



BIENVENUE DANS **BOMB' ARCTIC**

**LA COMPÉTITION QUE CHAQUE
CHAMPION BORÉAL RÊVE DE
REMPORTER EN ATTEIGNANT
LE SOMMET DE L'ICEBERG AVANT
LES AUTRES. POUR CELA, CHACUN
VA DEVOIR RUSER AFIN DE
TROMPER SES ADVERSAIRES...
ET ÉVITER LA CHUTE !**

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Au début de son tour, le Champion révèle une carte Pari présentant différentes Voies, avec diverses conséquences positives et négatives. Le Champion choisit l'une des Voies accessibles, tandis que ses adversaires tentent de deviner la Voie choisie.

Si le Champion parvient à brouiller les pistes, il avance et peut décider de révéler une nouvelle carte Pari. Si ses adversaires l'interceptent, c'est un échec et son tour s'achève.

Dès qu'un Champion atteint le sommet de l'Iceberg, il remporte la partie !



**VOUS POUVEZ ÉGALEMENT
APPRENDRE À JOUER EN
REGARDANT LA VIDÉO**



MATÉRIEL



5 CARTES
CHAMPIONS



30 CARTES
VOIES



5 PIONS
CHAMPIONS



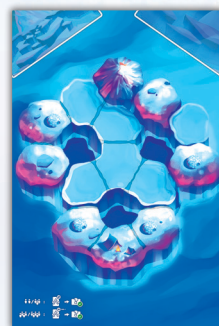
9 TUILES
BANQUISES



4 TUILES
AVALANCHES



5 AIDES
DE JEU



1 PLATEAU ICEBERG
(RECTO VERSO)



30 JETONS RESSOURCES
(10 DE CHAQUE)



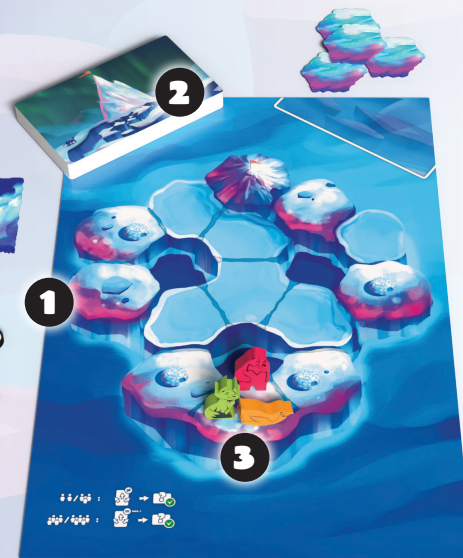
5 CARTES RÉSUMÉS



54 CARTES PARIS

MISE EN PLACE

- 1 Posez au centre de la table le **plateau Iceberg** : la face A présente une piste plus courte que la face B. Placez à proximité les **jetons** et les **tuiles**.
- 2 Mélangez les **cartes Pari** et placez-les en une pile face cachée, sur le plateau Iceberg.
- 3 Chaque joueur choisit un **pion Champion** qu'il place sur la case de départ.
- 4 Chaque joueur pose devant lui sa **carte Champion**, face visible, et prend en main ses 6 **cartes Voies**. Il prend également 1 **jeton** de chaque type : , et .



PARTIES À 2 JOUEURS : Mélangez les 6 cartes Voies d'un Champion neutre (= non sélectionné), et placez-les en une pile face cachée entre les joueurs.

La personne vêtue d'une polaire démarre la partie.



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le tour d'un joueur est composé de 4 étapes successives obligatoires, puis d'une étape facultative.

I. LE JOUEUR RÉVÈLE LA PREMIÈRE CARTE PARI DE LA PIOCHE.

II. TOUS LES JOUEURS CHOISISSENT SECRÈTEMENT UNE CARTE VOIE.

III. TOUS LES JOUEURS RÉVÈLENT LA CARTE VOIE CHOISIE.

IV. LES CONSÉQUENCES DE LA CARTE PARI SONT APPLIQUÉES.

V. UNIQUEMENT EN CAS DE SUCCÈS DE SON PARI, LE JOUEUR PEUT TENTER UN NOUVEAU PARI.

C'est à Kina de jouer.

I. KINA RÉVÈLE LA PREMIÈRE CARTE PARI DE LA PIOCHE

Elle place la carte Pari sur le plateau Iceberg face visible (au-dessus des précédentes dès le 2^e Pari). Chaque carte Pari offre entre 3 et 5 Voies, avec chacune :

✓ **les conséquences d'un succès en haut**

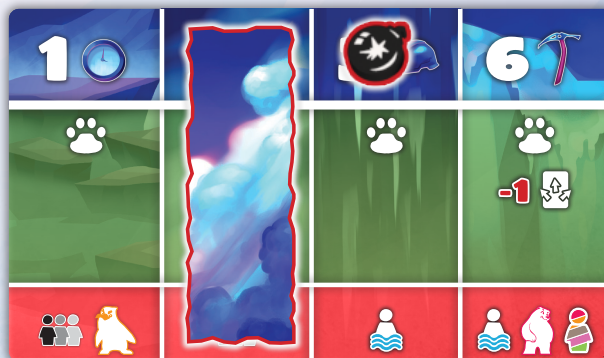
✗ **les conséquences d'un échec en bas**

Chacun de ses adversaires, dans le sens horaire, peut placer 1 ou plusieurs ●⁺, chacune sur une Voie accessible différente, sans jamais réduire le nombre de Voies accessibles en dessous de 2.

