

JEDEME BOMBY!

Autor hry **Hisaši Hajaši**, ilustrace **Dom2D**

KOMPLETNÍ NÁVOD
JAK
NEBOUČNOUT

Herní materiál

1 herní plán (s ručičkou)

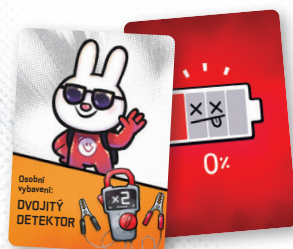
Před první partií zacvakněte otočnou ručičku do plánu.



17 karet



12 karet **vybavení**



5 karet **pyrotechniků**

40 žetonů



26 žetonů **náповědy**
(včetně 2 žlutých)



12 žetonů **dokončení**



1 žeton =



1 žeton ≠

8 velkých karet misí



70 drátů (kartonových destiček)



48 **modrých**
s čísly 1–12,
každé číslo 4x



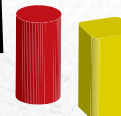
11 **červených**
s čísly 1.5–11.5



11 **žlutých**
s čísly 1.1–11.1

5 stojanů na dráty

7 špalíčků: 4 žluté a 3 červené



5 krabiček misí ty otevřete později



8 uzavíratelných sáčků

1 pravidla



1 figurka týmu
Bude třeba až na misi 66!
Do té doby ji neřešte :)

Cíl hry

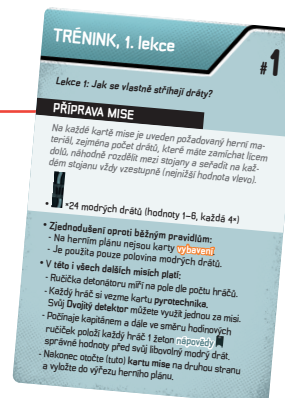
Jedeme bomby je kooperativní hra. Každý hráč se chopí role pyrotechnika a všichni hrají jako jeden tým. Cílem hry je vždy společně zajistit bombu dané mise. Pozor! Pokud přestřihneme **červený** drát nebo detonátor dorazí na symbol , bomba vybuchne a vy prohrávejte!

Příprava hry

- 1 Vyberte si jednu kartu **mise**. Mise jsou se vzrůstajícím číslem těžší a těžší. Mise nemusíte hrát postupně v pořadí (ale doporučujeme vám to). Pokud však nechcete riskovat život, doporučujeme jich nepřeskakovat moc...

Vaše první mise:

- **Začátečníci:** První 3 **mise** tvoří výukový program, který vám postupně osvětlí pravidla hry.
- **Zkušenější deskovkáři:** **Mise** 4–7 jsou tréninkové, v nichž si ověřte svou sebranost a připravte se na závěrečnou zkoušku – **misí** 8. Jakmile složíte závěrečnou zkoušku, otevřete krabičku misí 9–19.



- 2 Vyberte si kapitána (na úplně první misi náhodně, na další misi souseď po levici předchozího kapitána atd.). Ten si před sebe vezme kartu pyrotechnika označenou titulem „Kapitán“. Každý další hráč si před sebe vezme jednu libovolnou kartu pyrotechnika (ty se liší pouze ilustrací).

Sem časem přibude nové pravidlo

(A)

- 3 Kapitán přečte kartu **mise** a poté ji vyloží do výkroje herního plánu tak, aby navazoval obrázek sponky a aby každý viděl pravidla průběhu mise.

Líc: Specifické kroky přípravy mise

Případné úpravy pro hru ve dvou

Rub: Specifická pravidla průběhu mise. Nemí-li uvedeno jinak, všechna obvyklá pravidla platí také.

- 4 **2 hráči:** každý si vezme 2 stojany.

3 hráči: kapitán si vezme 2 stojany, ostatní hráči po 1.

