

BOMB BUSTERS

2-5

30'

12+

Et spil af **Hisashi Hayashi**, illustreret af **Dom2D**

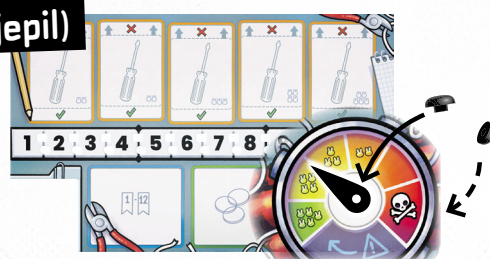
KOMPLET GUIDE

TIL IKKE AT
SPRÆNGE
BOMBEN

Komponenter:

1 spilleplade (med en drejepil)

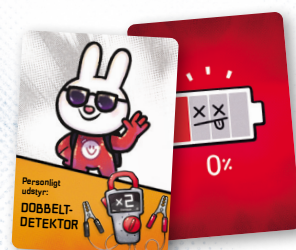
Installér pilen på spillepladen
inden første spil



17 kort



12 **udstyrskort**



5 personkort

40 brikker



26 **info-brikker**
(inkl. 2 gule)



12 **verifikation-**
brikker



1 "**=**"
-brik



1 "**≠**"
-brik

8 store **missionskort**



70 **ledning-brikker**



48 **blå** ledninger
"1" til "12",
4 af hver



11 **røde** ledninger
"1.5" til "11.5"

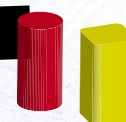


11 **gule** ledninger
"1.1" til "11.1"

5 brikholdere



7 træbrikker: 3 røde og 4 gule



5 æsker med
"overraskelser"
der åbnes senere



8 genlykkelige poser



1 sæt spilleregler



1 Bomb Busters-figur
Den skal bruges i mission 66!
Glem den indtil da :)

Spillets mål

Bomb Busters er et samarbejdsspil. Hver spiller er en bomberyder, og alle spillerne udgør ét hold. Målet er at desarmere den igangværende missions bombe i fællesskab. Pas på! Bomben eksploderer, hvis I klipper en **rød** ledning, eller hvis detonatordrejeskiven når til sidste felt!

Forberedelse

- 1 Vælg et af **missionskortene**. Missionerne bliver gradvist sværere. I behøver ikke spille missionerne i rækkefølge (men vi anbefaler det på det kraftigste!). Sørg bare for, at I spiller dem alle, så I lærer, hvordan man spiller spillet ...



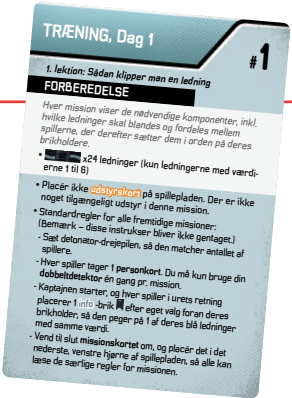
Træningsmissioner

- **Begynder (1-3)**: Disse missioner lærer jer grundprincipperne.
- **Let øvet (4-7)**: Disse missioner lærer jer nogle lidt mere avancerede koncepter.
- **Ekspert (8)**: Dette er den endelige eksamen for at bestå jeres basistræning. Hvis I gennemfører, må I åbne overraskelsesboksen med tallene 9-19.

- 2 Udpeg en kaptajn (tilfældigt i den første mission og på skift i urets retning i efterfølgende missioner). Placer **personkortet** «Kaptajn» foran denne bomberydder. Alle andre skal placere et valgfrit **personkort** foran sig.

Her kommer der snart en ny regel ...

(A)



- 3 Kaptajnen læser **missionskortet** højt og placere det med billedsiden opad nederst til venstre for spillepladen, så alle kan se missionens særlige regler.

