

Sobald Sie das Spiel gut im Griff haben, können Sie es mit den Modulen *Offenbarte Instinkte* und *Polar-Patrouille* - zusammen oder einzeln spielbar - noch spannender machen!

MODUL OFFENBARTE INSTINKTE

SPIELVORBEREITUNG: Legen Sie Ihre Championkarte bei Schritt 1 mit der -Seite nach oben.

ABLAUF EINES SPIELZUGS: Jeder Champion verfügt über eine einzigartige Fähigkeit:



Wählt die 3 Ressourcen, die er erhält, wenn er ins Wasser fällt.



Rückt um 1 Feld vor, wenn ein Gegner sich mit vorwärts bewegt.



Ignoriert den Effekt der .



Kann entscheiden, seinen Zug nach dem Aufdecken einer Wettkarte zu überspringen.



Gewinnt 1 , wenn mindestens 1 auf seiner Wettkarte gespielt wurde.

Ein Spiel von Elodie Prudent, illustriert von Apolline Etienne

Grafik: Denis Hervouet

Übersetzung: MHL Traductions, Marion Hallouet

©POTAM games, 8 rue des glaieuls,
17 000 La Rochelle - Frankreich

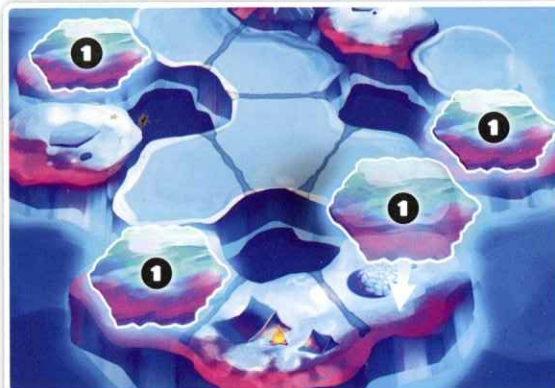
@potamgames
2025© Alle Rechte vorbehalten.

Vervielfältigung verboten.



MODUL POLAR-PATROUILLE

SPIELVORBEREITUNG: Ziehen Sie nach Schritt 1 4 beliebige Packeis-Plättchen. Legen Sie diese mit der -Seite nach oben auf die 4 -Felder des Eisberg-Spielplans.



Drehen Sie sie dann um, sodass die Polar-Patrouille-Seite sichtbar ist.

ABLAUF EINES SPIELS: Jedes Mitglied der Polar-Patrouille verfügt über einen speziellen Effekt:



Sobald sich Ihre Championfigur auf diesem Plättchen befindet, erhalten Sie sofort 1 .



Setzen Sie, sobald sich Ihre Championfigur auf diesem Plättchen befindet, ebenfalls die Championfigur(en) dazu, die am weitesten vom Gipfel entfernt ist (sind).



Bevor Sie Ihre Championfigur auf dieses Plättchen stellen können, müssen Sie 1 ablegen. Haben Sie keinen , suchen Sie einen anderen Weg!



Decken Sie beim ersten Schritt Ihres Zugs 2 Wettkarten auf. Wählen Sie 1 Karte aus und legen Sie beide Karten auf die vorherigen Wettkarten, wobei die gewählte Karte offen obenauf liegt.

WELKOM IN

BOMB ARCTIC

DE WEDSTRIJD DIE ELKE
NOORDPOOLKAMPIOEN HOOPT TE
WINNEN DOOR ALS EERSTE DE TOP
VAN DE IJSBERG TE BEREIKEN.
MAAR... BEN JE SLIM GENOEG
OM JE TEGENSPELERS OM DE
SNEEUWTUIN TE LEIDEN...
ZONDER TE VALLLEN?

SPELVERLOOP

Aan het begin van zijn/haar beurt pakt de Kampioen (degene die het spel leidt) een Wedkaart met verschillende Paden met al dan niet een gunstige afloop. De Kampioen kiest een van de open Paden terwijl de tegenspelers proberen te raden welk Pad hij/zij heeft gekozen.

Lukt het de Kampioen om de andere spelers te misleiden, dan mag hij/zij vooruit en besluiten om een nieuwe Wedkaart te pakken. Als de tegenspelers de Kampioen belemmeren, dan is de Weddenschap verloren en de beurt om.

Een Kampioen wint zodra hij/zij op de top van de Ijsberg staat!



MEER
OVER
BOMB ARCTIC



BENODIGDHEDEN



UITLEG

- 1 Leg het Ijsbergbord midden op tafel: kant A heeft een kortere piste dan kant B. Leg de fiches en plaatjes bij het bord.
- 2 Schud de Wedkaarten en leg de stapel gesloten op het Ijsbergbord.
- 3 Elke speler pakt een Kampioenkaart en zet een Kampioenpion op het startvak.
- 4 Elke speler legt zijn/haar Kampioenkaart met de -kant naar boven en neemt de 6 Padkaarten in de hand. Elke speler pakt ook 3 verschillende fiches uit de pot: , en .

