

ВзривоОтряд

2-5

30'

12+

Една игра на **Хисаши Хаяши**, илюстрирана от **Dom2D**

Компоненти:



1 игрално поле (с брояч)

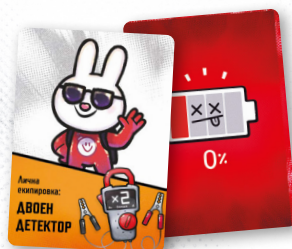
Сглобете стрелката преди първата си игра



17 карти



12 карти **Екипировка**



5 карти Персонажи

40 маркера



26 **Информация**
(вкл. 2 жълти)



12 **Потвърждение**



"1" =



"1" ≠

8 големи карти **Мисии**



70 плочици **Жици**



48 **сини** жици
"1" до "12",
4 от всяка



11 **червени** жици
"1,5" до "11,5"

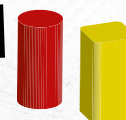


11 **жълти** жици
"1,1" до "11,1"

5 поставки



7 пионки: 4 жълти и 3 червени



5 кутийки «Мисии»
за отваряне по-нататък



8 пликчета



Тези правила



1 пионка **ВзривоОтряд**
Ще ви трябва за мисия № 66!
Не я мислете преди това :)



Цел на играта:

«Взривоотряд» е кооперативна игра. Играчите влизат в ролята на отряд за обезвреждане на бомби и целта им е заедно да изпълняват възложените им мисии. Внимавайте: бомбата експлодира, ако срежете **червена** жица или ако отброяването стигне своя край!

Подредба:

1 Изберете една от картите **Мисии**. Всяка следваща е по-трудна от предходните.

Няма нужда да спазвате поредността им (но горещо го препоръчваме!). Най-вече не прескачайте много напред, за да не изгърмите...

В първата си мисия:

- **Начинаещи:** Първите три мисии (**Мисии** 1 до 3) позволяват да научите правилата.
- **Оптимисти:** Четирите тренировъчни мисии (**Мисии** 4 до 7) позволяват да се упражните за изпита (**Мисия** 8).

Когато минете успешно изпита, можете да отворите кутийката с мисии 9-19.

2 Изберете си капитан (на случаен принцип в първата мисия, а след това – играчът отляво на капитана в предишната) и сложете пред него картата «Капитан» от картите **Персонажи**. Всички останали си вземете по един **Персонаж** с лице нагоре пред вас.

Скоро тук ще се появи ново правило:

(А)

3 Капитанът прочита картата **Мисия** на глас и я поставя в долния ляв ъгъл на игралното поле, където всички могат да видят специалните правила.

Отпред: специалната подредба за мисията.

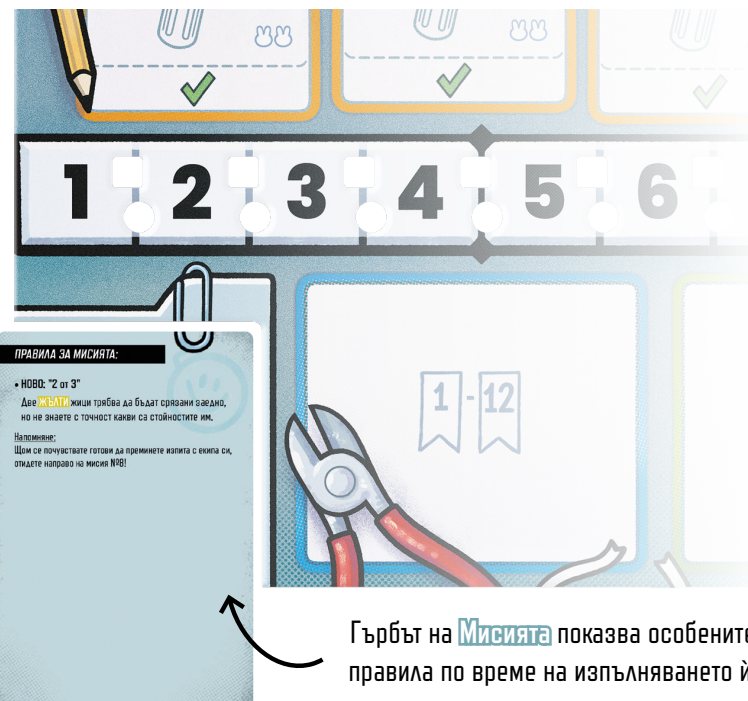
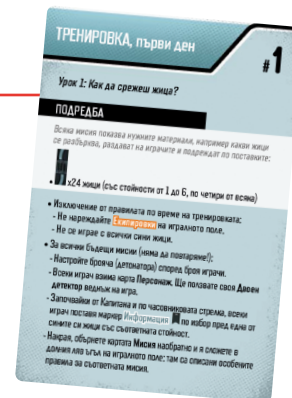
Промени при игра с двама играчи.