Une Voie peut NE PAS être accessible pour 3 raisons :

- Un adversaire a placé 1 ●⁺ dessus.
- La carte Voie correspondante est placée face visible devant Kina, suite à un précédent Pari.
- La Voie demande 1 ●⁺ pour être empruntée et Kina n'en a pas.

NB : Afin d'éviter toute erreur, vous pouvez placer 1 tuile Avalanche sur chaque Voie inaccessible.



II. TOUS LES JOUEURS CHOISISSENT SECRÈTEMENT UNE CARTE VOIE

Chaque joueur choisit une Voie qui est accessible à Kina, en plaçant devant lui une carte face cachée. Les joueurs ne peuvent pas se concerter, ni choisir leur carte au hasard.

Dans l'hypothèse où Kina n'aurait qu'une seule Voie accessible, elle est obligée de la choisir.

Dans l'hypothèse rare où elle n'aurait aucune Voie accessible, Kina tombe à l'eau et son tour prend fin immédiatement, en ignorant les étapes III à V ci-dessous.

III. TOUS LES JOUEURS RÉVÈLENT LA CARTE VOIE CHOISIE

- ✓ **Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs**, le Pari de Kina est un succès si aucun de ses adversaires n'a joué la même carte qu'elle.
- ✓ **Lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs**, le Pari de Kina est un succès si aucun ou un seul de ses adversaires a joué la même carte qu'elle.
- ✗ **Sinon, le Pari de Kina est un échec.**

PARTIES À 2 JOUEURS : Révélez la première carte Voie de la pioche du Champion neutre en même temps que les cartes Voies des 2 joueurs. Elle compte comme celle d'un second adversaire tentant de deviner la Voie choisie par Kina. Les cartes révélées pour le Champion neutre sont empilées les unes sur les autres jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une carte Voie dans sa pioche. À ce moment-là, reprenez les 6 cartes Voies, mélangez-les et replacez la pioche face cachée.



IV. LES CONSÉQUENCES DE LA CARTE PARI SONT APPLIQUÉES

- ✓ **En cas de succès**, Kina applique la partie haute de la carte Pari pour la Voie choisie.



- ✗ **En cas d'échec**, Kina applique la partie basse de la carte Pari pour la Voie choisie, puis son tour prend fin immédiatement.



V. UNIQUEMENT EN CAS DE SUCCÈS DE SON PARI, KINA PEUT TENTER UN NOUVEAU PARI

Si Kina souhaite tenter un nouveau Pari :

- Elle laisse ses cartes Voies jouées durant ce tour face visible devant elle.
- NB :** *En multipliant les Paris successifs, les Voies accessibles s'amenuisent.*
- Ses adversaires reprennent en main leur carte Voie jouée ce tour-ci.
- Kina enchaîne les étapes précédemment décrites, en commençant par révéler une carte Pari.

Si Kina ne souhaite pas tenter de nouveau Pari, son tour prend fin immédiatement.

Le tour de jeu de Kina peut prendre fin de 3 façons :

- 👤 Dès qu'elle tombe à l'eau,
- ✗ Après un échec à un Pari,
- ✓ Ou si elle ne souhaite pas tenter de nouveau Pari après un succès à un Pari.

Tous les joueurs reprennent leurs cartes Voies en main. Le joueur à gauche de Kina débute son tour.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève dès qu'un Champion atteint le sommet de l'iceberg , remportant immédiatement la victoire. Il était chaud comme la braise, mais a su garder son sang-froid !

TOMBER À L'EAU

Kina tombe à l'eau si :

- Son pion est sur une case Eau à la fin de n'importe quel tour.
- Aucune Voie ne lui est accessible lors de son Pari.
- L'échec de son Pari contient .

Lorsqu'un joueur tombe à l'eau, il replace son pion Champion sur  et gagne 1 , 1  et 1 .



EXEMPLE DE
CASE BANQUISE



EXEMPLE
DE CASE EAU

EFFET DES JETONS

-  : À défausser pour pouvoir emprunter certaines Voies d'une carte Pari.
-  : À placer sur la carte Pari d'un adversaire pour le priver d'une Voie, à condition de lui laisser au moins 2 Voies accessibles.
-  : À défausser à tout moment pour placer 1  sur une case Eau. Dès qu'il n'y a plus aucun pion Champion dessus, retirez .

CONSÉQUENCES D'UN PARI

✓ En cas de succès :

 : Kina PEUT avancer son pion Champion d'une case sur l'iceberg.

+1  : Kina gagne 1 .

-1  : Kina DOIT payer 1  en le remettant dans la réserve.

 : Si elle souhaite tenter un nouveau Pari, Kina DOIT poser devant elle face cachée une carte Voie de sa main.

