

FAQ – UŻYCIĘ SPRZĘTU W MISJACH

• Misje 1, 3 i 4

Sprzęt nr 2 (*Walkie-talkie*) – przy jego użyciu **gwiazdkowy** kabel może zostać zamieniony miejscami. **Sprzęt** nr 11-11 (*Hak do chwytania*) – przy jego użyciu **gwiazdkowy** kabel może zostać zabrany.

• Misja 5

Sprzęt nr 8 (*Radar*) może być użyty na „wystający” i „nie dostępne” kable. Pozostałe **sprzęty** (również **pomocnika**) nie mogą być użyte na te kable.

• Misja 8

Sprzęt nr 3 (*Potrójny detektor*), **sprzęt** nr 5 (*Superdetektor*) i sprzęt **pomocnika** mogą być użyte tylko na „dostępne” kable.

Sprzęt nr 1 (*Etykieta „=”*) i **sprzęt** nr 12 (*Etykieta „=”*) mogą być użyte tylko na kable z tego samego rzędu.

Sprzęt nr 8 (*Radar*) może być użyty na wszystkie kable.

• Misja 9

Sprzęt może być użyty, ale **gwiazdkowe** kable należy traktować tak, jakby nie miały żadnego numeru.

• Misja 10

Sprzęt nr 3 (*Potrójny detektor*), **sprzęt** nr 5 (*Superdetektor*) i sprzęt **pomocnika** mogą być użyte tylko na kable pionowe.

Sprzęt nr 2 (*Walkie-talkie*) i **sprzęt** nr 11-11 (*Hak do chwytania*) – kable wymienione lub wzięte nie zmieniają pozycji.

Sprzęt nr 10-10 (*Kruszarka*) przecina wszystkie kable (pionowe i poziome) o numerze wylosowanego znacznika **info**.

• Misja 11

Sprzęt nie może być użyty na kable w wieżach.



Ledwo skończyliście sprawdzać swój nowy sprzęt, gdy rozległ się alarm. Cruella de Bomb jest zła do szpiku kości i właśnie postanowiła rzucić wam wyzwanie. Żle znosi wszelkie porażki, jej celem jest więc świat bez gier. Pokrzyżujcie jej plany. Przetnijcie jej kabelki!

Drodzy Bomb Busters, gratulacje!

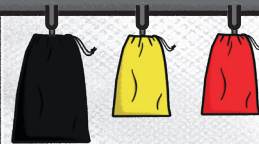
Centrala przekazuje w wasze ręce sprzęt z najwyższej półki.

Teraz będziecie jeszcze skuteczniej przecinać kabelki.



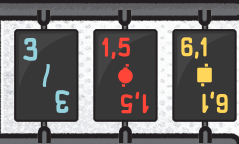
BOMB BUSTERS DODATEK PRO

PUDEŁKO dodatku można włożyć do pudełka gry podstawowej (usuwanie z niej tekturowe kable, podstawki i czarną wkładkę).



3 WORECZKI

Służą do sortowania i losowania kabli wymaganych w danej misji.



AKRYLOWE KABLE

Zastępują tekturowe z gry podstawowej. Wszystkie misje możecie rozgrywać z nowymi kablami.

2 NOWE GWIAZDKOWE KABLE:
Mają różne właściwości w zależności od misji. Uważajcie na nie!



Zasady gry podstawowej pozostają bez zmian. W nowych 11 misjach używacie elementów z podstawowej gry (z wyjątkiem teksturowych kabli).
Oto kilka wyjaśnień dotyczących nowych elementów gry:

AKRYLOWE KABLE

Do tych kabli nie potrzebujecie podstawek. Ustawiacie je przed sobą na stole tak samo jak w podstawowej grze: w rzędzie w kolejności rosnącej.

- W grze dla 2 saperów macie po 2 osobne rzędy kabli.
- W grze dla 3 saperów Kapitan ma 2 osobne rzędy kabli.



GWIAZDKOWE KABLE

W zależności od misji kable te mają różne właściwości.

KABLE TE MOŻECIE DODAĆ DO PODSTAWOWEJ GRY!

Jeśli chcecie podnieść poziom trudności misji z gry podstawowej, dodajcie do nich gwiazdkowe kable zgodnie z następującymi zasadami:

- Kabel  traktujecie, jakby miał numer 0 (podczas układania kabli na podstawkach).
- Kabel  traktujecie, jakby miał numer 13 (podczas układania kabli na podstawkach).
- Gwiazdkowe kable zawsze należy przecinać razem (tak jak **żółte** kable).

WARIANT TRUDNIEJSZY: Traktowane są jak **niebieskie** kable, ale nie można umieszczać przed nimi znaczników **info**.

WARIANT ZAAWANSOWANY: Dodatkowo, gdy **Ryzykowne cięcie** się nie uda i zostanie wskazany **gwiazdkowy** kabel, bomba wybuchła i wszyscy przegrywacie misję.

Uwaga! Część misji w grze podstawowej jest wystarczająco wymagająca nawet bez **gwiazdkowych** kabli. Dodajcie te kable na własną odpowiedzialność!

FAQ – GWIAZDKOWE KABLE I SPRZĘT

- **Detektory** (Podwójny, Potrójny i Super):
 - Mogą być użyte na **gwiazdkowych** kablach.
 - Nie można zdradzać znacznikiem **info** numeru **gwiazdkowego** kabla.
 - Jeśli saper nie trafił (a wśród kabli pytanego sapera są tylko **gwiazdkowe** i **czerwone** kable), bomba wybuchła i wszyscy przegrywacie misję!
- **Sprzęt nr 4** (Karteczka samoprzylepna) – nie może być użyta na **gwiazdkowym** kablu.
- **Sprzęt nr 8** (Radar) – saper może zapytać tylko o **niebieskie** kable o numerach od 1 do 12, a saperzy przy odpowiadaniu nie mogą zdradzić numeru **gwiazdkowego** kabla.
- **Sprzęt nr 9** (Stabilizator) – jeśli saper nie trafił, a wskazany został **gwiazdkowy** kabel, bomba nie wybuchła.
- **Sprzęt nr 10** (Skaner promieniowania) – saper może zapytać innego sapera o 2 dowolne numery (w tym numer **gwiazdkowego** kabla).

Więcej wyjaśnień znajdziecie w rozdziale FAQ na stronie
nk.com.pl/lp/bomb_busters