Отзад: особените правила за мисията. Обичайните правила важат по подразбиране.

4 С двама играчи: всеки взема по две поставки.

С трима играчи: Капитанът взема две поставки, всички други – по една.

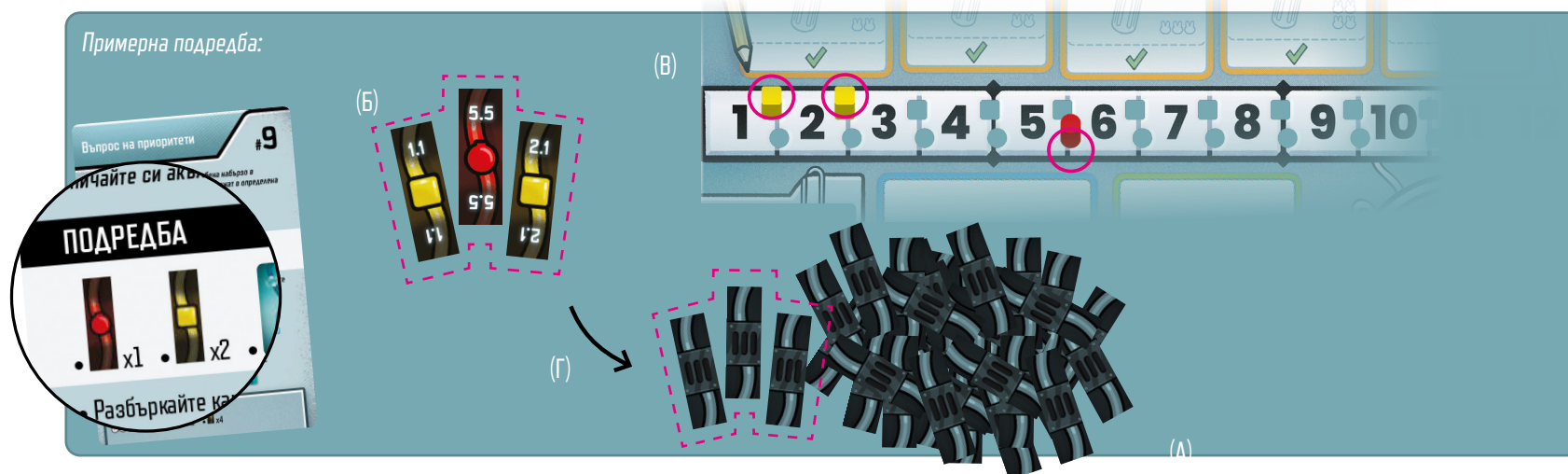
С четирима или петима играчи: всеки взема по една поставка.



Гърбът на **Мисията** показва особените правила по време на изпълняването ѝ.

5 Подгответе плочиците с **жици** за мисията:

- А. Винаги използвайте всички 48 **сини** жици (освен за тренировъчните мисии 1, 2 и 3). Числата от 1 до 12 се появяват по четири пъти всяко.
- Б. Изтеглете на случаен принцип **червени** и **жълти** жици според инструкциите на **Мисията**.
- В. Погледнете изтеглените **червени** и **жълти** плочици и отбележете техните стойности с червените и/или жълти пионки със знака «?» надолу на съответните места.
- Г. Разбъркайте всички плочици с **жици** (**сини** + **червени** + **жълти**) в една купчина с лице надолу.