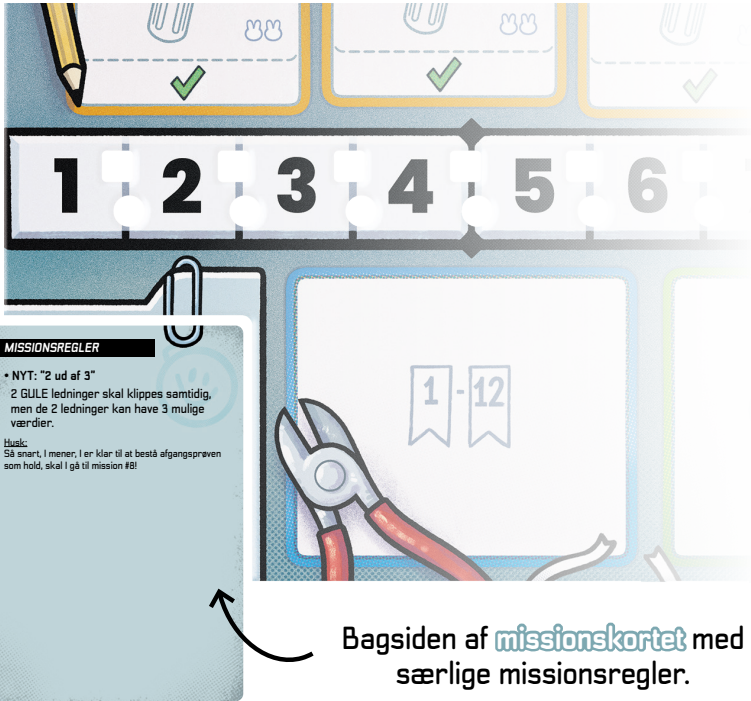
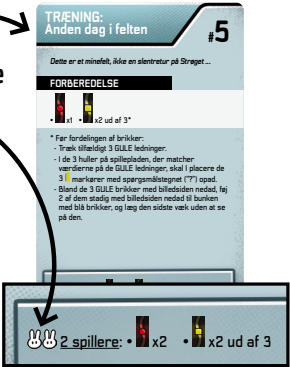
FORSIDE: Missionens opsætningsinstrukser.

Ændringer af forberedelserne med 2 spillere

BAGSIDE: Missionens særlige regler. (Hver mission kan introducere nye regler, der ikke er beskrevet i denne regelbog.)

- 4 Afhængig af antallet af bomberyddere fordeles brikholderne som følger:

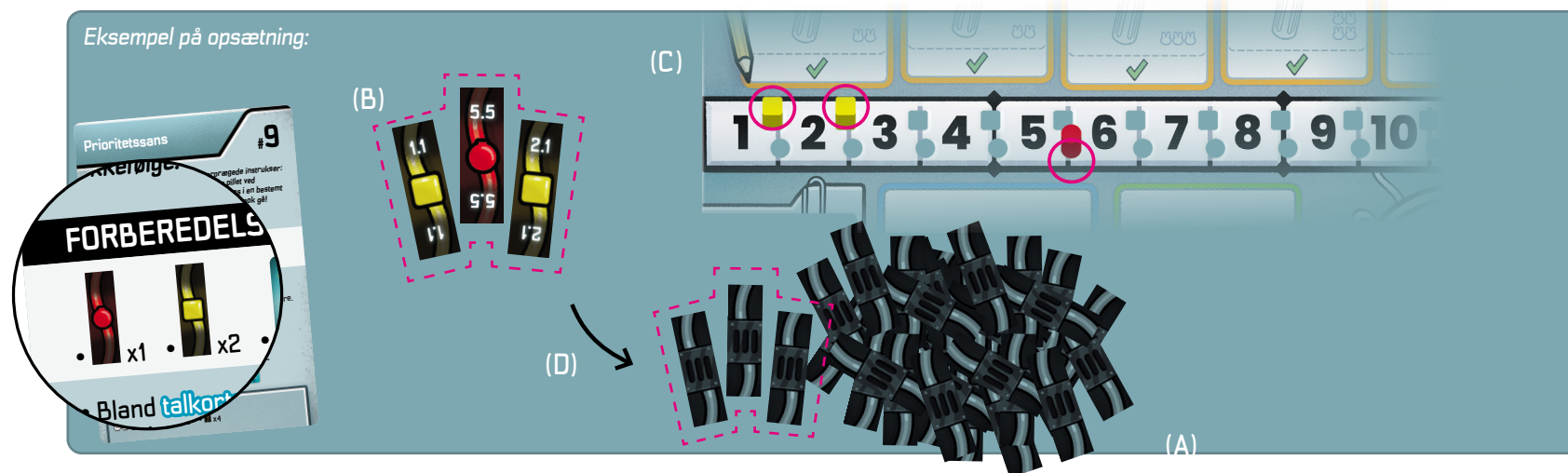
Spillere	Brikholdere til kaptajnen	Brikholdere til resten
2	2	2
3	2	1
4	1	1
5	1	1



Bagsiden af **missionskortet** med særlige missionsregler.