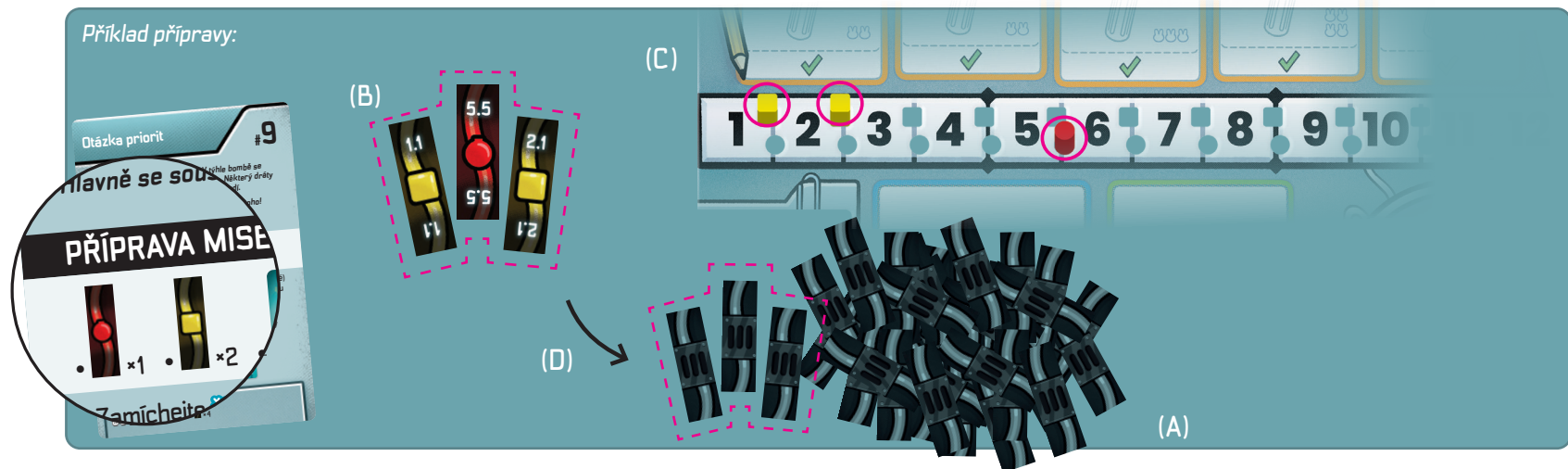
4–5 hráčů: každý si vezme 1 stojan.



Na rubu karty **mise** jsou uvedena speciální pravidla průběhu mise.

5 Připravte **dráty** pro danou misi:

- Vždy použijte všech 48 **modrých** drátů (vyjma výukových misí 1, 2 a 3). Každé z čísel 1–12 je na drátech čtyřikrát.
- Vylosujte patřičný počet **červených** a **žlutých** drátů dle jejich množství uvedeného na kartě **mise**.
- Podívejte se na hodnoty vylosovaných **červených** a **žlutých** drátů a do odpovídajících otvorů herního plánu (mezi celými čísly) postavte **červené** a/nebo **žluté** špalíčky stranou bez otazníku vzhůru.
- Poté zamíchejte dohromady všechny **dráty** lícem dolů (**modré** + **červené** + **žluté**).

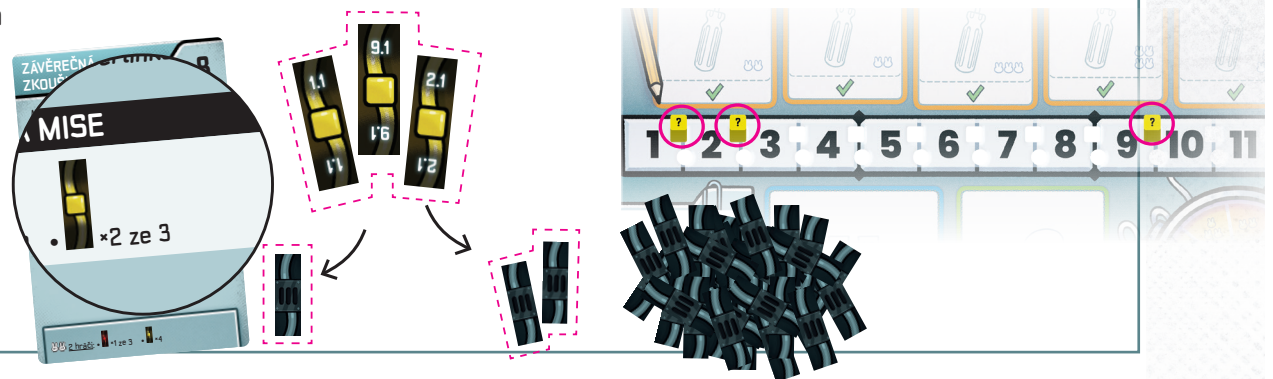


V některých misích je počet červených a/nebo žlutých drátků uveden jako „1 ze 2“, „1 ze 3“ či „2 ze 3“.