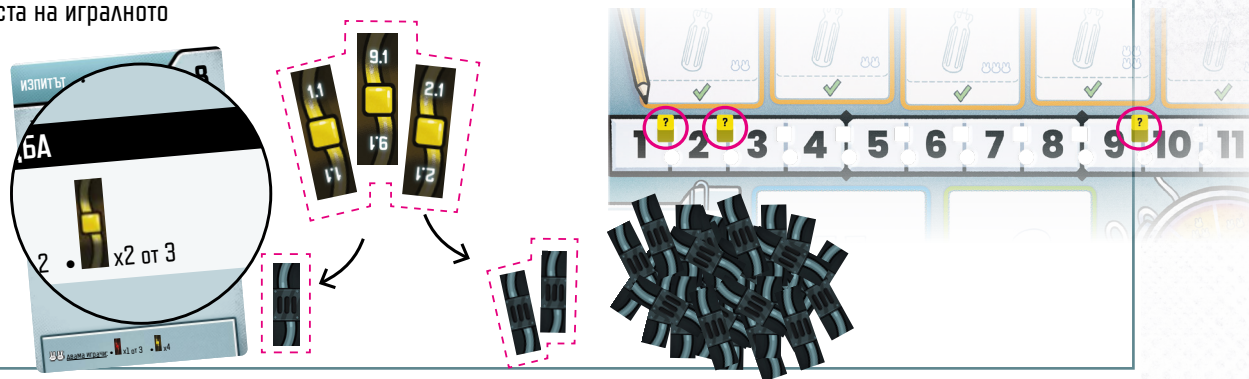


В някои мисии броят червени и/или жълти жици е отбелязан като «1 от 2», «1 от 3» или «2 от 3»:

В този случай са известни само някои от тези жици. Например, ако трябва да използвате «2 от 3 **жълти** жици»:

1. Разкрийте три **жълти** жици.
2. Поставете три пионки **?** на съответните места на игралното поле със знака «?» нагоре, отбелязвайки, че някои от тях са в игра.
3. Разбъркайте трите плочици с лице надолу и добавете само две към купчината със **сини**. Третата отделете настрани, без да я разкривате.

Така има две **жълти** жици в игра измежду три възможни, което е отбелязано с въпросителните пионки.



- 6** Разпределете **всички** жици с лице надолу между всички поставки, колкото се може по-равно (възможно е една поставка да има повече плочици от друга).
- 7** Всеки играч подрежда жиците на всяка от поставките си във възходящ ред от ляво надясно с числата към себе си. Това е «ръката» на този играч.

Бележка: Ако играч има две поставки, те са независими и жиците на всяка от тях се подреждат **отделно**. Поставките формират неговата «ръка» и във всеки момент се считат за една **ръка** (за ефектите на екипировка, **Информация**, особени правила и др.).



Стойностите на жълтите и червените жици имат отношение само към тази подредба.

По-нататък вече нямат стойност, а са просто «**ЧЕРВЕНА**» или «**ЖЪЛТА**» жици.

8 На игралното поле:

Поставете толкова карти **Екипировка**, колкото са играчите, с лице нагоре, покривайки знака **✓**, тъй като все още не можете да ги използвате. Само тази екипировка е достъпна за избраната мисия.

Пример при трима играчи:



Настройте брояча на детонатора на полето, отговарящо на броя играчи.

Поставете всички маркери **Информация** и всички дванадесет маркера **Потвърждение**.



