

Badaboom

3 getrennte Stapel: Bomben, Mechanismen, alle anderen.

Kompletter Spielzug:

1. Bombenhalter zieht Trick vom Stapel (falls nicht durch scharfe Bombe gesperrt).

2. Alle Spieler können beliebig viele Tricks spielen.

Erst ankündigen, dann einzeln nacheinander im UZS spielen, beginnend mit Bombenhalter. *Karten können nur gespielt werden, wenn sie auch ausführbar sind.*

Vorübergehend – bleibt offen liegen, wirksam bis Ende des Spielzuges

Dauerhaft – bleibt offen liegen bis Bombe explodiert oder entschärft wird.

Unterbrechung – Reaktion auf gerade gespielte Karte, wird außerhalb der Reihe gespielt

Falls Bombe zu anderem Spieler wechselt, ist der Spielzug beendet –

- ausliegende vorübergehende Tricks abwerfen, neuer Bombenhalter beginnt neuen Spielzug.

3. Bombenhalter kann eine Karte aus Bombe entfernen und sie durch andere Karte ersetzen.

- Entferntes Gerät oder Trick zurück auf Hand
- Entfernter Mechanismus zurück

Falscher Kartentext - KLEBRIGE BOMBE Richtig: die die scharfe Bombe in ihrem Besitz hatten .
--

auf Hand **oder** in Mechanismusstapel, dann eine Trickkarte vom Stapel ziehen.

Anschließend Karte in Bombe ersetzen

- Bombe darf maximal ein Gerät enthalten.

➤ Letzter Mechanismus entfernt - **Bombe scharf**

Marker auf Trickkartenstapel, gesperrt, außer falls Karte anderweitig gezogen werden muß.

Marker vor Spieler, der Bombe scharf gemacht hat.

Spieler muß Wirkung der Bombe bekannt geben.

➤ Mechanismus in scharfe Bombe eingesetzt - Bombe entschärft

ausliegende dauerhafte Tricks abwerfen,
Marker vom Stapel und Spieler entfernen

4. Alle Spieler können beliebig viele Tricks spielen. Siehe 2.

Falls Bombe zu anderem Spieler wechselt, ist der Spielzug beendet –

- ausliegende vorübergehende Tricks abwerfen, neuer Bombenhalter beginnt neuen Spielzug.

5. *Falls Bombe im vorigen Spielzug scharf* gemacht wurde und immer noch scharf ist, explodiert sie! **Spielzug beendet → Belohnungen.**

Ansonsten

Bombe nach links weiterreichen, ausliegende vorübergehende Tricks abwerfen, neuer Bombenhalter beginnt neuen Spielzug.

BELOHNUNGEN NACH EXPLOSION – SPIELSIEG MIT 10 GOLD

1 Gold fürs Überleben, **1 Gold** extra für Bombenhalter, falls er überlebt hat.

1 Gold für jeden Mechanismus auf Hand, nur für überlebende Spieler

? Gold für jetzt gespielte Geheimmissionen, auch für tote Spieler.

Nach Explosion alle Mechanismen zurück – alle offen ausliegenden Karten zurück - alle Karten toter Spieler zurück - neue zufällige Bombe bauen – tote Spieler erhalten 4 neue Tricks, überlebende 1 (verdeckt von unten vom Stapel verteilen) – Spieler links vom letzten Bombenhalter beginnt neue Runde.