✗ En cas d'échec, à résoudre de gauche à droite :

 : Kina tombe à l'eau.

 : L'adversaire le plus éloigné du sommet  PEUT avancer son pion Champion d'une case sur l'iceberg. Si plusieurs adversaires sont concernés, ils peuvent tous bénéficier de cet effet dans le sens horaire.

 : L'adversaire représenté PEUT avancer son pion Champion d'une case sur l'iceberg.

 : Dans le sens horaire, tous les adversaires PEUVENT avancer leur pion Champion d'une case sur l'iceberg.

NB : Dans ces 3 derniers cas, Kina n'avance jamais son pion Champion : seuls ses adversaires sont concernés.

Après quelques parties, n'hésitez pas à corser les choses à l'aide des modules Instincts Révélés et Patrouille Polaire, jouables ensemble ou séparément !

MODULE INSTINCTS RÉVÉLÉS

MISE EN PLACE : Lors de l'étape 4, placez votre carte Champion face visible.

DÉROULEMENT D'UN TOUR : Chaque Champion dispose d'un pouvoir unique :



Choisit les 3 ressources qu'il gagne quand il tombe à l'eau.



Avance d'1 case quand un adversaire avance grâce à 2 autres.



Ignore l'effet 1.



Peut décider de passer son tour après avoir révélé la carte Pari.



Gagne 1 si au moins 1 est utilisée sur sa carte Pari.

Un jeu de Elodie Prudent et illustré par Apolline Etienne

Graphisme : Denis Hervouet

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

@potamgames

2025 © Tous droits réservés.
Reproduction interdite.



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU

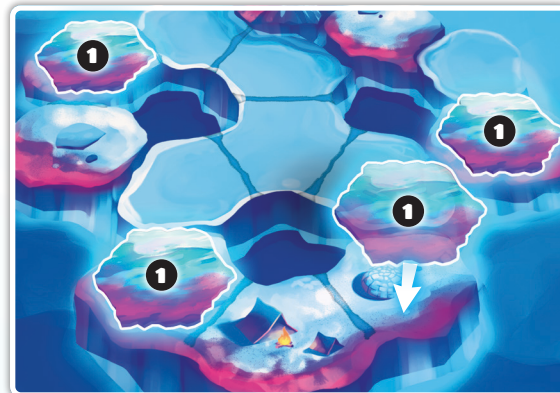


OU

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

MODULE PATROUILLE POLAIRE

MISE EN PLACE : Après l'étape 1, piochez au hasard 4 tuiles Banquise. Placez-les sur les 4 emplacements du plateau Iceberg, face visible.



Puis retournez les, face Patrouille Polaire visible.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE : Chaque membre de la Patrouille Polaire a un effet unique :



Lorsque votre pion Champion entre sur cette tuile, gagnez immédiatement 1.



Lorsque votre pion Champion entre sur cette tuile, placez également dessus le ou les pions Champions situés le plus loin du sommet.



Défaussez 1 avant de pouvoir avancer votre pion Champion sur cette tuile. Si vous n'avez pas de 1, trouvez un autre chemin !



Lors de la première étape de votre tour, révéléz 2 cartes Pari. Choisissez-en 1 : placez-les sur les cartes Pari précédentes, avec celle choisie par-dessus face visible.



WELCOME TO

BOMB' ARCTIC

THE COMPETITION THAT EVERY POLAR CHAMPION DREAMS OF WINNING BY REACHING THE TOP OF THE ICEBERG BEFORE THE OTHERS. TO DO THIS, THEY WILL HAVE TO BE CUNNING TO DECEIVE THEIR OPPONENTS... AND AVOID FALLING!

GOAL OF THE GAME

At the beginning of their turn, the Champion reveals a Bet card with different Paths, with various positive and negative consequences. The Champion chooses one of the accessible Paths, while their opponents try to guess the chosen Path.

If the Champion manages to trick their opponents, they move forward and may decide to reveal a new Bet card. If their opponents intercept them, it is a failure and their turn ends.

As soon as a Champion reaches the top of the Iceberg, they win the game!