U těchto misí znáte hodnoty drátů, které jsou ve hře, pouze částečně. Takto se připravuje hra se „2 ze 3 **žlutých** drátů“:

- Vylosujte ze všech **žlutých** destiček **drátů** 3.
- Postavte 3 špalíčky do odpovídajících otvorů herního plánu stranou s otazníkem vzhůru.
- Zamíchejte tyto 3 dráty lícem dolů, 2 z nich přidejte mezi **modré** dráty (jako zásobu do hry) a třetí bez nahlížení odložte stranou.

Ve hře tedy zůstanou 2 **žluté** dráty ze 3 možných, což připomínají právě „?“ na špalíčcích na herním plánu.



- 6** Rozdejte **všechny** dráty co nejrovnoměrněji mezi všechny stojany. Někteří hráči mohou mít více drátů než jiní. Doporučujeme v tuto chvíli zkontrolovat, že celkový počet drátů ve hře odpovídá tomu, kolik jich má v dané misi být (chybná příprava hry může misi pokazit).

- 7** Na každém stojanu si hráč seřadí dráty otočené číslem k sobě a vzestupně (nejnižší hodnota vlevo).

! POZNÁMKA: Má-li hráč 2 stojany, seřadí dráty na každém zvlášť. Od té chvíle se však oba stojany považují za jednu zásobu drátů daného hráče (pro účely vybavení, žetonů **náповěd**, specifických pravidel atp.).



Hodnoty žlutých a červených drátů mají význam jen při řazení na stojanu. Když s nimi poté během hry interagujete (stříháte je apod.), jejich číselná hodnota je irelevantní, důležitá je pouze jejich barva – „**ČERVENÁ**“ či „**ŽLUTÁ**“.

8 Příprava herního plánu:

VeźmĚte tolik karet **vybavenĚ**, kolik hraje hráčĚ, a vylozĚte je lĚcem vzhĚru na vyhrazenĚ pole hernĚho plĚnu tak, aby pĚkryvaly symbol **✓**. To znaćtĚ, Ťe je zatĚm nelze vyuŤit. JinĚ (spolećnĚ) vybavenĚ ve hĚe nebude.

PřĚprava mise pro 3 hráčĚ



Natoćte rućićku detonĚtoru na polĚćko s tolika symboly, kolik hraje hráčĚ.