SPEL MET 2 SPELERS: Schud de 6 Padkaarten van een neutrale Kampioen (fictieve 3e speler) en leg ze op een gesloten stapel tussen de spelers.

De speler met een wollen borstrok mag beginnen.

VERLOOP VAN EEN SPELBEURT

De beurt van een speler bestaat uit 4 verplichte, opeenvolgende etappes, eventueel gevolgd door een 5e.

I. DE SPELER PAKT DE EERSTE WEDKAART VAN DE STAPEL.

II. ALLE SPELERS TREKKEN EEN GESLOTEN PADKAART.

III. ALLE SPELERS TONEN DE GETROKKEN PADKAART.

IV. DOEN WAT ER OP DE WEDKAART STAAT.

V. DE SPELER MAG ALLEEN EEN NIEUWE WEDDENSCHAP AANGAAN ALS HIJ/ZIJ DE WEDDENSCHAP GEWONNEN HEEFT.



Kina begint als Kampioen.

I. KINA PAKT DE EERSTE WEDKAART VAN DE STAPEL

Ze legt de Wedkaart open op het Ijsbergbord, en vanaf de 2e Weddenschap bovenop de vorige kaarten. Elke Wedkaart geeft 3 tot 5 Paden:

- ✓ als ze wint, dan doet ze wat op de bovenste helft staat
- ✗ als ze verliest, dan doet ze wat er onderaan staat

Elke tegenspeler - met de klok mee - mag 1 of meerdere plaatsen op verschillende open Paden, maar... er moeten altijd minstens 2 Paden open zijn.

Een Pad kan om 3 redenen NIET open zijn:

- een tegenspeler heeft er een op gezet.
- de Padkaart van dit Pad, gekregen uit een vorige Weddenschap, ligt open voor Kina's neus.
- om het Pad in te mogen slaan, moet Kina een in de pot doen en die heeft ze niet.

LET OP: om misstappen te voorkomen, mag je 1 Lawine op elk gesloten Pad leggen.



II. ALLE SPELERS TREKKEN EEN GESLOTEN PADKAART

Elke speler kiest een Pad dat open is voor Kina en legt de kaart gesloten voor haar neer. De spelers mogen niet overleggen, noch een kaart op de gok geven.

Stel dat Kina maar 1 open Pad heeft, dan MOET ze dit Pad inslaan.

In het zeldzame geval dat ze geen enkel open Pad heeft, dan valt ze in het water waarmee haar beurt onmiddellijk om is, en hoeft ze de etappes III tot V niet te doen.

III. ALLE SPELERS TONEN DE GETROKKEN PADKAART

✓ In een spel met 2 of 3 spelers wint Kina de Weddenschap als geen tegenspeler dezelfde kaart als zij heeft gespeeld.

✓ In een spel met 4 of 5 spelers wint Kina de Weddenschap als geen of 1 tegenspeler dezelfde kaart als zij heeft gespeeld.

✗ In elk ander geval verliest Kina de Weddenschap.

SPEL MET 2 SPELERS: Toon de eerste Padkaart van de stapel van de neutrale Kampioen (fictieve 3e speler) tegelijk met de Padkaarten van beide spelers. Deze kaart geldt als die van een tweede tegenspeler die het door Kina gekozen Pad probeert te raden. De voor de neutrale Kampioen getrokken kaarten worden opgestapeld totdat er nog maar 1 Padkaart over is op z'n stapel. Neem dan de 6 Padkaarten terug, schud ze en maak een gesloten stapel.



IV. DOEN WAT ER OP DE WEDKAART STAAT

✓ Wint Kina haar Weddenschap, dan volgt ze de instructies op de bovenste helft van de Wedkaart voor het gekozen Pad.



✗ Verliest Kina haar Weddenschap, dan doet ze wat er op het onderste deel van de Wedkaart staat voor haar gekozen Pad en daarna is haar beurt om.



V. KINA MAG ALLEEN EEN NIEUWE WEDDENSCHAP AANGAAN ALS ZE HAAR WEDDENSCHAP GEWONNEN HEEFT

Wil Kina opnieuw Wedden:

- dan laat ze haar tijdens haar beurt gespeelde Padkaarten open voor zich liggen.

LET OP: door vaak achter elkaar te Wedden neemt het aantal open Paden af.

- dan pakken haar tegenspelers hun Padkaart die ze in deze beurt gespeeld hebben terug.

- dan herhaalt Kina alle etappes en ze begint met een nieuwe Wedkaart.

Wil Kina NIET opnieuw Wedden, dan houdt haar beurt op.

De beurt van Kina kan op 3 manieren eindigen:

☹ Als ze in het water valt,

✗ Na het verliezen van een Weddenschap

✓ Als ze niet opnieuw wil Wedden na een gewonnen Weddenschap.

Alle spelers pakken hun Padkaarten terug. De speler links van Kina is nu de nieuwe Kampioen.