**FIND OUT
MORE ABOUT
BOMB' ARCTIC
HERE**



COMPONENTS



5 CHAMPION CARDS



30 PATHS CARDS



5 CHAMPION PAWNS



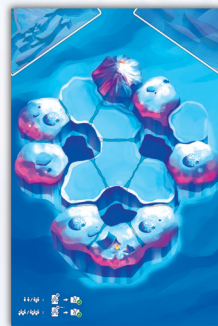
9 HEXES TILES



4 AVALANCHES TILES



5 GAME AIDS



1 ICEBERG BOARD (DOUBLE SIDE)



30 TOKENS (10 BOMBS, 10 ICE CUBES, 10 FISHES)



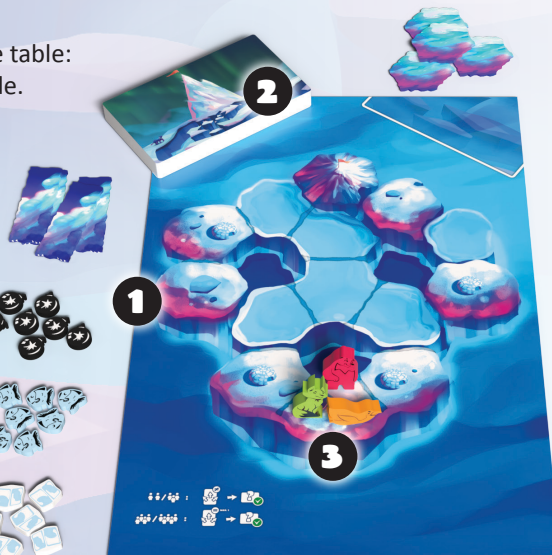
5 SUMMARIES CARDS



54 BETS CARDS

SETUP

- 1 Place the Iceberg board in the center of the table: the A side has a shorter track than the B side. Place tokens and tiles nearby.
- 2 Shuffle the Bet cards and place them in a face-down pile on the Iceberg board.
- 3 Each player chooses a Champion pawn and places it on the start space.
- 4 Each player places their Champion card in front of them, face  up, and takes in hand their 6 Paths cards. They also take 1 token of each type: , , and .



2 PLAYERS GAMES: Shuffle the 6 Paths cards of a neutral (=unselected) Champion and place them in a face-down pile between players.

The player wearing a fleece starts the game.



TURN DESCRIPTION

A player's turn takes place in 4 mandatory successive steps, then an optional step.

I. THE PLAYER REVEALS THE FIRST BET CARD.

II. ALL PLAYERS SECRETLY CHOOSE A PATH CARD.

III. ALL PLAYERS REVEAL THE CHOSEN PATH CARD.

IV. THE BET CARD'S EFFECTS ARE APPLIED.

V. ONLY IF THE PLAYER'S BET WAS A SUCCESS, THEY MAY TRY A NEW BET.



It's Kina's turn.

I. KINA REVEALS THE FIRST BET CARD

She places the Bet card on the Iceberg board face up (on top of the previous ones from the 2nd Bet onwards). Each Bet card offers between 3 and 5 Paths, each with:

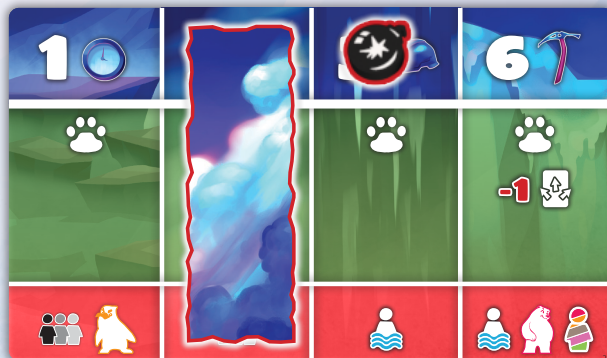
- ✓ The consequences of a success on the top part
- ✗ The consequences of a failure on the bottom part

Each of her opponents, clockwise, can then place 1 or more ●, each on a different accessible Path, without ever reducing the number of accessible Paths below 2.

A Path may NOT be accessible for 3 reasons:

- An opponent has placed 1 ● on it.
- The corresponding Path card is placed in front of Kina, due to a previous Bet.
- The Path needs 1 🐻 to be paid and Kina does not have one.

NB: To avoid any mistake, you can place 1 Avalanche tile on each inaccessible Path.



II. ALL PLAYERS SECRETLY CHOOSE A PATH CARD

Each player chooses a Path that is accessible to Kina, by placing a face-down card in front of them. Players must not consult each other or randomly choose their card.

If Kina has only one accessible Path, she must choose it. In the rare case that she has no accessible Path at all, Kina falls into the water and her turn ends immediately, skipping steps III to V below.

III. ALL PLAYERS REVEAL THE CHOSEN PATH CARD

- ✓ In a 2 or 3 players game, Kina's Bet is a success if none of her opponents played the same card as her.
- ✓ In a 4 or 5 players game, Kina's Bet is a success if none or only one of her opponents played the same card as her.
- ✗ Otherwise, Kina's Bet is a failure.

2 PLAYERS GAMES: Reveal the first Path card from the neutral Champion's draw pile at the same time as the 2 players Path cards. It represents a second opponent trying to guess the Path chosen by Kina. The cards revealed for the neutral Champion are stacked on top of each other until there is only one Path card left in their draw pile. At this point, take the 6 Path cards, shuffle them and replace the draw pile face down.



IV. THE BET CARD'S EFFECTS ARE APPLIED

- ✓ If Kina's Bet is a success, she applies the top part of the Bet card for the chosen Path.



- ✗ If Kina's Bet is a failure, she applies the bottom part of the Bet card for the chosen Path, and then her turn ends immediately.



V. ONLY IF KINA'S BET WAS A SUCCESS, KINA MAY TRY A NEW BET

If Kina wants to try a new Bet:

- She leaves any of her Path cards played during this turn face up in front of her.

NB: The more successive Bets you try, the fewer accessible Paths you have.