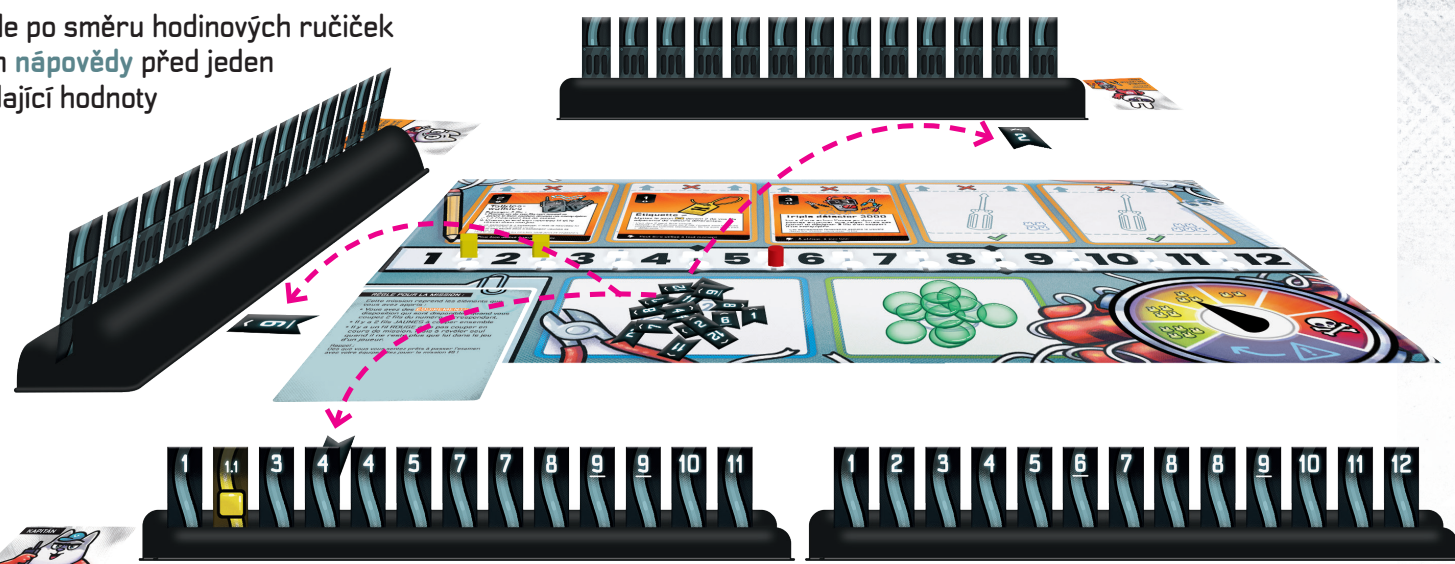
Sem ćasem pĚbude novĚ pravidlo **(B)**

Sem ćasem pĚbude novĚ pravidlo **(C)**

9 PoćĚnĚjte kapitĚnem a dĚle po smĚru hodinovĚch rućićek poloŤtĚ kaŤdĚy hráčĚ 1 Ťeton nĚpovĚdy pĚd jeden z **modrĚch** drĚtĚ odpovĚdajĚcĚ hodnoty ve svĚ zĚsobĚ.

⚠ BĚhem pĚpĚravy hry nelze poloŤit ŤlutĚy

⚠ Pozor – pĚi hĚe 2–3 hráčĚ: Jeden hráčĚ mĚ Ťe 2 stojany, ale je to stĚle 1 zĚsoba. Tento hráčĚ bĚhem pĚpĚravy poklĚdĚ pouze 1 Ťeton nĚpovĚdy (pĚd lib. modrĚy drĚtĚ v lib. stojanu).



Průběh hry

Jednotliví hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček počínaje kapitánem. Hráč na tahu (nazývaný „aktivní pyrotechnik“) musí provést jednu z následujících 3 akcí: párové stříhnutí (nejčastější), sólové stříhnutí či odhalení svých červených drátů.

Párové stříhnutí

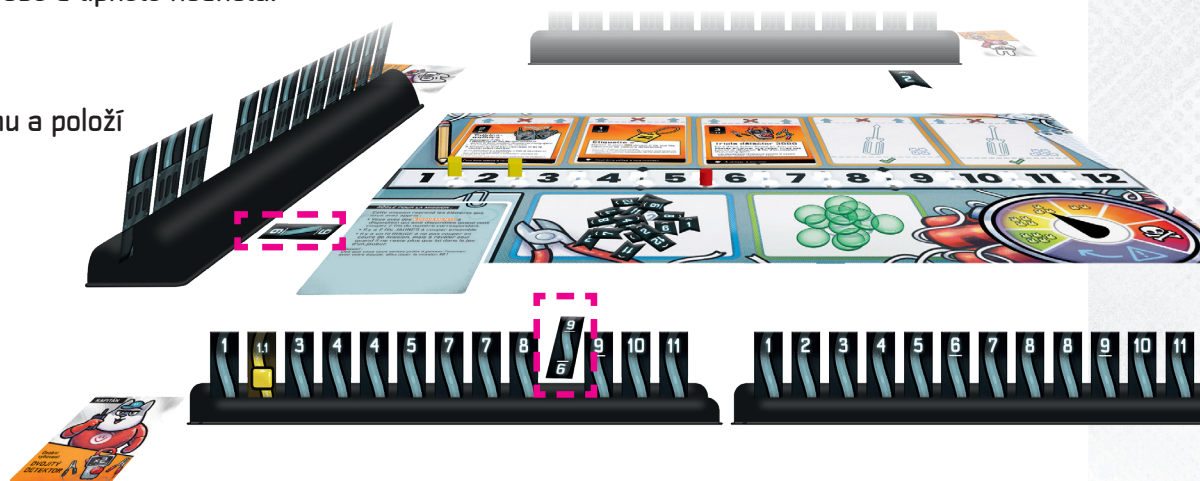
Musíte přestříhnout 2 dráty stejné hodnoty – jeden ze stojanu jiného pyrotechnika a jeden ze svého vlastního. Vyberte si libovolného jiného hráče, označte konkrétní stojící drát v jeho zásobě a tipněte hodnotu. Např. „toto je devítka“.

A Je-li váš odhad správný, je akce úspěšná ✓:

- Hráč, jehož drát jste označili, jej vyndá ze stojanu a položí číslem vzhůru přesně před vzniklou mezeru.
- Poté i vy vyložte svůj drát stejné hodnoty (libovolný jeden z nich, máte-li jich víc) stejným způsobem před svůj stojan.