Скоро тук ще се появи ново правило:

(Б)

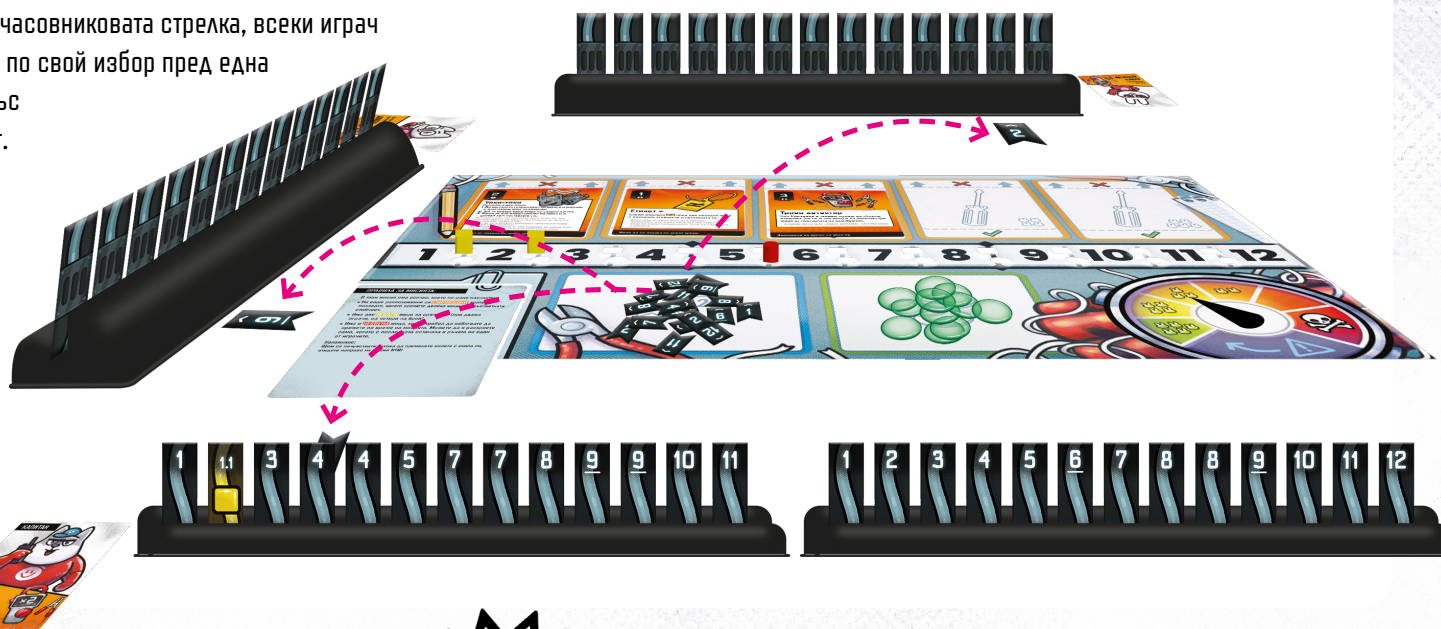
Скоро тук ще се появи ново правило:

(Б)

9 Започвайки от Капитана и по часовниковата стрелка, всеки играч поставя маркер **Информация** по свой избор пред една от сините жици в ръката си със съответстващата му стойност.

⚠ Не може да ползвате жълтия маркер **1** в началната подредба.

⚠ Запомнете:
Две поставки = една ръка. Дори да имате две поставки пред себе си, поставяте само един маркер **Информация** (пред една от двете поставки).



Играта:

Играете по часовниковата стрелка, започвайки от Капитана. По време на хода си всеки играч (наречен «активен играч») трябва да изпълни едно от три действия: Срязване в тандем, Самостоятелно срязване, Разкриване на червени жици.

