg dem åt sidan såvida du inte spelar med tillägsreglerna (se "Tillägsregler").



50 Guldmyntsmarkörer



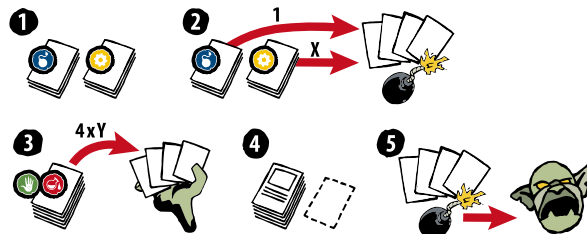
1 Stängningsmarkör



1 Apteringsmarkör

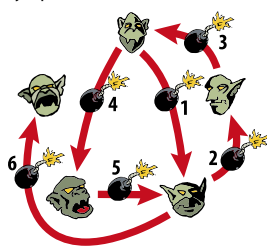
Förberedelser

- Plocka ut Bombkortet och Mekanismkortet ur leken och lägg dem i separata högar. Detta är Bombhögen och Mekanismhögen.
- Dra ett slumpmässigt Bombkort och sätt samman en Bomb enligt instruktionerna på Bombkortet. En ny Bomb består alltid av ett Bombkort och ett antal Mekanismkort. Lägg korten vända uppåt med Bombkortet överst så att alla spelare kan se vilken typ av Bomb det är men inte vad den innehåller.
- Blanda leken och ge varje spelare 4 kort. Detta är deras hand.
- Placera leken mitt på bordet med korten vända uppåt. Detta är drahögen. Alla spelare kan se nästa kort som kommer att dras. Endast det översta kortet ska vara synligt. Lämna plats för en slänghög bredvid drahögen. När du slänger kort i slänghögen lägger du dem vända neråt. När drahögen är tom blandar du slänghögen och vänder den uppåt så att den blir den nya drahögen.
- Den mest svartalfsliknande spelaren börjar spelet med den första Bomben och genomför den första runden.



En spelarrunda

En speляres runda börjar när Bomben skickas till honom och slutar när han skickar Bomben till nästa spelare. Vanligtvis skickas Bomben medurs, men vissa kort kan ändra på det. En spelare går igenom ett antal spelfaser i sin runda. Bomben kan stjälas eller skickas vidare i hans runda, så det är inte säkert att han hinner gå igenom alla faser. När Bomben skickas till en annan spelare, eller till och med tillbaka till samma spelare, påbörjar den spelaren en ny runda med början på den första fasan.



Turordningen varierar

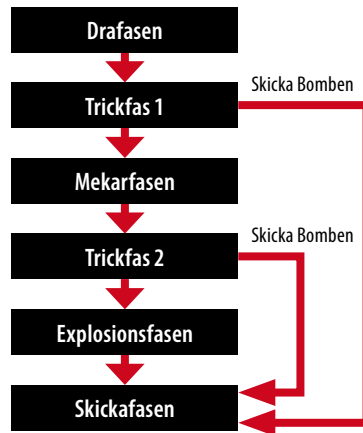
Den spelare som för tillfället genomför en runda kallas Bombhållare. Bombhållaren får titta på korten i Bomben när som helst. De andra spelarna får inte titta på korten i Bomben, men de har rätt att se baksidan på korten i Bomben så att de kan se hur många kort Bomben innehåller och vilken typ av kort det är.



Hur korten i Bomben visas

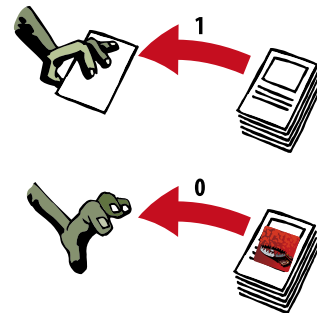
En runda består av sex faser:

- Drafasen**
Bombhållaren drar ett kort.
- Trickfas 1**
Alla spelare får spela Trickkort.
- Mekarfasen**
Bombhållaren får byta ut ett av korten på handen mot ett av korten i Bomben.
- Trickfas 2**
Alla spelare får spela Trickkort.
- Explosionsfasen**
Bombhållaren kollar ifall Bomben exploderar.
- Skickafasen**
Bombhållaren skickar Bomben till nästa spelare.



