

# KAPITAN BOMBA

## gra karciana



Najpierw potasuj talię planet, a następnie wyłóż przed sobą 3 karty planet (4) – resztę połóż zakrytą obok (5).

Teraz połóż przed sobą kartę *Sułtana Kosmitów* (6), a wszystkie karty kosmitów potasuj i połóż zakryte obok karty *Sułtana* (7). Następnie dobrać na rękę 5 kart z góry talii, tak by twój przeciwnik ich nie widział.

### GRAMY!

Teraz możecie zacząć grę.

Będziecie grać na zmianę po jednej akcji (zagrywając odpowiednie karty).

**Uwaga! Żaden z was nie może nigdy zrezygnować z wykonania akcji!**

**Grę zawsze zaczyna Sułtan Kosmitów.**

**Sułtanie** – twoje najważniejsze zadanie to rozmieszczanie kosmitów na planetach, tak by przejąć planetę (patrz niżej).

Jako swoją akcję możesz zagrać do 3 kosmitów, czyli wyjąć ich karty z ręki i położyć na **jednej** wybranej planecie (nie można na różnych!).

Potem dobrać do 2 kart, tak by mieć na ręce nie więcej niż 5 i twój przeciwnik może grać.

**Kapitanie** – twoje najważniejsze zadanie to rozwalanie kosmitów.

Jako swoją akcję poleć *Orzelem 7* na planetę z kosmitami. W trakcie lotu możesz odrzucić karty z ręki, które ci nie pasują (patrz niżej).

Potem dobrać do 3 kart, tak by mieć na ręce nie więcej niż 5 i twój przeciwnik może grać.

**Sułtanie** – spójrz poniżej na twoje możliwości gry:

### **Sułtan Kosmitów**

Pamiętaj, że twoim celem jest opanowanie galaktyki, czyli przejście kontroli nad 5 planetami – dokonasz tego poprzez umieszczenie kosmitów na planetach.

**Grając Sułtanem możesz w trakcie gry:**

- jako akcja umieścić kosmitów na planecie;
- jako akcja przejąć kontrolę nad planetą, o ile kosmici są wystarczająco silni (patrz *Jak przejąć kontrolę nad planetą?*);
- jako akcja zagrać kartę kosmitów;
- zagrać kartę kosmitów oznaczoną ★ bez zużycia akcji;
- jako akcja wymienić karty z ręki na nowe (o ile nie masz żadnych kosmitów na ręce).

### **Umieszczanie kosmitów na planecie**

Każdy kosmita ma swoją Siłę, która jest potrzebna do przejęcia planety (patrz niżej).

Gdy masz na ręce kosmitów, możesz umieścić na planecie do 3 kosmitów w ramach jednej akcji.



np. dwa *Kurvinoxy* i *Cyborg* na planecie *Galwax*

*Galaktyka Kurvix została opanowana przez złych kosmitów! Czy aby na pewno? Gwiazdny Patrol jest przygotowany do odparcia najazdu!*

*Czy pokonasz hordy kosmitów jako Kapitan Bomba? A może wolisz podbić galaktykę jako Sułtan Kosmitów?*

Kapitan Bomba to gra karciana dla 2 graczy. Jeden z was gra jako **Kapitan Bomba**, a drugi jako **Sułtan Kosmitów**.

**Celem Kapitana Bomby** jest pokonanie 11 dowolnych lub 8 różnych kosmitów (każdy innej rasy).

**Celem Sułtana Kosmitów** jest przejście kontroli nad 5 planetami i opanowanie galaktyki Kurvix.

**Uwaga! Przed rozpoczęciem gry koniecznie przeczytaj całą instrukcję i wytłumacz zasady twojemu przeciwnikowi!**

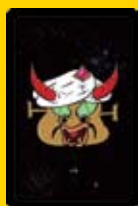
W pudełku do gry są dwie talie kart po 55 szt. każda:

Pierwsza talia zawiera kartę samego *Kapitana Bomby* oraz karty *Gwiazdnego Patrolu* (54) z podobizną Kapitana na tyle.

Druga talia zawiera kartę samego *Sułtana Kosmitów*, karty kosmitów (44) z podobizną Sułtana na tyle oraz karty planet (10).