5 Forbered missionens **ledning**-brikker:

- Tag alle 48 **blå** ledningbrikker (undtagen i træningsmissionerne 1, 2 og 3). Der er 4 brikker med hvert af tallene fra 1-12.
- Tag det antal **røde** og **gule** ledninger vist på **missionskortet** ved at trække dem vilkårligt.
- Se på de **røde** og **gule** brikker, I har trukket, og markér de(n) **røde** og **gule** værdi(er) ved at placere træbrikkerne i de tilsvarende farver i hullerne på spillepladen med den blanke ende opad (sørg for at, "?" vender nedad).
- Bland alle **ledning**-brikkerne (**blå** + **røde** + **gule**) sammen med billedsiden nedad.

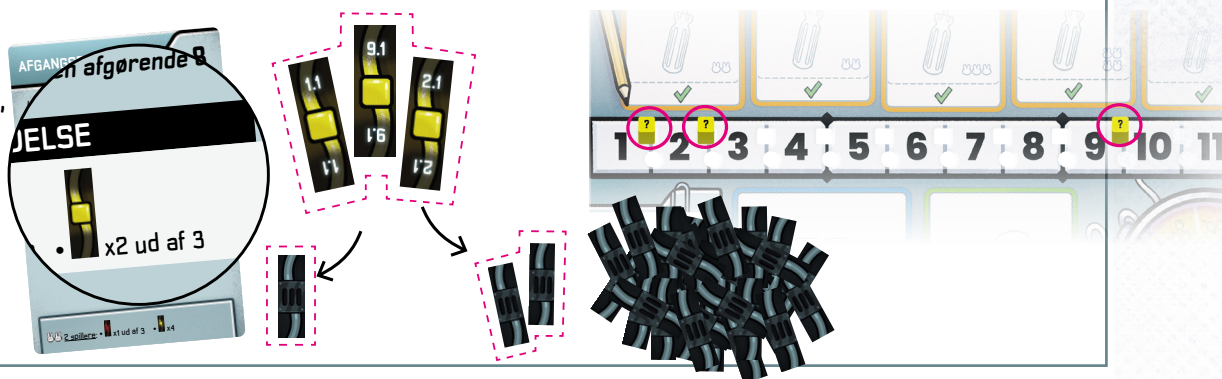


I nogle missioner bliver tallene på **røde** og/eller **gule** ledninger vist som "1 ud af 2", "1 ud af 3" eller "2 ud af 3":

I disse tilfælde er de involverede ledninger kun delvist kendt. Eksempel på opsætning af "2 ud af 3 **gule** ledninger":

- Træk og vis 3 **gule** ledning-brikker.
- Placér 3 træbrikker på de matchende felter på spillepladen med "?"-enden opad for at vise, at disse tal kan være i spil.
- Bland de 3 brikker med billedsiden nedad, fjern 2 af dem stadig med billedsiden nedad til bunken med **blå** brikker, og læg den sidste væk uden at se på den.

Det betyder, at kun 2 ud af 3 **gule** ledninger, som I har set, faktisk er i spil, men alle 3 muligheder er markeret med "?"-tegnene på spillepladen.



- Fordele alle ledningerne med billedsiden nedad så ligeligt som muligt blandt alle brikholderne. Nogle holdere kan have flere brikker end andre.
- Bomberydderne tager deres tildelte ledninger, og placerer dem i deres brikholder(e). Brikkerne skal placeres med **talværdierne** pegende mod bomberydderen og sorteret fra venstre mod højre i stigende rækkefølge. Brikkerne på en holder udgør denne bomberydders hånd.

⚠ BEMÆRK: Hvis en bomberydder har 2 brikholdere, gives, placeres og ordnes brikkerne separat for hver holder. Senere, i løbet af spillet, udgør begge holdere spillerens hånd (i forhold til udstyr, **info**-brikker, særlige regler m.m.)



Decimalværdierne på **røde** og **gule** ledninger bruges kun i forhold til at sortere brikkerne i stigende rækkefølge. I løbet af spillet har de ingen værdi, og de er blot **"RØDE"** eller **"GULE"**.

8 På spillepladen:

Tag et antal **udstyrskort** svarende til antallet af bomberyddere, og placér dem med billedsiden opad over fluebenet ✓, da I endnu ikke har adgang til dem. Det er det eneste udstyr, I har adgang til i dette spil.