- Her opponents take back their Path card played this turn.
- Kina goes through the steps described above, starting with revealing a Bet card.

If Kina does not want to try a new Bet, her turn ends immediately.

Kina's turn can end for 3 different reasons:

- 👤 As soon as she falls into the water,
- ✗ After a failed Bet,
- ✓ Or if she does not want to try a new Bet after a successful Bet.

All players take their Path cards back in hand. The player to the left of Kina starts their turn.

END OF THE GAME

The game ends as soon as a Champion reaches the top of the Iceberg  immediately achieving victory. What a BombArctic winner!

FALLING INTO THE WATER

Kina falls into the water if:

- Her pawn is on a Water space at the end of any turn.
- No Path is accessible to her during her Bet.
- The failure of her Bet contains .

When a player falls into the water, they put their Champion pawn back on the first space of the Iceberg  and earn: 1 , 1  and 1 .



EXAMPLE OF
AN ICE SPACE



EXAMPLE OF A
WATER SPACE

TOKENS EFFECTS

-  : Discard it to use certain Paths.
-  : Place it on an opponent's Bet card to deprive them of a Path, as long as you leave them at least 2 accessible Paths.
-  : Discard it at any time to place 1  tile on a Water space. As soon as there are no more Champion pawns on it, remove .

BET'S CONSEQUENCES

 **In case of success:**

 : Kina CAN move her Champion pawn forward one space on the Iceberg.

+1  : Kina earns 1 .

-1  : Kina MUST pay 1  by putting it back in the reserve.



 : If she wants to try a new Bet, Kina MUST place a Path card from her hand face down in front of her.

 **In case of failure, resolve from left to right:**



 : Kina falls into the water.



 : The opponent furthest from the top  CAN move their Champion pawn forward one space on the Iceberg. If multiple opponents are involved, they can all benefit from this effect clockwise.



 : The opponent shown CAN move their Champion pawn forward one space on the Iceberg.



 : Clockwise, all opponents CAN move their Champion pawn forward one space on the Iceberg.

NB: In these last 3 cases, Kina never moves her Champion pawn: only her opponents are affected.

After a few games, feel free to spice things up with the Instincts Revealed and Polar Patrol modules, playable together or separately!

INSTINCTS REVEALED MODULE

SETUP: During step ④, place your Champion card face up.

TURN DESCRIPTION: Each Champion has a unique power:



Choose the 3 resources they earn when they fall into the water.



Move forward 1 space when an opponent moves thanks to 🐾🐾.



Ignore 🎲 effect.



Can decide to end their turn after revealing a Bet card.



Earn 1 🍌 if at least 1 🍌 is used on their Bet card.

A game by Elodie Prudent illustrated by Apolline Etienne

Graphic design: Denis Hervouet

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

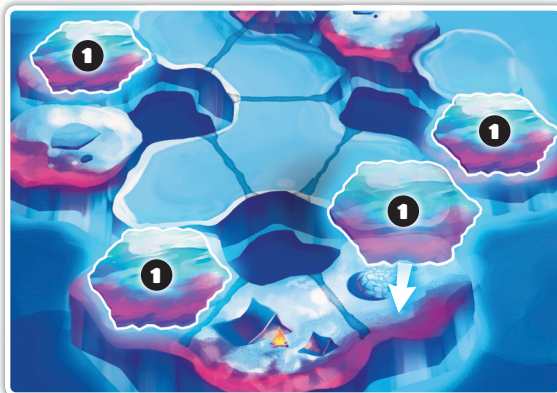
📱 @potamgames

2025 © All rights reserved.
Reproduction forbidden.



POLAR PATROL MODULE

SETUP: After step ①, randomly draw 4 Hexes tiles. Place them on the 4 🌊 spaces of the Iceberg board, face visible.



Then turn them back, Polar Patrol face up.

TURN DESCRIPTION: Each member of the Polar Patrol has a specific effect:



When your Champion pawn enters this tile, immediately earn 1 🍌.



When your Champion pawn enters this tile, immediately place on it the Champion pawn(s) located furthest from the top.



Discard 1 🐾 before you can move your Champion pawn on this tile. If you don't have any 🐾, find another way!



During the first step of your turn, reveal 2 Bet cards. Choose one: place them on top of the previous Bet cards, with the chosen one on top face up.

WILLKOMMEN BEI

BOMB ARCTIC

**DEM WETTBEWERB, DEN JEDER
POLAR-CHAMPION GEWINNEN MÖCHTE,
INDEM ER ALS ERSTER DEN GIPFEL
DES EISBERGS ERREICHT. DOCH DAZU
BRAUCHT ES LIST UND CLEVERNESS, UM
DIE GEGNER AUSZUTRICKSEN ...
UND GESCHICK, UM STÜRZE ZU
VERMEIDEN!**



SPIELABLAUF

Zu Beginn seines Zuges deckt der Champion eine Wettkarte auf, die verschiedene Pfade mit unterschiedlichen positiven und negativen Konsequenzen zeigt. Der Champion wählt einen der zugänglichen Pfade, während seine Gegner versuchen, den gewählten Pfad zu erraten.