V tomto příkladu označil kapitán modrý drát „9“ jednoho spoluhráče, což je správná hodnota.

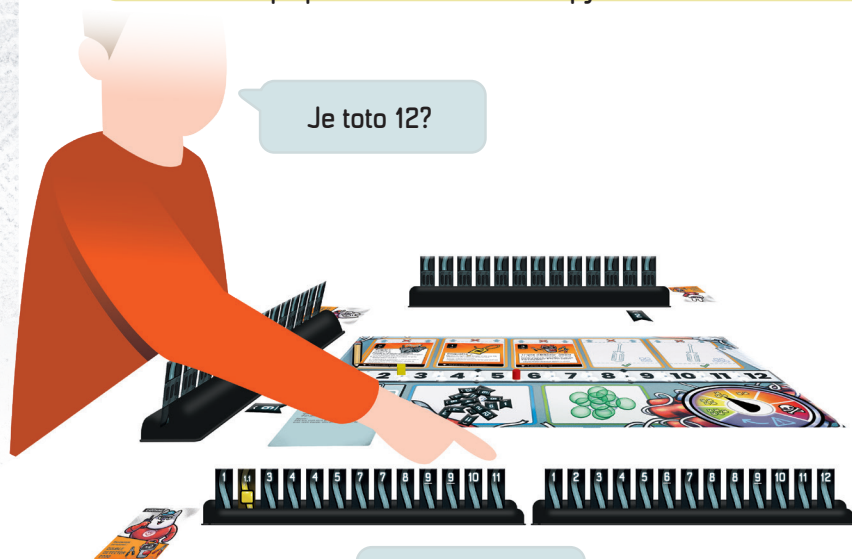
- Spoluhráč vyloží označenou devítku před svůj stojan, aby bylo vidět, kde předtím stála a které dráty byly nalevo i napravo od ní.
- Kapitán také stejným způsobem vyloží před svůj stojan jednu ze svých devítek.



B Pokud byl váš odhad nesprávný, akce se nezdařila ✗:

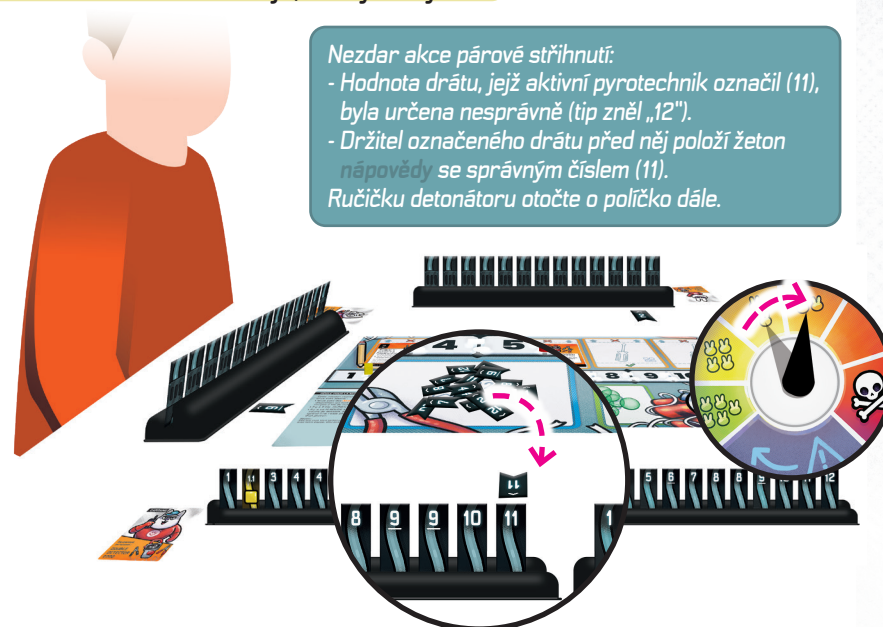
- Pokud takto označíte **červený** drát spoluhráče, bomba vybuchne a mise končí prohrou všech.
- Pokud označíte **modrý** či **žlutý** drát spoluhráče, ručička detonátoru se posune o políčko blíže lebce (dorazí-li na políčko s lebkou, mise také končí prohrou) a držitel drátu, který jste označili, před daný drát položí žeton **nápovědy** uvádějící správnou hodnotu.