Eksempel på opsætning for 3 bomberyddere



Sæt detonatorens drejepil, så den peger på sektionen, der matcher antallet af bomberyddere.

Placér alle **info**-brikkerne og de 12 **verifikation**-brikker her.



Her kommer der snart en ny regel ...

(B)

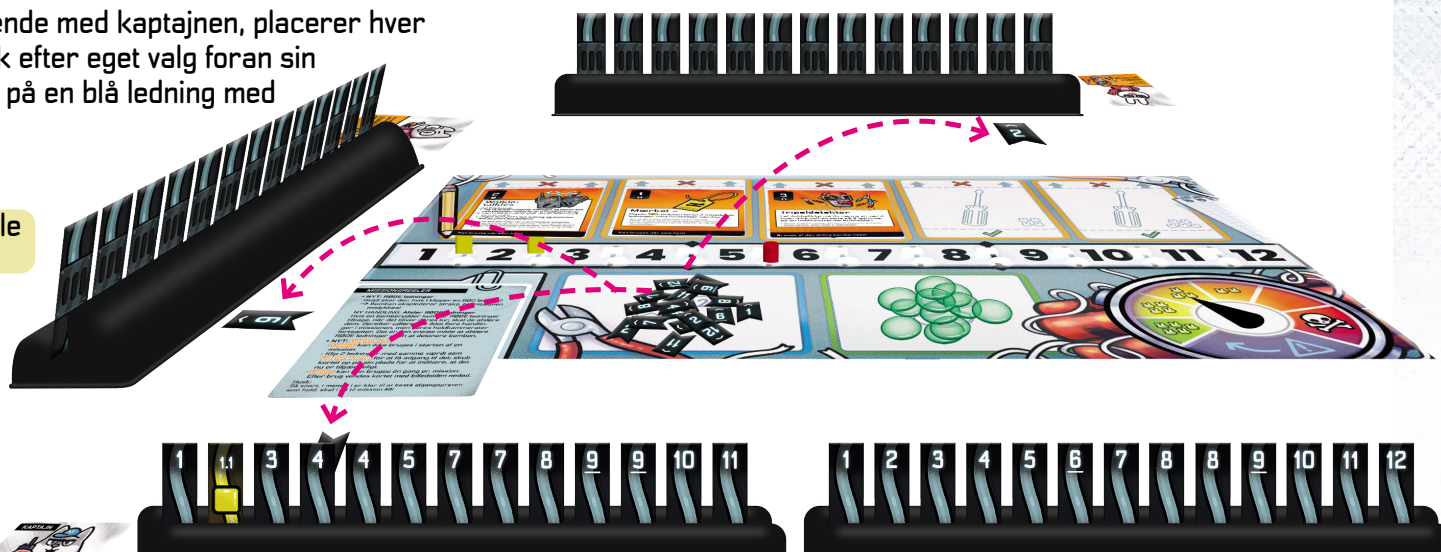
Her kommer der snart en ny regel ...

(C)

9 I turrækkefølge, begyndende med kaptajnen, placerer hver bomberydder en **info**-brik efter eget valg foran sin brikholder, så den peger på en blå ledning med en matchende værdi.

⚠ I kan ikke bruge den gule brik på dette tidspunkt.

⚠ Husk:
2 brikholdere = 1 hånd. Så bemærk, at når en bomberydder har 2 brikholdere, placerer de kun 1 **info**-brik (foran en valgfri brikholder og blå ledning).



Spillet

Kaptajnen begynder, og bomberydderne skiftes til at tage en tur. Den aktive bomberydder (altså spilleren, der har turen) skal udføre 1 af følgende 3 handlinger: **Dobbeltklip**, **Soloklip** eller **Afslør røde ledninger**.