1. Drafasen

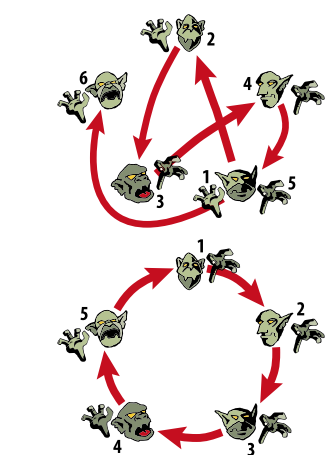
Dra ett kort från drahögen. Om Bomben är apterad får du inte dra något kort. Det finns ingen övre eller undre gräns för hur många kort du kan ha på handen.



Dra ett kort förutom när Bomben är apterad

2. Trickfas 1

Alla spelare får spela Trickkort från handen. Du får spela hur många kort som helst men bara ett åt gången. Följ instruktionerna på kortet och släng det sedan. Det finns ingen bestämd spelordning förutom när flera spelare vill spela kort samtidigt. Då spelar de kort medsols med början på Bombhållaren.



Ingen bestämd spelordning förutom när flera spelare vill agera samtidigt

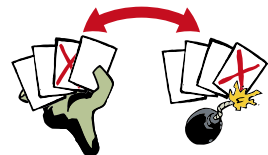
En del Trickkort har specialeffekter som inte fungerar på samma sätt som de vanliga Trickkortet (se "Trickkort med specialeffekter").

Trickfas 1 slutar när ingen vill spela fler Trickkort eller när någon spelar ett Trickkort som tvingar dig att skicka Bomben. Om ett Trickkort tvingar dig att skicka Bomben, antingen till dig själv eller till

en annan spelare, hoppar du över de återstående faserna förutom skickafasen.

3. Mekarfasen

Du får meka med Bomben. Det innebär att du får byta ett av korten på handen mot ett av korten i Bomben. Det är valfritt att meka med Bomben och du får bara meka med Bomben en gång i samma mekarfas. Om du inte har några kort på handen kan du inte meka med Bomben.



Byt ut ett av korten på handen mot ett av korten i Bomben

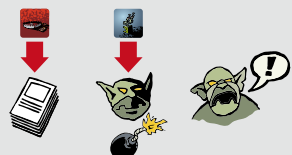
Apterad Bomb

En apterad Bomb är en Bomb utan några Mekanismkort. Gör följande när du har apterad Bomben:

- Lägg Stängningsmarkören på drahögen för att visa att ingen spelare får dra kort i drafasen. Du får fortfarande dra kort i andra faser om ett kort säger det.
- Lägg Apteringsmarkören framför dig för att visa att det var du som apterade Bomben.
- Tala om för alla att Bomben är apterad och vilken effekt explosionen har så att alla spelare har en chans att reagera på det i trickfas 2. Samma

sak gäller ifall du har mekat med en Bomb som redan var apterad.

Obs: Bomben exploderar inte i samma runda som den apterades utan i den första runda därefter då den når explosionsfasen.



Lägg ut Stängningsmarkören och Apteringsmarkören

Säkrad Bomb

En säkrad Bomb är en Bomb med minst ett Mekanismkort. Gör följande när du har säkrat Bomben:

- Alla spelare slänger alla aktiva Trickkort med permanenta effekter (se "Trickkort med specialeffekter").
- Ta bort Stängningsmarkören från drahögen och Apteringsmarkören från spelaren som apterade Bomben.



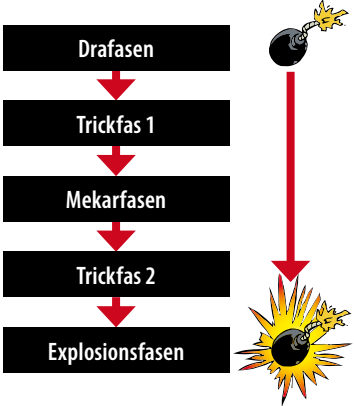
Släng permanenta effekter och ta bort Stängningsmarkören och Apteringsmarkören

4. Trickfas 2

Trickfas 2 fungerar på precis samma sätt som trickfas 1.