⚠️ Pozor: V případě nezdaru aktivní pyrotechnik **NEVYKLÁDÁ** vlastní drát ani nenaznačuje, který to byl.



Je toto 12?

Ne, to je 11.



Nezdar akce párové stříhnutí:

- Hodnota drátu, jež aktivní pyrotechnik označil (11), byla určena nesprávně (tip zněl „12“).
- Držitel označeného drátu před něj položí žeton **nápovědy** se správným číslem (11). Ručičku detonátoru otočte o políčko dále.



Sólové stříhnutí

Ve svém tahu přestříhnete 2, NEBO 4 své vlastní dráty těže hodnoty za podmínky, že jsou to **POSLEDNÍ** zbývající stojící dráty dané hodnoty ve hře:

- buď všechny 4 dráty (pokud jste na ně měli štěstí při rozdávání v rámci přípravy),
- nebo 2 zbývající dráty poté, co první 2 dráty dané hodnoty již byly vyloženy.

Všechny přestřížené dráty vyložte před své stojany jako obvykle a byly-li to **modré** dráty, umístěte **žeton dokončení**.

Pokračujeme v příkladu – dvě devítky již byly přestříženy a leží. Aktivní hráč provede sólové stříhnutí a vyloží zbylé dvě devítky ze své zásoby – je lhostejné, že stojí každá na jiném jeho stojanu.



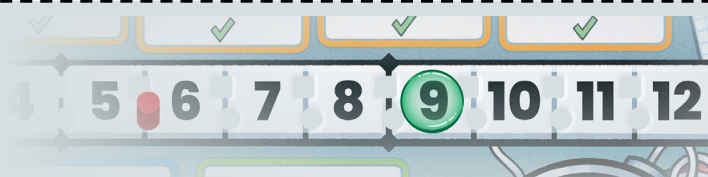
Odhalení svých červených drátů

Tuto akci můžete provést **POUZE** v případě, že **VŠECHNY** zbylé nevyložené dráty ve vaší zásobě jsou **ČERVENÉ**. Vyložte je všechny. Po zbytek mise je váš tah vynecháván.



ŽETONY DOKONČENÍ

Jakmile jsou vyloženy všechny 4 **modré** dráty konkrétní hodnoty, položte na dané číslo na herním plánu **žeton dokončení**. Tato vizuální připomínka vám může ušetřit čas či zachránit život!



ŽLUTÉ DRÁTY

Žluté dráty se stříhají stejně jako **modré** (akcí párové či sólové stříhnutí). Jejich číselná hodnota se používá jen při řazení **žlutého** drátu do stojanu. **Při stříhání mají všechny žluté dráty stejnou hodnotu „ŽLUTÁ“**.

Chcete-li během svého tahu přestříhnout **žlutý** drát akcí párové stříhnutí, musíte mít alespoň 1 **žlutý** drát i ve své zásobě, označit drát libovolného spoluhráče a tipnout „žlutý“. Pokud máte pravdu, oba **žluté** dráty vyložte (ač mají jiné číselné hodnoty). Pokud pravdu nemáte, pak (jako obvykle) žádné dráty vyloženy nejsou, detonátor postoupí o políčko dál a spoluhráč před označený drát umístí žeton **náповědy**.

- Pokud někdo při párovém stříhnutí **modrých** drátů nesprávně označí **žlutý** drát, detonátor postoupí a před drát umístíte žeton **náповědy**.
- Sólové stříhnutí žlutých drátů může provést hráč, v jehož zásobě jsou **VŠECHNY** stojící **žluté** dráty zbývající ve hře.



KARTY VYBAVENÍ

- Efekt karty **vybavení** můžete využít od chvíle, kdy jsou vyloženy alespoň 2 **modré** dráty hodnoty uvedené v horním rohu karty. V tu chvíli kartu posuňte výše, aby byl vidět symbol **✓** pod ní.
- Každou kartu vybavení můžete využít jen jednou za misi – poté ji otočte lícem dolů.
- Text na kartě vždy uvádí, kdy lze dané vybavení využít. Většinou ho může využít kdykoli kterýkoli pyrotechnik, i když zrovna není na tahu. Je také možné využít několik karet vybavení ihned za sebou.

POZNÁMKA: Vybavení **Paprsek X/Y** lze využít v kombinaci s **Trojítým detektorem**, **Super detektorem** či **osobním Dvojítým detektorem** – tedy označit vícero drátů a uvést dvě hodnoty!



