

# 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.

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

5. *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.