Gelingt es dem Champion, seine Gegenspieler erfolgreich zu täuschen, darf er vorrücken und entscheiden, ob er eine neue Wettkarte aufdeckt. Durchschauen die Gegner jedoch seinen Plan, ist die Wette gescheitert und sein Zug damit beendet.

Sobald ein Champion den Gipfel des Eisbergs erreicht, hat er das Spiel gewonnen!



**HIER FINDEN SIE
BOMBARCTIC**



SPIELMATERIAL

30 PFADKARTEN



5 CHAMPIONKARTEN



5 CHAMPION- SPIELFIGUREN



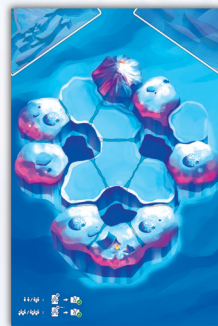
9 PAKKEIS- PLÄTTCHEN



4 LAWINEN- PLÄTTCHEN



5 SPIELHILFEN



1 EISBERG- SPIELPLAN (BEIDSEITIG BESPIELBAR)

**30 CHIPS (10 BOMBEN,
10 EISWÜRFEL, 10 FISCHE)**



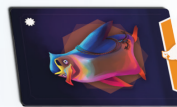
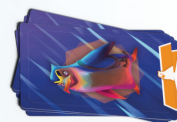
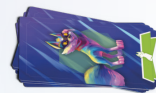
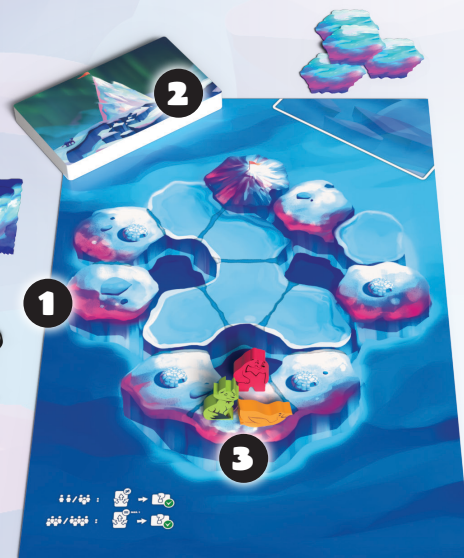
5 SPIELÜBERSICHTEN



54 WETTKARTEN

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legen Sie den Eisberg-Spielplan in die Mitte des Tisches: Auf Seite A befindet sich die kürzere Strecke, auf Seite B die längere. Platzieren Sie Chips und Plättchen griffbereit neben den Spielplan.
- 2 Mischen Sie die Wettkarten und legen Sie sie als verdeckten Stapel auf den Eisberg-Spielplan.
- 3 Jeder Spieler wählt eine Championfigur und stellt sie auf das Startfeld.
- 4 Jeder Spieler legt seine Championkarte offen mit der -Seite vor sich ab und nimmt seine 6 Pfadkarten auf die Hand. Alle Spieler erhalten außerdem jeweils 1 Chip jeder Art: , und .



SPIEL MIT 2 SPIELERN: Mischen Sie die 6 Pfadkarten eines neutralen (= nicht gewählten) Champions und legen Sie diese als verdeckten Stapel zwischen die Spieler.

Derjenige, der eine lange Winterunterhose trägt, beginnt das Spiel.



ABLAUF EINES SPIELZUGS

Der Zug eines Spielers besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Pflichtschritten und einem optionalen 5. Schritt.

I. DER SPIELER DECKT DIE ERSTE WETTKARTE VOM NACHZIEHSTAPEL AUF.

II. ALLE SPIELER WÄHLEN HEIMLICH EINE PFADKARTE.

III. ALLE SPIELER DECKEN DIE GEWÄHLTE PFADKARTE AUF.

IV. DIE KONSEQUENZEN DER WETTKARTE ANWENDEN.

V. NUR WENN DIE WETTE DES SPIELERS ERFOLGREICH WAR, DARF ER EINE NEUE WETTE EINGEHEN.



Kina ist am Zug.

I. KINA DECKT DIE ERSTE WETTKARTE VOM NACHZIEHSTAPEL AUF

Sie legt die Wettkarte offen auf den Eisberg-Spielplan - ab der 2. Wette auf die bereits liegenden Karten. Jede Wettkarte zeigt zwischen 3 und 5 Pfade, jeweils mit:

✓ den Konsequenzen einer erfolgreichen Wette im oberen Teil

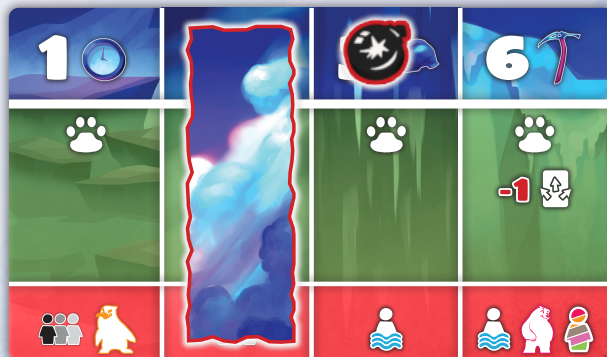
✗ den Konsequenzen einer gescheiterten Wette im unteren Teil

Anschließend können ihre Gegenspieler - im Uhrzeigersinn - 1 oder mehrere ● auf die verschiedenen zugänglichen Pfade platzieren, wobei zu beachten ist, dass immer mindestens 2 Pfade zugänglich bleiben.