Karty Gwiazdnego Patrolu



Karty kosmitów



Karty planet

### JAK PRZYGOTOWAĆ SIĘ DO GRY?

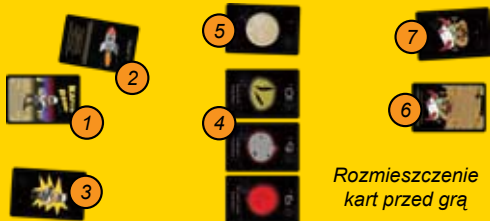
Przed grą zdecydуйте, który z was będzie Kapitanem Bombą, a który Sułtanem Kosmitów.

#### **Kapitan Bomba**

Położ przed sobą kartę *Kapitana Bomby* (1) oraz *Orzeła 7* (2), a wszystkie karty *Gwiazdnego Patrolu* potasuj i połóż zakryte obok karty Kapitana (3). Następnie dobrać na rękę 5 kart z góry talii, tak by twój przeciwnik ich nie widział.

#### **Sułtan Kosmitów**

Przede wszystkim, oddziel talię planet od talii kosmitów.



Rozmieszczenie kart przed grą

Położ ich karty obok planety, tak by przeciwnik widział jej Siłę oraz Siły wszystkich kosmitów na tej planecie.

**Uwaga! Nie możesz w jednej akcji umieścić kosmitów na różnych planetach.**

### Przejęcie kontroli nad planetą

Jeżeli suma Sił wszystkich kosmitów na planecie jest co najmniej równa Sile planety, jako akcję ogłaszasz przejęcie nad nią kontroli. Następnie:



- położyć kartę planety obok swojej karty *Sułtana*, np. *Kurvinox ma Siłę = 1*
- odrzucić karty kosmitów, którzy na niej byli, na osobny stos (obok talii kosmitów) – mogą się jeszcze przydać w grze,
- jeżeli na planecie był *Orzeł*, wówczas odlatuje z planety w przestrzeń kosmiczną – czyli twój przeciwnik musi położyć kartę *Orzeła* obok swojej karty *Kapitana*.
- wylosuj nową planetę i położyć obok pozostałych.



Przykład: Na planecie W.D.U.P./ie jest czterech kosmitów: dwóch Pterokosmitów (każdy Siła 3), DoDupyzaur (Siła 2) oraz Terminator (Siła 2). **Razem mają Siłę 10.**

**Siła planety wynosi 10: 9 to Siła samej planety oraz +1 gdyż jest na niej Orzeł 7.**

**Siła kosmitów jest równa sile planety, więc Sułtan Kosmitów może ją przejąć.**

**Uwaga! W momencie, gdy przejmiesz planetę, wygrywasz!**


### Zagranie karty

W swojej talii oprócz kosmitów masz jeszcze inne karty. Kosmitów zagrywasz wyłącznie na planety (patrz wyżej).

Pozostałe karty zagrywasz zgodnie z ich treścią, przy czym karty oznaczone ★ nie zabierają akcji, możesz zagrać dowolną ich ilość i oprócz tego wykonać akcję.

### Wymiana kart

Jeżeli nie masz na ręce żadnego kosmita, wówczas jako akcję odrzucić wszystkie karty z ręki na osobny stos i dobrać z talii kosmitów tyle kart ile odrzuciłeś.

 Pamiętaj, gdy wykonasz swoją akcję, dobrać do 2 nowych kart z talii kosmitów, tak by mieć ich na ręce nie więcej niż 5, a następnie twój przeciwnik może grać.

### Kapitan Bomba

Pamiętaj, że twoim celem jest rozwalenie 11 dowolnych lub 8 różnych kosmitów – dokonasz tego poprzez likwidowanie ich na planetach z pomocą *Karabinów*, *Granatów* czy *Dynamitu*.

**Grając Kapitanem możesz w trakcie gry:**

- jako akcja likwidować kosmitów;
- jako akcja polecieć na inną planetę;
- jako akcja zagrać kartę Gwiezdnego Patrolu;
- zagrać kartę Gwiezdnego Patrolu oznaczoną ★ bez zużycia akcji.

### Likwidowanie kosmitów

Jeżeli twój *Orzeł* znajduje się na planecie, na której jest co najmniej jeden kosmita, to możesz z nim walczyć.

Musisz wyłożyć na raz tyle *Karabinów*, *Granatów* lub *Dynamitu* aby ich Siła była równa lub większa od Siły kosmity.