EIND VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een Kampioen in koelen bloede op de top van de Ijsberg staat na een verhitte strijd!

PLOEF!!!

Kina valt in het water als...

- haar pion op een watervak terecht komt aan het eind van een beurt
- ze tijdens haar Weddenschap geen enkel Pad kan inslaan
- haar verloren Weddenschap een heeft

Als een speler in het water valt, dan gaat zijn/haar Kampioenpion terug naar het startvak van de Ijsberg en krijgt hij/zij 1 , 1 en 1 .



VOORBEELD VAN EEN IJSVAK



VOORBEELD VAN EEN WATERVAK

EIGENSCHAPPEN VAN DE FICHES

🐟 : Leg de vis weg om bepaalde Paden in te kunnen slaan

💣 : Leg de bom op een Wedkaart van een tegenspeler om hem/haar te verhinderen een Pad te nemen (maar... er moeten minstens 2 Paden open blijven!)

🗑 : Mag op elk moment de pot in om een op een watervak te zetten. verwijderen zodra er geen Kampioenpion meer op staat.

WEDDENSCHAP GEWONNEN

✓ Weddenschap gewonnen:

🐾 : Kina mag een vakje vooruit op de Ijsberg.

+1 💣 : Kina wint 1 💣.

-1 🐟 : Kina MOET 1 🐟 terugdoen in de pot.

🗑 : Wil ze nog een Weddenschap aangaan, dan MOET Kina een van haar Padkaarten gesloten voor zich leggen.

✗ Weddenschap verloren, oplossen van links naar rechts:

☹ : Kina valt in het water.

👥 : De speler die het verst van de top is mag 1 vakje vooruit op de Ijsberg . Gaat het om meerdere spelers, dan mogen ze allemaal - met de klok mee - een vakje vooruit.

🐟 : De tegenspeler die dit dier vertegenwoordigt mag 1 vakje vooruit op de Ijsberg.

👤 : Alle tegenspelers - met de klok mee - mogen 1 vakje vooruit op de Ijsberg.

LET OP: in de laatste 3 gevallen doet Kina niets: deze 3 regels gelden alleen voor haar tegenspelers

Als je het spel eenmaal goed onder de knie hebt, kun je het spannender maken met Ontdooide Talenten, Noordpoolpatrouille, of allebei tegelijk!

ONTDOOIDE TALENTEN

UITLEG: leg in etappe 4 je Kampioenkaart neer met de -kant naar boven.

VERLOOP VAN EEN SPELBEURT: elke Kampioen heeft een eigen competentie:



Kiest zelf de 3 fiches die hij/zij krijgt als hij/zij in het water valt.



Mag 1 vakje vooruit als een tegenspeler met 2   vooruit mag.



Slaat de taak van de  in de wind.



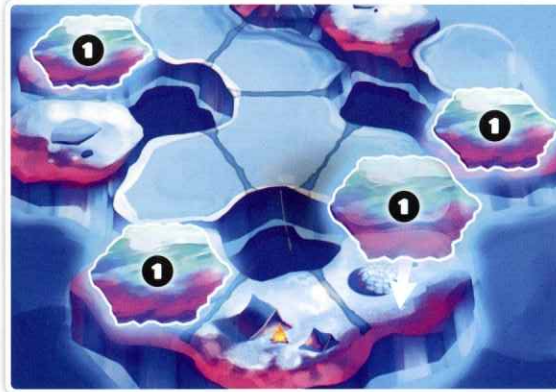
Mag besluiten z'n beurt over te slaan na de Wedkaart gezien te hebben.



Wint 1  als er minstens 1  op zijn/haar Wedkaart gebruikt is.

NOORDPOOLPATROUILLE

UITLEG: trek na etappe 1, 4 willekeurige Ijsbankplaatjes. Leg ze op de 4 -plaatsen op het Ijsbergbord met de -kant naar boven.



Draai ze vervolgens om, met de -kant naar boven.

VERLOOP VAN EEN SPELBEURT: elk lid van de Noordpoolpatrouille heeft een specifieke eigenschap:



Als je op dit plaatje komt, krijg je meteen 1  cadeau.



Als je op dit plaatje terechtkomt, mag je ook de Kampioenpion(nen) die het verst van de top zijn erbij zetten.



Doe 1  in de pot voordat je je Kampioenpion op dit plaatje zet. Heb je geen , neem dan een ander pad!



Trek in de eerste etappe van je beurt 2 Wedkaarten. Kies 1 kaart: leg beide kaarten op de vorige Wedkaarten met de gekozen kaart er open bovenop.

Een spel van Elodie Prudent, geïllustreerd door Apolline Etienne

Layout: Denis Hervouet

Vertaling: Marijke Olejniczak

©POTAM games, 8 rue des glaïeuls,
17 000 La Rochelle - Frankrijk

 @potamgames

2025 © Alle rechten voorbehouden.
Reproductie verboden.