Dobbeltklip-handlingen

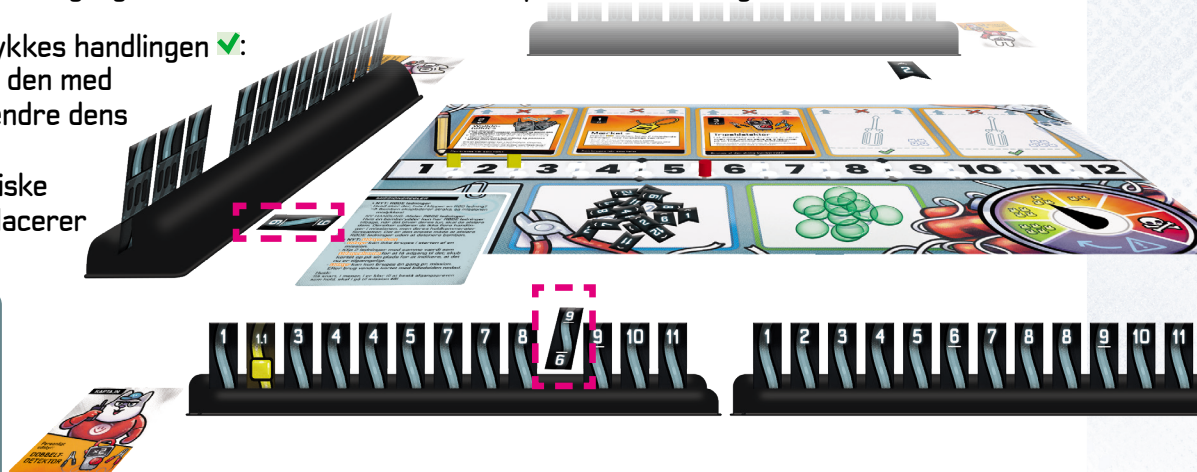
Den aktive bomberydder skal afsløre 2 identiske ledninger: 1 af sine egne og 1 tilhørende en holdkammerat. Den aktive bomberydder skal tydeligt pege på en specifik ledning hos en holdkammerat og sige, hvilken værdi den har. Eksempel "Denne ledning er en 9'er".

A Hvis den aktive bomberydder har gættet rigtigt, lykkes handlingen ✓:

- Holdkammeraten tager den ledning og placerer den med billedsiden opad foran sin brikholder, uden at ændre dens relative position.
- Derefter tager den aktive bomberydder sin identiske ledning (eller en af dem, hvis han har flere), og placerer den med billedsiden opad foran sin brikholder.

Kaptajnen peger på en holdkammerats ledning og siger "Er det en 9'er?" hvilket viser sig at være korrekt. Dobbeltklip-handlingen lykkedes!

- Holdkammeraten placerer den valgte "9'er"-ledning med billedsiden opad foran sin brikholder.
- Kaptajnen viser også en af sine egne "9'ere" og placerer den med billedsiden opad foran sin egen brikholder.



B Men hvis gættet er forkert, mislykkes handlingen ✗:

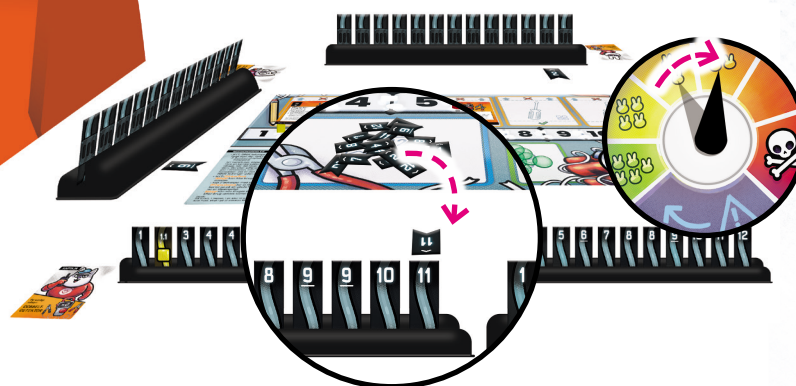
- Hvis den valgte ledning er **rød**, eksploderer bomben, og missionen er en fiasko;
- Hvis den valgte ledning er **blå** eller **gul**, flyttes detonator-drejepilen 1 felt (bomben eksploderer, hvis drejepilen når til dødningshovedet, og missionen er mislykket), og deres holdkammerat placerer en **info**-brik foran den valgte ledning, så den viser dens rigtige værdi.

⚠ Bemærk: Den aktive bomberydder viser ikke, hvor han selv har den ledning, han havde i sinde at klippe.



Holdkammeraten peger på kaptajnens "11'er" og spørger, om det er en 12'er, men det er forkert, så dobbeltklippet mislykkes!

- Kaptajnen placerer en **info**-brik, der matcher den valgte lednings værdi, på bordet foran sin brikholder, så den peger på ledningen.
- Detonator-drejepilen flytter 1 felt fremad.