5. Explosionsfasen

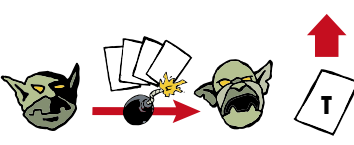
Om Bomben är säkrad eller om du apterade Bomben den här rundan händer ingenting. Om Bomben redan var apterad när rundan började och inte har varit säkrad någon gång i rundan exploderar den (se "När Bomben exploderar").



Bomben exploderar om den har varit apterad hela rundan

6. Skickafasen

Lägg Bomben med korten vända uppåt och Bombkortet överst framför nästa spelare. Vanligtvis skickar du Bomben medurs, men det kan ändras under spelets gång. Alla spelare slänger alla aktiva Trickkort med tillfälliga effekter (se "Trickkort med specialeffekter").



Skicka Bomben och släng tillfälliga effekter

Trickkort med specialeffekter

Tillfälliga effekter

Trickkort med tillfälliga effekter är aktiva tills en spelare skickar Bomben eller tills Bomben har exploderat och poängen beräknats. Lägg dem vända uppåt framför dig och släng dem när de inte är aktiva längre.



Permanenta effekter

Trickkort med permanenta effekter är aktiva tills en spelare säkrar Bomben eller tills Bomben har exploderat och poängen beräknats. Lägg dem vända uppåt framför dig och släng dem när de inte är aktiva längre.



Stoppeffekter

Trickkort med stoppeffekter kan användas för att avbryta eller ta kontroll över andra Trickkorts effekter. Du spelar dem omedelbart efter Trickkortet du vill stoppa. Om en annan spelare vill spela ett kort utan en stoppeffekt har du förtur.



Hemliga uppdrag

En del Trickkort har hemliga uppdrag utöver den ordinarie effekten. Om du uppfyller det hemliga uppdragets villkor kan du slänga Trickkortet när poängen beräknas för att få extra Guldmynt.



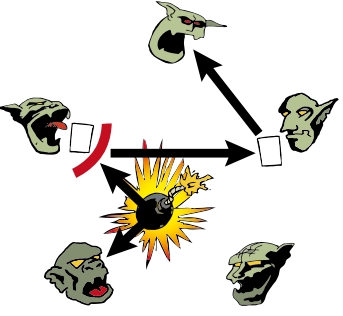
När Bomben exploderar

1. Ta reda på vem som överlever och vem som dödas.

• Ta först reda på vem som påverkas direkt av explosionen genom att titta på Bomben. Vanligtvis påverkas endast Bombhållaren direkt. Om det finns ett Prylkort i Bomben talar Prylkortet om vem som påverkas direkt.

• Ta sedan reda på om några aktiva Trickkort med temporära eller permanenta effekter får explosionen att påverka ytterligare spelare eller skyddar spelare.

• En spelare dödas om han påverkas av explosionen utan att vara skyddad.



2. Räkna ut poängen.

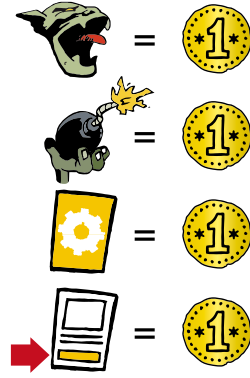
Spelarna får lön enligt följande:

• **Överlevnad:** Varje spelare som överlever explosionen får 1 Guldmynt.

• **Risk:** En spelare som håller i Bomben när den exploderar och överlever får 1 Guldmynt.

• **Mekanismer:** Varje spelare som har Mekanismkort på handen och överlever får 1 Guldmynt för varje Mekanismkort.

• **Hemliga uppdrag:** Varje spelare (även döda) som slänger Trickkort med hemliga uppdrag i den här fasen får Guldmynt enligt texten på Trickkortet.



3. Lägg tillbaka Bombkortet i Bombhögen och alla Mekanismkort i Mekanismhögen.

4. Släng alla aktiva Trickkort med tillfälliga och permanenta effekter, alla kort som de dödade spelarna har på handen och alla återstående kort i den gamla Bomben.