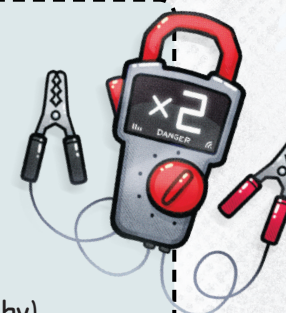
Dva modré dráty hodnoty 9 jsou již vyloženy = vybavení č. 9 je dostupné.



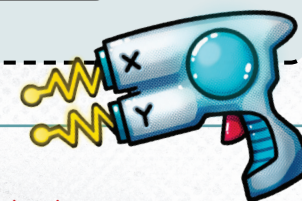
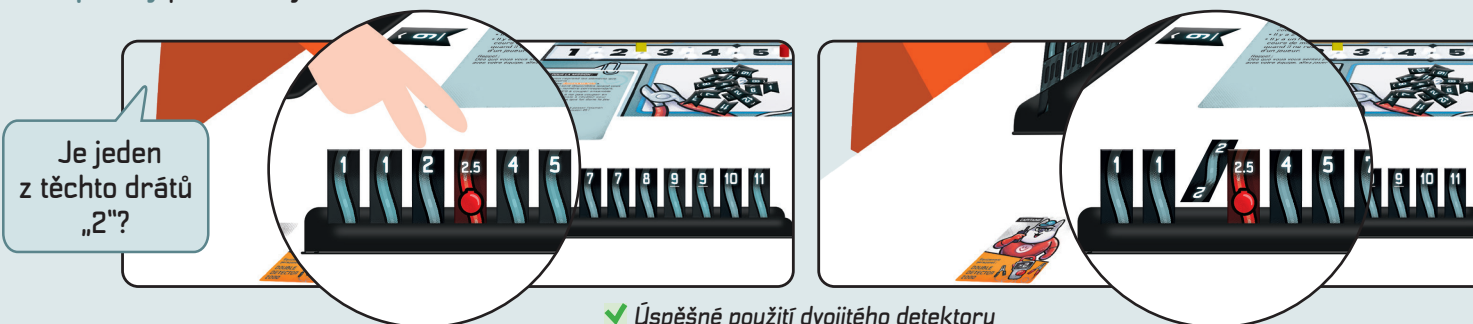
KARTY PYROTECHNIKŮ

Každý pyrotechnik může využít své osobní vybavení jednou za misi a poté otočit svou kartu pyrotechnika lícem dolů.

Dvojitý detektor: Při akci párové stříhnutí může aktivní pyrotechnik uvést jednu hodnotu (nesmí však uvést **žlutou** ani **červenou**) a označit DVA dráty na jednom stojanu libovolného spoluhráče (namísto označení jednoho drátu).



- Pokud je 1 z obou drátů označen správně, je akce **úspěšná**.
 - Byly-li oba dráty označeny správně, jejich držitel tento fakt **neprozrazuje** – vybere si a vyloží jeden z nich.
- Pokud nebyl žádný z obou drátů označen správně, je akce **neúspěšná**.
 - Ručička detonátoru se posune o políčko dál a držitel označených drátů položí žeton **nápovědy** před jeden z nich (dle svojí volby).
 - Pokud je pouze jeden z obou označených drátů **červený**, bomba nevybuchne. Držitel drátů **neoznamuje**, že jeden drát je červený, a položí žeton **nápovědy** před druhý drát.



Komunikace

Abyste si hru náležitě vychutnali, omezte komunikaci mezi sebou.

- **Je zakázáno** mluvit o drátech ve své zásobě, naznačovat jejich hodnoty, nahlas se dělit o své dohady a dedukce a od mise 9 i připomínat minulé tahy.
- **Je povoleno** probírat obecně taktiku, využívání vybavení, připomínat obecná i speciální pravidla, radit spoluhráči, aby využil Dvojitý detektor či jiné vybavení.