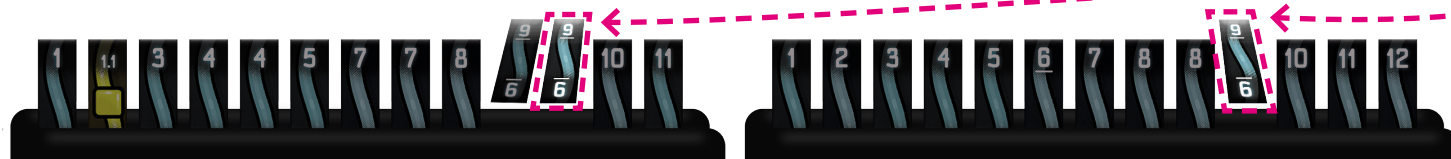
Soloklip-handlingen

Hvis de sidste identiske ledninger af en bestemt værdi befinder sig på den aktive bomberydders hånd, kan bomberydderen klippe de identiske ledninger i par (enten 2 eller 4). Dette kan gøres alene uden hjælp fra en anden bomberydder.

- Hvis bomberydderen er så heldig, at han har et sæt bestående af 4 ens ledninger, må de klippe alle 4 ledninger på én gang.
- Hvis et par ledninger af en bestemt værdi allerede er blevet klippet, må den aktive bomberydder klippe de resterende 2 ledninger med den værdi fra sin hånd.

Disse ledninger placeres med billedsiden opad på bordet foran bomberydderens brikholder.

I dette eksempel er to «9'ere» tidligere blevet klippet. Den aktive bomberydder udfører en soloklip-handling. Hun klipper de to resterende «9'ere», som hun har på hånden (i dette tilfælde på to brikholdere).



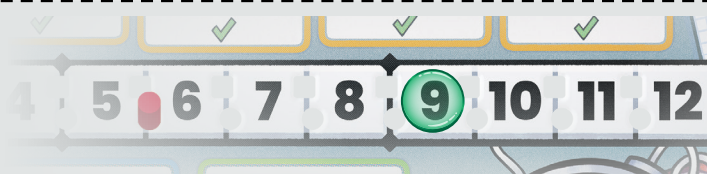
Afslør røde ledninger-handlingen

Denne handling kan kun udføres, hvis den aktive bomberydders resterende uklippede ledninger alle er **RØDE**. Bomberydderen vender dem med billedsiden opad på bordet foran sin brikholder.



VERIFIKATION-BRIKKER

Så snart alle 4 ledninger med samme værdi er blevet klippet, placeres 1 **verifikation**-brik på det tilsvarende tal på spillepladen. Denne visuelle påmindelse kan spare jer tid og måske endda redde jeres liv!



DE GULE LEDNINGER

- **Gule** ledninger klippes på samme måde som de **blå** ledninger (dobbeltklip eller soloklip): men deres talværdi bruges kun, når brikkerne sorteres under forberedelsen af missionen. I løbet af spillet regnes alle **gule** ledninger for at have den samme værdi: "GUL". For at klippe en **gul** ledning skal den aktive bomberydder have en på sin hånd, pege på en holdkammerats hånd og sige "Denne ledning er gul." Hvis det er rigtigt, bliver de 2 ledninger klippet. Hvis det er forkert, placeres en **info**-brik med den rigtige værdi, og detonator-drejepilen flyttes 1 felt frem ligesom ved **blå** ledninger.

- Hvis en **gul** ledning bliver peget på ved en fejl, placeres en gul **info**-brik og detonator-drejepilen rykkes 1 felt fremad.
- Et soloklip med **gule** ledninger kan kun udføres af en bomberydder, der har alle tilbageværende gule ledninger på hånden.



UDSTYRSKORTENE

- Et stykke udstyr er tilgængeligt, så snart der er klippet 2 ledninger med den værdi, der er vist i øverste venstre hjørne på udstyrskortet. Skub **udstyrskortet** op, så det grønne flueben bliver synligt for at vise, at kortets effekt nu er tilgængeligt.

- Alle **udstyrskort** kan kun bruges én gang i løbet af missionen. For at vise, at kortet er blevet brugt, vendes det med billedsiden nedad.
- Teksten på hvert kort beskriver, hvornår **udstyrskortet** kan bruges. De fleste kan bruges når som helst af alle spillerne, selv hvis det ikke er deres tur. En bomberydder kan bruge flere **udstyrskort** i træk.