Ein Pfad kann aus 3 Gründen NICHT zugänglich sein:

- Ein Gegner hat 1 ● darauf platziert.
- Die entsprechende Pfadkarte liegt aufgrund einer vorherigen Wette offen vor Kina.
- Der Zugang zu diesem Pfad kostet Kina 1 ⚡, den sie jedoch nicht hat.

HINWEIS: Um Verwirrungen zu vermeiden, kann auf jeden unzugänglichen Pfad 1 Lawinen-Plättchen platziert werden.



II. ALLE SPIELER WÄHLEN HEIMLICH EINE PFADKARTE

Jeder Spieler wählt einen Pfad, der für Kina zugänglich ist, indem er eine Karte verdeckt vor sich ablegt. Die Spieler dürfen sich dabei weder absprechen noch ihre Karte zufällig auswählen.

Hat Kina nur einen einzigen zugänglichen Pfad, muss sie diesen wählen.

Steht Kina ausnahmsweise kein Pfad zur Verfügung, fällt sie ins Wasser. Ihr Zug ist damit beendet und die unten aufgeführten Schritte III bis V entfallen.

III. ALLE SPIELER DECKEN DIE GEWÄHLTE PFADKARTE AUF

- ✓ In einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern ist Kinas Wette erfolgreich, wenn keiner ihrer Gegner dieselbe Karte wie sie gespielt hat.
- ✓ In einem Spiel mit 4 oder 5 Spielern ist Kinas Wette erfolgreich, wenn keiner oder nur einer ihrer Gegner dieselbe Karte wie sie gespielt hat.
- ✗ Andernfalls gilt Kinas Wette als gescheitert.

SPIEL MIT 2 SPIELERN: Decken Sie gleichzeitig mit den Pfadkarten der beiden Spieler auch die oberste Pfadkarte vom Nachziehstapel des neutralen Champions auf. Diese Karte zählt als die eines zweiten Gegners, der versucht, den von Kina gewählten Pfad zu erraten. Die aufgedeckten Karten des neutralen Champions werden übereinandergelegt, bis nur noch eine Pfadkarte in seinem Nachziehstapel verbleibt. Ist dies der Fall, nehmen Sie die 6 Pfadkarten, mischen sie und bilden einen neuen verdeckten Nachziehstapel.



IV. DIE KONSEQUENZEN DER WETTKARTE ANWENDEN

- ✓ Ist Kinas Wette erfolgreich, wendet sie den oberen Teil der Wettkarte für den gewählten Pfad an.



- ✗ Ist Kinas Wette gescheitert, wendet sie den unteren Teil der Wettkarte für den gewählten Pfad an, und ihr Zug ist damit beendet.



V. NUR WENN KINAS WETTE ERFOLGREICH WAR, DARF SIE EINE NEUE WETTE EINGEHEN

Möchte Kina eine neue Wette eingehen,

- lässt sie die während ihres Zuges gespielten Pfadkarten offen vor sich liegen.

HINWEIS: Je mehr Wetten aufeinanderfolgen, desto geringer wird die Zahl der zugänglichen Pfade.

- nehmen ihre Gegner die während dieses Zuges gespielten Pfadkarten zurück auf die Hand.
- wiederholt Kina alle oben beschriebenen Schritte, beginnend mit dem Aufdecken einer Wettkarte.

Möchte Kina keine weitere Wette eingehen, ist ihr Zug damit beendet.

Kinas Zug kann aus 3 verschiedenen Gründen enden:

- ☹ Wenn sie ins Wasser fällt,
- ✗ Nach einer gescheiterten Wette,
- ✓ Wenn sie nach einer erfolgreichen Wette keine neue Wette eingehen möchte.

Alle Spieler nehmen ihre Pfadkarten zurück auf die Hand. Der Spieler links von Kina beginnt seinen Zug.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Champion den Gipfel des Eisbergs  erreicht und damit den sofortigen Sieg erringt. Ein heißer Kampf - kaltblütig gewonnen!

INS WASSER FALLEN

Kina fällt ins Wasser, wenn:

- ihre Spielfigur am Ende eines beliebigen Zugs auf einem Wasser-Feld steht.
- ihr bei ihrer Wette kein zugänglicher Pfad zur Verfügung steht.
- das Scheitern ihrer Wette ein  enthält.

Sobald ein Spieler ins Wasser fällt, setzt er seine Champion-Spielfigur auf das erste Feld des Eisbergs

 zurück und erhält 1  + 1  + 1 .