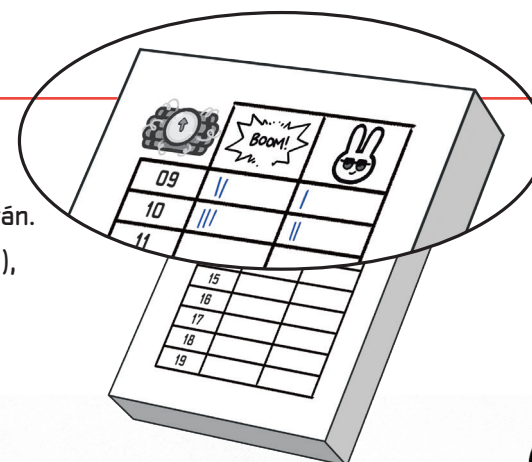
Konec hry

Mise končí vítězstvím, jakmile žádnému pyrotechnikovi **nezůstává v zásobě žádný drát** (tj. žádný drát nestojí ve stojanu a všechny leží před stojany).

Pyrotechnik, který již nemá v zásobě žádné dráty, po zbytek mise nehraje a jeho tah je vynecháván.

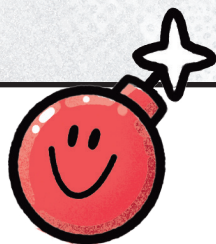
Pokud misi prohrávejte (přestříhnutím **červeného** drátu či detonátorem ukazujícím na ☹️), vyměňte kapitána a zkuste to znovu!

Vyhrajete-li misi 8, blahopřejeme! Otevřete první krabičku s překvapením, 9–19!



Záznam, kolikrát jste misi prohráli a vyhráli.





SHRNUTÍ PRAVIDEL



Příprava mise

- Každý si vezme kartu pyrotechnika.
- Vylosujte počet **červených/žlutých** drátů dle karty mise, vyznačte špalíčky jejich hodnoty na herním plánu, zamíchejte je se 48 **modrými** dráty lícem dolů a dráty rovnoměrně rozdejte mezi stojany.
- Při hře ve dvou má každý hráč 2 stojany, při hře ve třech má pouze kapitán 2 stojany (ostatní po 1), při hře ve čtyřech a pěti má každý po 1 stojanu.
- Vložte tolik karet **vybavení**, kolik hraje hráčů, a natočte ručičku detonátoru na políčko se stejným počtem symbolů.
- Každý hráč počínaje kapitánem umístí před (jeden) svůj stojan 1 žeton **nápovědy** (ne však žlutý 🟡).

Průběh tahu

- Ve svém tahu vyberte a proveďte jednu z následujících akcí:
 - **Párové stříhnutí:** Vyberte si hodnotu, kterou má i některý z drátů ve vaší vlastní zásobě. Označte konkrétní stojící drát na stojanu spoluhráče a tipněte si tuto hodnotu.
 - ✓ **Správný tip:** Vložte označený drát a 1 svůj drát téže hodnoty.
 - ✗ **Nesprávný tip:** Žádné dráty nevykládejte. Ručička detonátoru postoupí o 1 dál. Neukazuje-li na 🎯, umístí spoluhráč před vámi označený drát žeton **nápovědy**.
 - ⚡ **Označíte-li červený drát:** bomba vybuchuje a všichni prohrávají!
 - **Sólové stříhnutí:** Máte-li v zásobě **VŠECHNY** zbývající dráty jisté hodnoty (tj. 2 či 4 dráty), vložte je všechny současně. Lze i **žluté**, pokud máte všechny žluté dráty zbývající ve hře.
 - **Odhalení červených drátů (máte-li pouze červené):** Vložte všechny zbylé dráty ve své zásobě, jsou-li **VŠECHNY červené**.



Konec mise

- **Vítězství:** Úplně všechny dráty byly vloženy.
- **Prohra:** Bomba vybuchla (byl přestřížen **červený** drát či detonátor ukazuje 🦠).



PAMATUJTE:

- Každý pyrotechnik má kartu osobního vybavení, kterou může využít jednou za misi.
- Společnou kartu vybavení je možné využít, jakmile jsou vloženy 2 **modré** dráty hodnoty na ní uvedené.
- Všechny **žluté** dráty mají pro účely stříhání stejnou hodnotu.
- I všechny **červené** dráty mají během hry stejnou hodnotu, ale přestříhnout žádný nesmíte.
- Všechny hodnoty **modrých** drátů (1–12) jsou ve hře čtyřikrát. Jakmile jsou vloženy **všechny 4 exempláře** konkrétní hodnoty, položte na odpovídající číslo na plánu žeton **dokončení** 🟢.
- **Zásoba hráče:** Všechny stojící destičky drátů daného hráče (i pokud je má na 2 stojanech).



Máte otázky na pravidla? Často kladené dotazy najdete na:
www.mindok.cz/jedembombyfaq

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