BEMÆRK: X- eller Y-sensoren kan kombineres med dobbeltdetektoren, tripeldetektoren eller superdetektoren (for at indikere 2 værdier sammen med flere ledninger!)



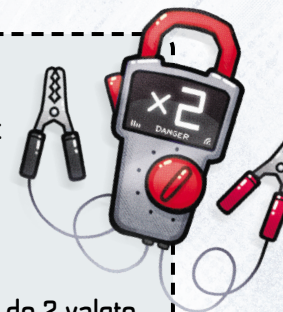
Når et par 9'er-ledninger bliver klippet, bliver udstyrskort 9 tilgængeligt.



PERSONKORTENE

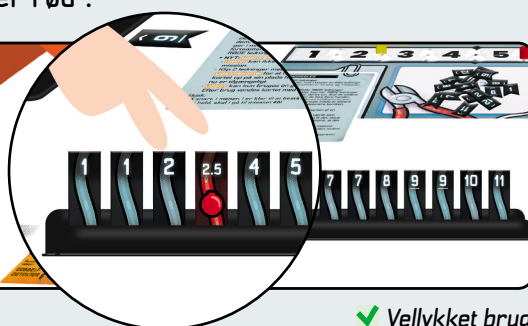
Hver bomberydder kan bruge det personlige udstyr på sit personkort én gang pr. mission. For at vise, at kortet er blevet brugt, vendes det med billedsiden nedad.

Dobbeltdetektor: I et dobbeltklip nævner den aktive bomberydder en værdi og peger på 2 ledninger i en holdkammerats brikholder (i stedet for kun 1).

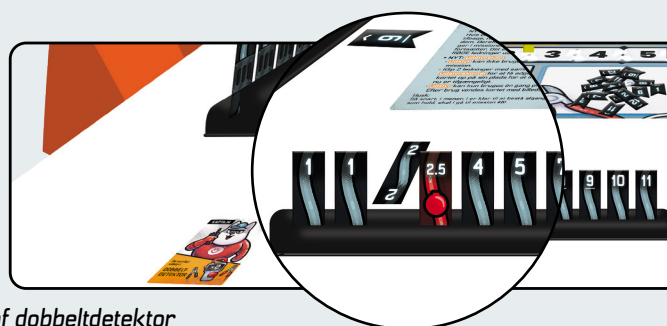


- Hvis en af disse 2 ledninger matcher den nævnte værdi, er handlingen **vellykket**.
 - Hvis begge ledninger matcher værdien, holder holdkammeraten denne information hemmelig og klipper en valgfri ledning blandt de 2 valgte.
- Hvis ingen af disse 2 ledninger matcher den nævnte værdi, er handlingen **mislykket**.
 - Detonator-drejepilen flyttes 1 felt fremad, og holdkammeraten placerer 1 **info**-brik på bordet foran 1 af de 2 valgte ledninger (efter eget valg).
 - Hvis kun 1 af de 2 valgte ledninger er **rød**, eksploderer bomben ikke. Holdkammeraten siger intet og placerer blot en **info**-brik foran den ledning, der "ikke er rød".

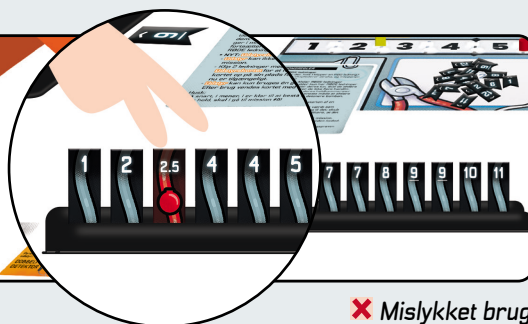
Er en af disse ledninger en 2'er?



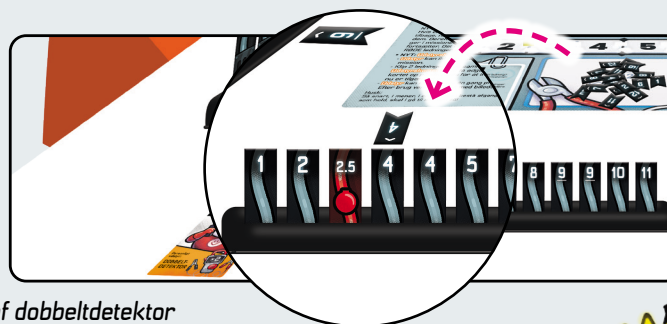
✓ Vellykket brug af dobbeltdetektor



Er en af disse ledninger en 3'er?