Срязване в тандем

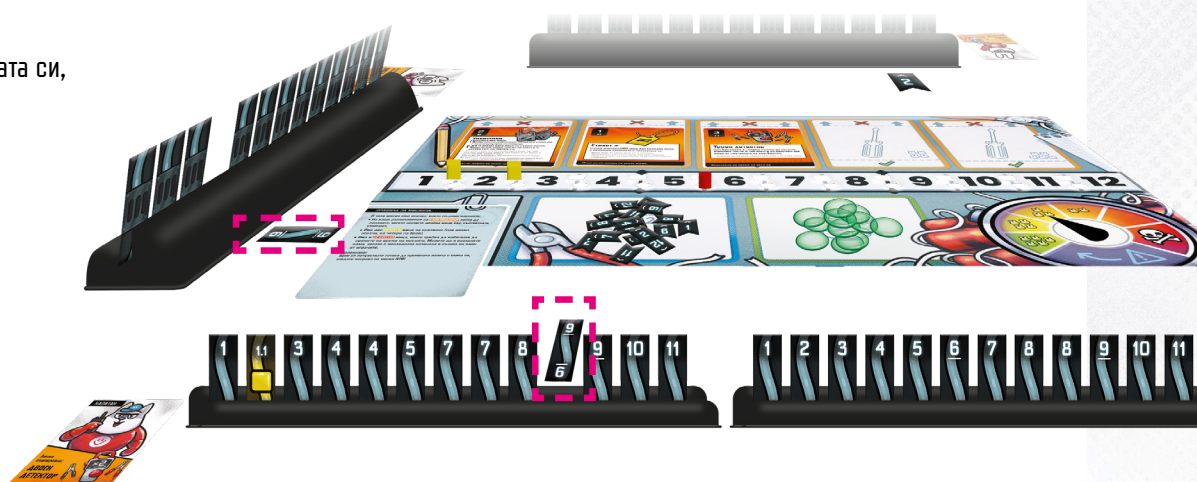
Активният играч трябва да среже две еднакви жици: една от своите и една на друг играч. Посочва ясно нечия чужда жица и обявява стойността ѝ. Например: «тази жица е 9».

А Ако активният играч е прав, действието е успешно ✓:

- Съотборникът сваля жицата с лице надолу пред поставката си, без да променя позицията ѝ.
- След това активният играч разкрива своята идентична жица (или една от тях, ако има повече) и я поставя с лице нагоре пред своята поставка.

За да успее срязването в тандем: в този пример Капитанът е посочил жица «9» на своя съотборник и е прав.

- Съотборникът поставя жицата «9» с лице нагоре пред поставката си.
- Капитанът също разкрива една от своите жици «9» и я поставя пред своята поставка, на позицията, която е била.



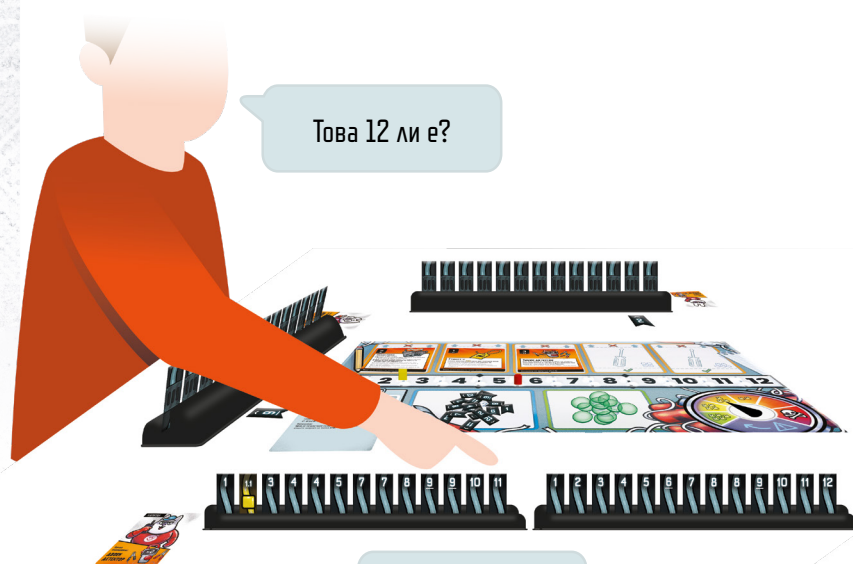
Б Ако обаче сгреси, действието е неуспешно ✗:

- Ако посочената жица е **червена**, бомбата експлодира и мисията е неуспешна,
- Ако жицата е **синя** или **жълта**, броячът се премества една позиция напред, а съотборникът поставя маркер **Информация** пред жицата, разкривайки стойността ѝ. Ако броячът обаче стигне на полето с череп, бомбата експлодира и мисията приключва.

! Бележка: Активният играч не показва жицата, която иска да среже от ръката си. Така другите не знаят на коя позиция е.