Przykład: *Skurwola* ma Siłę 2. Aby go pokonać nie wystarczy sam *Karabin* (Siła 0).

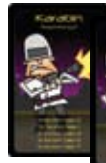
Jeżeli chcesz zlikwidować *Skurwola*, musisz użyć np. dwóch *Karabinów* (Siła 1) i dwóch *Granatów* (Siła 1), które razem dają Siłę 2.



+



Możesz też użyć 3 *Karabinów* (Siła 3) aby pokonać tego kosmitę.




### Lot na inną planetę

Przesuń kartę *Orzeła* na inną planetę. Podczas lotu możesz, ale nie musisz, odrzucić do 3 kart z ręki (jeżeli ci nie pasują).

### Zagrywanie innych kart

W swojej talii oprócz *Karabinów*, *Granatów* i *Dynamitu* masz jeszcze inne karty. Trzy rodzaje broni zagrywasz wyłącznie do likwidowania kosmitów (patrz wyżej).

Pozostałe karty zagrywasz zgodnie z ich treścią, przy czym karty oznaczone ★ nie zabierają akcji, możesz zagrać dowolną ich ilość i oprócz tego wykonać akcję.

 Pamiętaj, gdy wykonasz swoją akcję, dobrać do 3 nowych kart z talii gwiazdnej floty, tak by nie mieć na ręce więcej niż 5, a następnie twój przeciwnik może grać.

**Złota zasada: Jeśli zasada znajdująca się na karcie jest sprzeczna z instrukcją obowiązuje zasada z karty.**

### ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy jeden z was spełni warunki zwycięstwa (oznaczone dodatkowo na kartach *Kapitana Bomby* i *Sułtana Kosmitów*), gra natychmiast jest przerywana.

**Wygrywa Kapitan Bomba** gdy: rozwali 11 dowolnych lub 8 różnych kosmitów.

**Wygrywa Sułtan Kosmitów** gdy: przejmie 5 planet.

**Teraz czas na rewanż!**

### KAPITAN BOMBA

**Autorzy:** Michał 'Puszon' Stachyra i Maciej 'Sqva' Zasowski.  
**Pomoc:** Krzysztof 'szafa' Szafranski, Piotr 'Zucho' Żuchowski, Bartosz Walaszek, Piotr Polać.

**Oprawa graficzna:** GIT Produkcja.

**Skład:** Maciej 'Sqva' Zasowski.

**Produkcja:** Kuźnia Gier.

**Wsparcie:** 4fun.tv

© 2009 4fun.tv, © 2009 GIT Produkcja, © 2009 Kuźnia Gier  
[www.kapitanbomba.net](http://www.kapitanbomba.net)



## FAQ

Poniżej znajdziecie odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania:

### Co mam zrobić gdy skończy mi się talia kart?

Przetasuj karty użyte w trakcie gry na bok i ułóż z nich nową talię, oczywiście Gwiezdnego Patrolu osobną od talii Kosmitów - tych kart nie wolno nigdy mieszać.

### Czy karta *Kapitan Dupa* działa na *Karabiny*, *Dynamity* i *Granaty* w czasie walki?

Tak, przy czym po zagranie *Kapitana Dupy* Kapitan Bomba może dorzucić z reki *Karabin*, *Granat* lub *Dynamit* jeżeli ma.

### Kiedy w grze pojawiają się nowe planety?

Za każdym razem gdy Sułtan Kosmitów przejmie kontrolę nad planetą zabiera kartę, a na jej miejsce losuje nową planetę - takby zawsze były 3 na stole.

### Co się dzieje z potworami z podbitych planet?

Sułtan kosmitów odada ich na stos kart użytych, który może stać się nową talią Kosmitów gdy poprzednia zostanie zużyta.

### Jak działa karta *Mkbewe*?

Zagranie karty *Mkbewe* pozwala Kapitanowi Bombie walczyć z większą ilością kosmitów na raz. Wybierz kosmitów, z którymi chcesz walczyć, zsumuj ich Siły, a następnie wyłóż na raz tyle *Karabinów*, *Granatów* lub *Dynamitu* aby ich Siła była równa lub większa od sumy Sił wybranych kosmitów.

Jeżeli masz inne pytanie, na które nie ma tu odpowiedzi napisz mail na adres: [maciej\(at\)kuzniagier.com](mailto:maciej(at)kuzniagier.com)