BEISPIEL FÜR EIN
PACKEIS-FELD



BEISPIEL FÜR EIN
WASSER-FELD

EFFEKTE DER CHIPS

-  : Kann abgelegt werden, um bestimmte Pfade zu nutzen.
-  : Kann auf die Wettkarte eines Gegners gelegt werden, um ihm einen Pfad zu versperren, vorausgesetzt, dass ihm mindestens 2 Pfade zugänglich bleiben.
-  : Kann jederzeit abgelegt werden, um 1  auf ein Wasser-Feld zu legen. Entfernen Sie das , sobald sich keine Championfiguren mehr darauf befinden.

KONSEQUENZEN EINER WETTE

 **Bei gewonnener Wette:**

 : Kina DARF ihre Championfigur um ein Feld auf dem Eisberg vorrücken.

+1  : Kina erhält 1 .

-1  : Kina MUSS 1  bezahlen, den sie zurück in die Reserve legt.

 : Wenn Kina eine neue Wette eingehen möchte, MUSS sie eine Pfadkarte aus ihrer Hand verdeckt vor sich ablegen.

 **Bei verlorener Wette - von links nach rechts aufzulösen:**

 : Kina fällt ins Wasser.

 : Der am weitesten vom Gipfel  entfernte Gegner DARF seine Championfigur um ein Feld auf dem Eisberg vorrücken. Sind mehrere Gegner davon betroffen, dürfen alle - im Uhrzeigersinn - von diesem Effekt profitieren.

 : Der dargestellte Gegner DARF seine Championfigur um ein Feld auf dem Eisberg vorrücken.

 : Alle Gegenspieler DÜRFEN - im Uhrzeigersinn - ihre Championfigur um ein Feld auf dem Eisberg vorrücken.

HINWEIS: In keinem der letzten 3 Fälle rückt Kina ihre Champion-Spielfigur vor: Nur ihre Gegner sind betroffen.

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 4 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 glaïeuls,
17 000 La Rochelle - Frankreich

 @potamgames

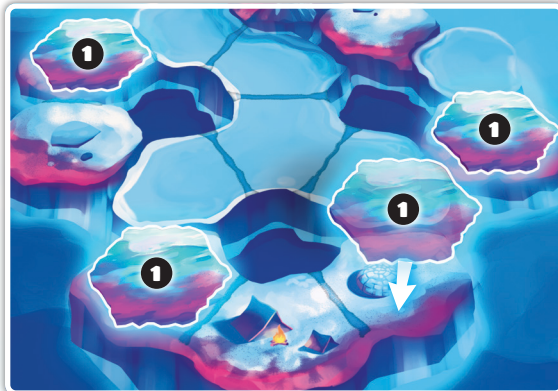
2025© Alle Rechte vorbehalten.

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 VALLEN?**



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
BOMBARCTIC**



BENODIGDHEDEN



**5 KAMPIOEN-
KAARTEN**



30 PADKAARTEN



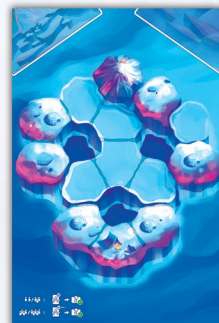
**5 KAMPIOEN-
PIONNEN**



9 IJSBANKEN



4 LAWINES



**1 IJSBERGSPELBORD
(DUBBELZIJDIG)**



**30 FICHES (10 BOMMEN,
10 IJSBLOKKEN, 10 VISSEN)**



5 SPELHULPEN



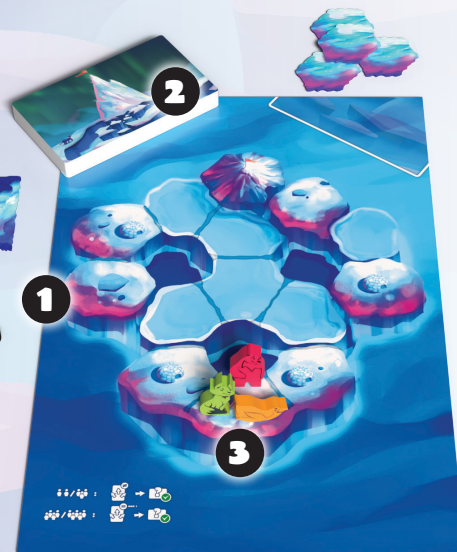
54 WEDKAARTEN



5 SPELOVERZICHTEN

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.

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

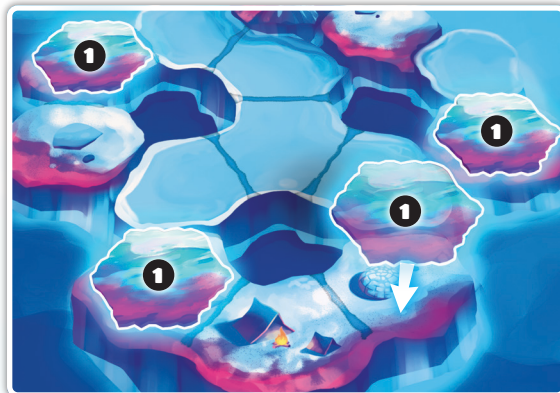
 @potamgames

2025© Alle rechten voorbehouden.
Reproductie verboden.



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.