Неуспех при срязване в тандем:

- Жицата на съотборника е със стойност 11, а активният играч е предположил, че е 12.
- Съотборникът поставя маркер **Информация** пред поставката си под посочената жица.
- Броячът на детонатора се премества една позиция напред.



Не, 11 е.





Самостоятелно срязване

Активният играч може да среже две **ИЛИ** четири идентични жици от собствената си ръка, стига те да са **единствените останали жици** от съответната стойност:

- всички 4 жици с еднаква стойност (ако е късметлия и са се паднали при него),
- или оставащите две, след като другият чифт е бил вече срян.

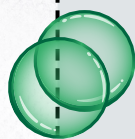
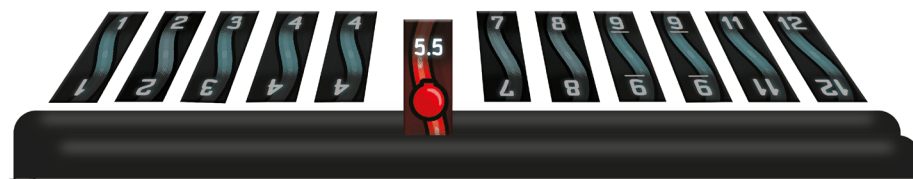
Срязаните така жици просто се свалят с лице нагоре пред поставката.

В този пример две деветки вече са били срязани.
Активният играч прави самостоятелно срязване: сваля останалите две деветки, които са в ръката му (в този случай – по една във всяка от двете му поставки).



Разкриване на червени жици

Това действие може да се изпълни **САМО КОГАТО** всички останали в ръката несрязани жици на активния играч са **ЧЕРВЕНИ**. Той просто ги разкрива с лице нагоре пред поставката си.



МАРКЕРИ «ПОТВЪРЖДЕНИЕ»

Всеки път, когато всички четири жици с еднаква стойност са срязани, поставете маркер **Потвърждение** върху съответното число на игралното поле. Тази визуална подсказка ще ви спести малко време, а може би дори ще спаси живота ви!



ЖЪЛТИТЕ ЖИЦИ

- Те се срязват по същия начин като **сините** жици (в тандем или самостоятелно). Числата на тях служат само при **ПОДРЕДБАТА НА ЖИЦИТЕ**, след като са били **разпределени в началото между играчите**. След това **всички те се считат за жици с една и съща стойност: "ЖЪЛТА"**.

Това означава, че за да среже **жълта** жица, активният играч трябва да има такава в ръката си и да каже "тази жица е жълта", посочвайки жица на един от съотборниците си. Ако е прав, двете се срязват. Ако ли не: точно както със **сините** жици, маркер **Информация** се поставя пред жицата на другия играч и броячът се премества по-близо до експлозия.

- Ако **жълта** жица е неправилно посочена, използва се жълт маркер **Информация** и броячът се премества с една позиция по-близо до края.
- **Самостоятелно срязване** може да се прави само от играч, който има **ВСИЧКИ** останали **жълти** жици в ръка.



КАРТИ С ЕКИПИРОВКА

- Една **екипировка** става достъпна, когато две жици със стойността, показана в горния ляв ъгъл на картата, бъдат срязани. Преместете картата нагоре, за да означите, че може да я използвате (като разкриете зеления знак ✓).

- Всяка **екипировка** може да се използва само веднъж на мисия. Обърнете я с лице надолу след употреба.
- На всяка карта пише кога може да бъде използвана. Повечето могат да се използват от всички играчи по всяко време, дори ако не е техен ход. Един играч може да използва и няколко **екипировки** една след друга.

Бележка: «X/Y лъч» може да бъде комбинирана с «Троен детектор», «Супер детектор» или «Двоен детектор» (за да се посочат две стойности измежду няколко жици!)



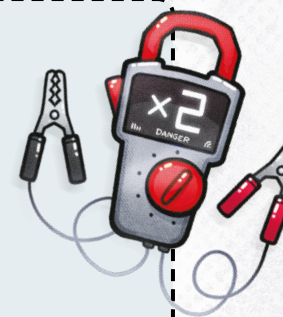
Когато се среже чифт жици «9», екипировка №9 е вече налична за използване.