✗ Mislykket brug af dobbeltdetektor



Præcisering

Ikke flere ledninger: Når en bomberydder ikke har flere ledninger på hånden, og deres brikholder er tom, fortsætter missionen uden dem. Spring den pågældende bomberydders tur over, og bliv ved med at skiftes til at have en tur i urets retning med dem, der stadig har ledninger på hånden.

Kommunikation: For at fremme spillets grundoplevelse, er kommunikation bevidst ret begrænset.

- **Det er forbudt at tale om ledningerne, man har på hånden, at antyde deres værdi, at gentage information fra tidligere runder og at dele sine gæt og antagelser højt.**
- **Det er til enhver tid tilladt at diskutere generelle strategier, brugen af udstyr, spørge om specielle regler eller minde en holdkammerat om at bruge sin dobbeltdetektor eller andet udstyr.**

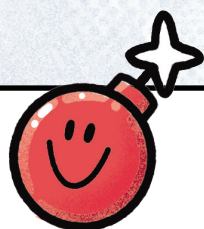
Spillets afslutning

Mission ender vellykket, når alle bomberyddere har tomme brikholdere.

Hvis en mission ender i fiasko (en **rød** ledning bliver klippet, eller detonator-drejepilen når til feltet ☹️), så skift personkort og prøv missionen igen!

Efter I har gennemført mission 8 – tillykke, I må nu åbne den første "overraskelsesæske", (mission 9-19). I kan bruge tabellen på bagsiden til at holde styr på, hvor langt I er nået.





HURTIG OVERSIGT



Forberedelse

- Alle tager 1 personkort.
- Bland de 48 blå ledninger med de røde/gule ledninger vist i missionens instrukser. Fordel derefter alle ledninger så ligeligt som muligt blandt brikholderne med billedsiden nedad.
- Med 2 bomberyddere bruger hver bomberydder 2 brikholdere. Med 3 bomberyddere bruger kun kaptajnen 2 brikholdere.
- Antallet af udstyrskort og detonator-drejepilens startposition afhænger af antallet af bomberyddere.
- Hver bomberydder placerer 1 info-brik foran sin brikholder (men ikke en gul brik under forberedelserne).



I din tur

→ Når det er din tur, skal du udføre 1 af disse handlinger:

• Dobbeltklip:

Vælg en værdi på en brik på din hånd, og peg på en ledning hos en holdkammerat, mens du spørger, om den ledning har den værdi, du nævner (håb på et match!).

- ✓ Matchende værdier: afslør begge ledninger, og placér dem foran jeres respektive brikholdere.
- ✗ Ikke matchende værdier: detonator-drejepilen flyttes et felt, og, hvis den ikke har nået 💀, placerer holdkammeraten en info-brik ved sin valgte ledning med dens faktiske værdi.
- ⚡ Rød ledning: bomben eksploderer!

• Soloklip:

Afslør de 2 eller 4 resterende ledninger med samme værdi, og placér dem foran din brikholder.

• Afslør røde ledninger:

Hvis alle dine resterende ledninger er røde, skal du afsløre dem.

Spillets afslutning

→ Succes: Alle brikholdere er tomme.

→ Fiasko: Bomben eksploderer (den røde ledning blev klippet for tidligt, eller detonator-drejepilen nåede feltet 💀 !)



HUSK:

- Hver bomberydder har 1 stykke personligt udstyr, der kan bruges én gang pr. spil.
- Udstyr bliver tilgængeligt, første gang 2 ledninger med værdien på udstyrskortet bliver klippet.
- Alle de gule ledninger regnes for at have samme værdi: "gul".
- Alle de røde ledninger regnes for at have samme værdi: "rød".
- Der er 4 eksemplarer af hver blå ledning fra 1 til 12. Når alle 4 ledninger med samme værdi er blevet klippet, skal I placere en verifikation -brik på spillepladen som påmindelse.
- To brikholdere: En bomberydder med 2 brikholdere behandler dem som én enkelt hånd.



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



Spilbræt.dk ApS
Trekronergade 149B
2500 Valby, Danmark
info@spilbraet.dk
www.spilbraet.dk

Oversættelse:
Pernille Monrad

Crédits audio : <https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/bomb-busters-credits/>