5. Dra ett slumpmässigt Bombkort och sätt samman en ny Bomb.

6. Ge varje dödad spelare 4 kort (de har blivit återupplivade) och varje överlevande spelare 1 kort. Ge från botten av drahögen så att inte andra spelare ser vilka kort de får.

7. Spelaren till vänster om spelaren som höll i den exploderande Bomben fortsätter spelet med den nya Bomben.

Spelets slut

Den förste spelaren som tjänar ihop 10 Guldmynt mutar trollväktarna, lämnar sina stackars kolleger åt deras öde och vinner spelet. Om flera spelare får 10 Guldmynt eller mer samtidigt vinner den spelare som har flest Guldmynt.



Spelexempel

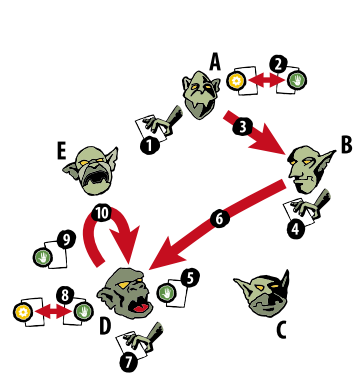
Fem spelare, A till E, spelar med en "Människobomb" som innehåller 3 Mekanismer.

Exempel 1: Hur turordning fungerar

Spelare A börjar med Bomben och genomför första rundan. Han drar först ett kort i drafasen (1). Ingen spelar några Trickkort i trickfas 1. I mekarfasen tar spelare A ett Mekanismkort från Bomben och ersätter det med ett Trickkort från handen (2). Ingen spelar några Trickkort i trickfas 2. I skickafasen skickar spelare A Bomben till nästa spelare, spelare B (3).

Spelare B börjar sin runda med att dra ett kort i drafasen (4). I trickfas 1 spelar spelare D "Ge hit" för att ta Bomben (5). Trickfas 1 slutar omedelbart och spelare B skickar Bomben till spelare D (6).

Spelare D börjar sin runda med att dra ett kort i drafasen (7). Ingen spelar några Trickkort i trickfas 1. I mekarfasen tar spelare D ett Mekanismkort från Bomben och ersätter det med ett Trickkort från handen (8). I trickfas 2 spelar spelare D "Skicka vidare" och väljer sig själv som den spelare som Bombhållaren ska skicka Bomben till (9). Trickfas 2 slutar omedelbart och spelare D skickar Bomben till sig själv (10).

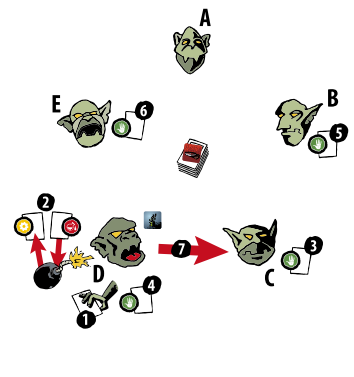


Exempel 2: Hur man apterar bomben och använder stoppeffekter

Spelare D börjar sin runda med att dra ett kort i drafasen (1). Ingen spelar några Trickkort i trickfas 1. I mekarfasen tar spelare D det sista Mekanismkortet från Bomben och ersätter det med Prylkortet "Stendöd rätta" (2). Eftersom han har apterat Bomben lägger han Stängmarkören på drahögen och Apteringsmarkören framför sig själv. Dessutom talar han om för alla att explosionen inte kommer påverka Bombhållaren utan spelaren till vänster. Det innebär att ingen lägger sig i så kommer spelare D skicka Bomben till spelare E, och där kommer Bomben explodera och döda spelare A.

I trickfas 2 spelar spelare C "Ta den där" för att tvinga spelare D att skicka Bomben till spelare C (3). Spelare D spelar då "Glöm det!" för att avbryta spelare C:s kort, så ingenting händer (4).

Alltjämt i trickfas 2 spelar spelare B "Skicka vidare" och väljer att Bombhållaren ska skicka Bomben till spelare B (5). Spelare E spelar "Det här tar jag hand om!" för att ta kontroll över spelare B:s kort och väljer att Bombhållaren ska skicka Bomben till spelare C (6). Ingen spelar några fler stoppkort, så trickfas 2 slutar omedelbart och spelare D skickar Bomben till spelare C (7).