КАРТИТЕ С ПЕРСОНАЖИ

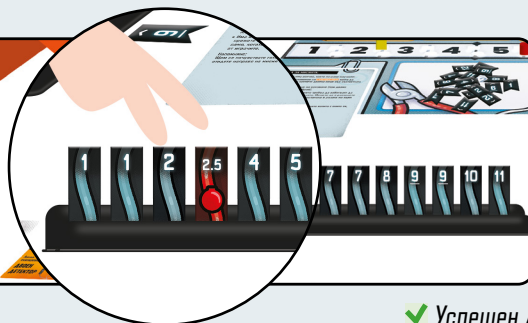
Всеки играч може да ползва личната си екипировка **веднъж на мисия**, като обърне с лице надолу картата на своя Персонаж.

Двоен детектор: При срязване в tandem активният играч може да каже стойност и да посочи ДВЕ жици в поставката на съотборника си, вместо само една.

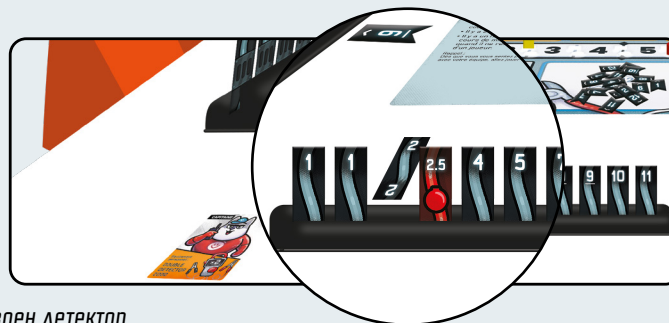


- Ако една от двете жици наистина е с тази стойност, действието е **успешно**.
 - Ако и двете са с назованата стойност, съотборникът не издава това, а разкрива само една от тях по свой избор.
- Ако нито една от двете жици не е с назованата стойност, действието е **неуспешно**.
 - Броячът се премества една позиция напред и съотборникът поставя маркер **Информация** пред една от двете жици (която той прецени).
 - Ако само една от двете жици е **червена**, бомбата не експлодира. Съотборникът не казва нищо, единствено поставя маркер **Информация** пред другата жица.

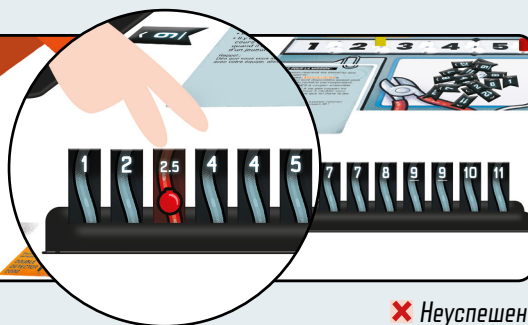
Някоя от тези жици да е 2?



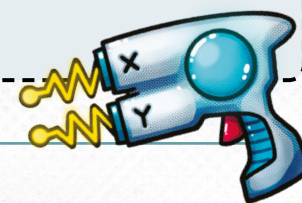
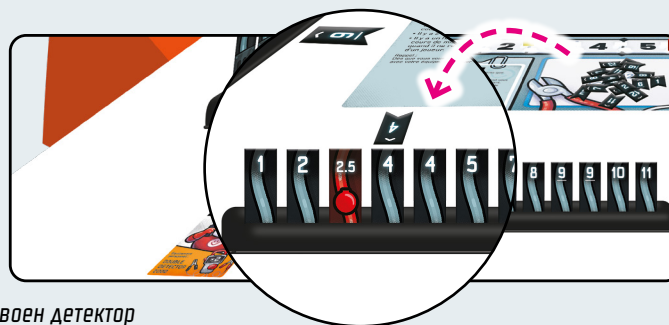
✓ Успешен Двоен детектор



Една от тези жици дали е 3?



✗ Неуспешен Двоен детектор



Комуникация

В името на интересната игра, комуникацията е силно ограничена.