Exempel 3: Hur man avgör ifall Bomben exploderar

Spelare C börjar sin runda men drar inte något kort i drafasen eftersom Bomben är apterad. Ingen spelar några Trickkort i trickfas 1, och spelare C mekar inte med Bomben i mekarfasen. I trickfas 2 spelar spelare D, som för tillfället påverkas av explosionen eftersom den påverkar spelaren till vänster om Bombhållaren, "Hälsa på den lille" och väljer att explosionen även påverkar spelare C (1). Nu påverkas både spelare C och D av explosionen.

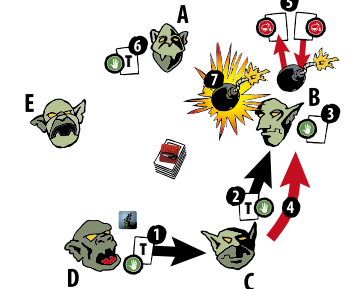
Alltjämt i trickfas 2 spelar spelare C "Bomb på pinne" och väljer att explosionen även påverkar spelare B (2). Nu påverkas spelare B, C och D av explosionen, men spelare C skyddas även av "Bomb på pinne" och kommer inte dödas.

Alltjämt i trickfas 2 spelar spelare B "Ge hit" för att tvinga spelare C att skicka Bomben till honom (3). Trickfas 2 slutar omedelbart och spelare C skickar Bomben till spelare B (4). De temporära korten "Hälsa på den lille" och "Bomb på pinne" slängs.

Spelare B börjar sin runda men drar inte något kort i drafasen eftersom Bomben är apterad. Ingen spelar några Trickkort i trickfas 1. I mekarfasen tar spelare B Prylkortet "Stendöd rädda" från Bomben och ersätter det med Prylkortet "Puttekulor" (5). Han talar om för alla att explosionen inte kommer påverka Bombhållaren utan alla andra.

I trickfas 2 spelar spelare A "Benskydd" för att skyddas från explosionen (6).

I explosionsfasen exploderar Bomben eftersom den var apterad när spelare B fick den och inte säkrades någon gång under hans runda (7).



Exempel 4: Hur man avgör explosionens effekt och räknar poäng

Spelarna tar nu reda på vem som överlever och vem som dödas. Eftersom Prylkortet "Puttekulor" säger att explosionen inte påverkar Bombhållaren utan alla andra så påverkas alla spelare förutom spelare B direkt av explosionen. Spelare A skyddas emellertid från explosionen av "Benskydd". Det innebär att spelare A och B överlever och spelare C, D och E dödas.

Poängen blir som följer:

• Spelare A får 2 Guldmynt, 1 Guldmynt för att han överlevde explosionen och 1 Guldmynt för att han räddade 1 Mekanism.

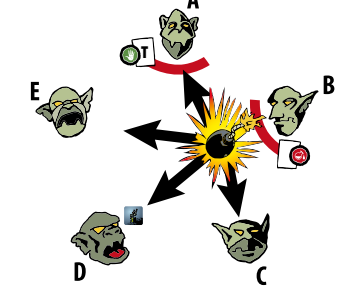
• Spelare B får 2 Guldmynt, 1 Guldmynt för att han överlevde explosionen och 1 Guldmynt för att han höll i Bomben och överlevde.

• Spelare C får inga Guldmynt.

• Spelare D får inga Guldmynt, inte ens för sina Mekanismer.

• Spelare E spelar ett Trickkort med det hemliga uppdraget "Du får 1 Guldmynt om spelaren till höger om dig dör i explosionen" och får 1 Guldmynt.

De överlevande spelarna, spelare A och B, får 1 kort var. De dödade spelarna, spelare C, D och E, slänger sina kort och får 4 kort var. Spelare C sätter samman en ny Bomb och genomför den första rundan med den.



Produktion

Spelkonstruktion av Gigantoskop.
Illustrationer och grafisk utformning av Jesper Moberg och Peter Svärd.

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

© 2012 Gigantoskop www.gigantoskop.se