- **ЗАБРАНЕНО** е: да се обсъждат жиците в ръката, да се подсказва стойността им, да се припомня информация от минал рунд, да се споделят размишления и догадки на глас.
- **ПОЗВОЛЕНО** е: да се обсъжда обща тактика, да се използва екипировка, да се припомнят специални правила, да се съветва друг играч да използва **Двоен детектор** или друга екипировка във всеки момент.

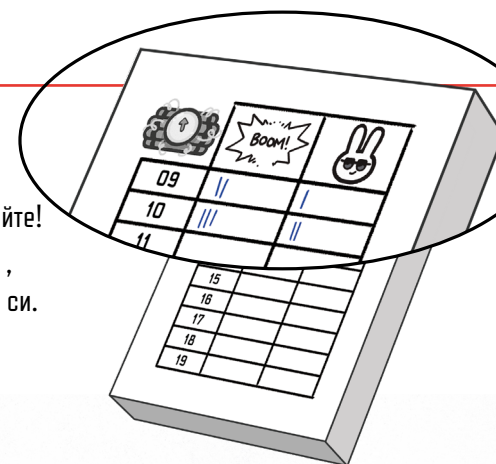
Край на играта:

Мисията е успешна, когато **всички играчи** останат без жици в ръка.

Когато някой играч е свалил всички жици пред себе си, играта просто продължава без него до края.

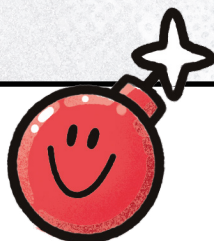
Ако мисията се провали (**червена** жица е срязана или броячът стигне ☠), сменете Капитана и преиграйте!

След като изиграете мисия 8 – поздравления! Заслужили сте да отворите първата кутийка «Изненада», (Мисии 9-19) и можете да полъпвате таблицата от задната страна на кутийката, за да следите прогреса си.



Брой победи и загуби.





КРАТКИ ПРАВИЛА



Подредба:

- Всеки си взима карта **Персонаж**.
- Разбъркайте всички 48 **сини** с **червените/жълтите** жици от избраната мисия. Разпределете жиците с лице надолу по поставките.
- Ако сте двама играчи, всеки има по две поставки. Ако сте трима, само Капитанът е с две.
- Броят **екипировки** и броячът на детонатора се настройват според броя на играчите.
- Всеки играч слага маркер **Информация** пред една от поставките си (но никога пред **жълта** жица 🚫).

По време на хода си:

→ Избирате и изпълнявате едно от следните действия:

- **Срязване в тандем:**

Изберете стойност (която имате в ръката си) и посочете чужда жица.

- **✓ Правилна стойност:** двете жици се разкриват и свалят пред поставките.
- **✗ Грешка:** броячът се премества с една позиция напред и, ако не е стигнал черепа, се поставя маркер **Информация** пред посочената жица.
- **💣 Червена жица:** бомбата избухва!

- **Самостоятелно срязване:**

Разкрийте двете останали или четирите жици с еднаква стойност и ги свалете пред поставката си.

- **(В края на мисията): Разкриване на червени жици:**

Разкрийте всичките си жици, ако **всички те** са **червени**.



Край на играта:

→ **Победа:** Всички поставки са празни!

→ **Загуба:** Бомбата е избухнала (срязана е **червена** жица или детонаторът е стигнал черепа 💀 !)



ПОМНЕТЕ:

- Всеки **персонаж** има една лична **екипировка**, която може да се ползва веднъж по време на мисия.
- Дадена **екипировка** става използвана, когато две жици с указаната стойност бъдат срязани.
- Всички **жълти** жици се считат като такива с еднаква стойност: «**жълта**».
- Всички **червени** жици се считат като такива с еднаква стойност: «**червена**».
- Всяка жица от 1 до 12 се среща четири пъти. Когато всички четири са срязани, поставете маркер **Потвърждение** 🟢 за напомняне.
- Важно напомняне: две поставки пред един играч се считат за една ръка.



Имате въпроси? Често задаваните въпроси и отговорите им са тук:

www.cocktailgames.com/jeu/bomb-busters/

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
🎮 /jeux.cocktailgames

