

CAZA BOMBAS

Un juego de **Hisashi Hayashi**, ilustrado por **Dom2D**

2-5

30'

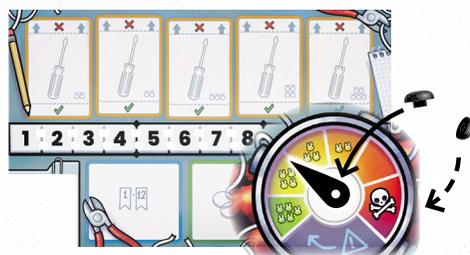
12+

GUÍA COMPLETA
PARA NO
EXPLOTAR

Componentes:

1 tablero (con una flecha)

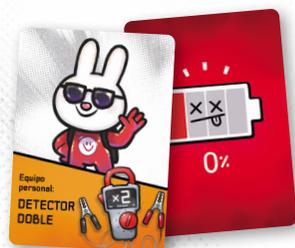
Hay que instalar la flecha en el tablero antes de la primera partida.



17 cartas



12 cartas de **Equipo**



5 cartas de **Personaje**

40 fichas



26 fichas de **Información**
(entre ellas 2 amarillas)



12 fichas de **Validación**



1 ficha de "="



1 ficha de "≠"

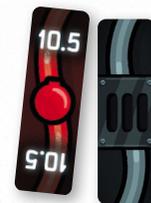
8 cartas grandes de **Misión**



70 losetas de **Cable**



48 cables **azules**
del «1» al «12»,
4 de cada una



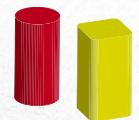
11 cables **rojos**
del «1,5» al «11,5»



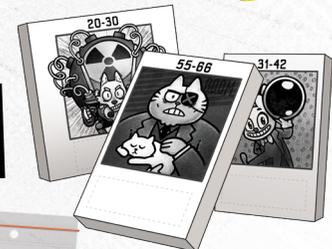
11 cables **amarillos**
del «1,1» al «11,1»

5 soportes de losetas

7 piezas: 4 amarillas y 3 rojas



5 cajas «Sorpresa»
para abrir más tarde



8 bolsas con cierre



1 figurita de **CazaBombas**
¡La necesitaréis para la misión 66!
No os preocupéis por ella antes ;)

1 reglamento

Objetivo del juego:

CazaBombas es un juego cooperativo. Cada jugador lleva a un artificiero. Todos los jugadores deberán trabajar en equipo con el objetivo de desactivar juntos la bomba de la misión asignada. ¡Pero cuidado! Si cortáis un cable **rojo** o si el detonador llega al final, ¡la bomba explotará!

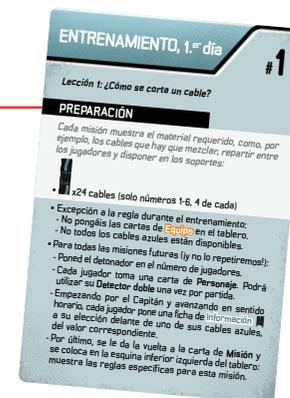
Preparación:

- 1 Seleccionad las cartas de **Misión**. Las misiones se vuelven cada vez más complicadas. No es obligatorio jugar las misiones en orden, pero es muy recomendable. Sobre todo, no os saltéis demasiadas misiones; si lo hacéis, os arriesgaréis a ir un poco perdidos.

En vuestra primera misión:

- **Principiantes:** Los 3 tutoriales (**Misiones 1 a 3**) os permiten familiarizaros con las reglas.
- **Optimistas:** Las 4 sesiones de entrenamiento (**Misiones 4 a 7**) os permiten practicar y prepararos para el examen (**Misión 8**).

Cuando hayáis superado el examen, podéis abrir la Caja de misiones 9-19.



- 2 Elegid a un Capitán (un artificiero al azar para la 1.ª misión, el artificiero a su izquierda para la siguiente misión, y así sucesivamente). Poned la carta de **Personaje** «Capitán» delante de ese jugador. Los demás artificieros ponen una carta de **Personaje** boca arriba delante de ellos.

Pronto, una nueva regla aquí
(A)



- 3 El Capitán lee en voz alta la carta de **Misión** y la coloca en la esquina inferior izquierda del tablero, donde todo el mundo pueda ver las reglas especiales.

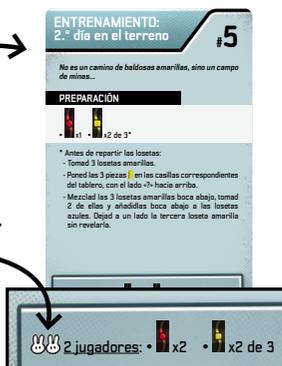
Parte delantera:

Preparación específica de la misión.

Parte trasera:

Reglas especiales de la misión. De forma predeterminada, se aplican las reglas normales.

Modificaciones especiales para 2 artificieros



- 4 **Con 2 artificieros:** 2 soportes de losetas cada uno.

Con 3 artificieros: El Capitán toma 2 soportes de losetas, los demás toman 1.

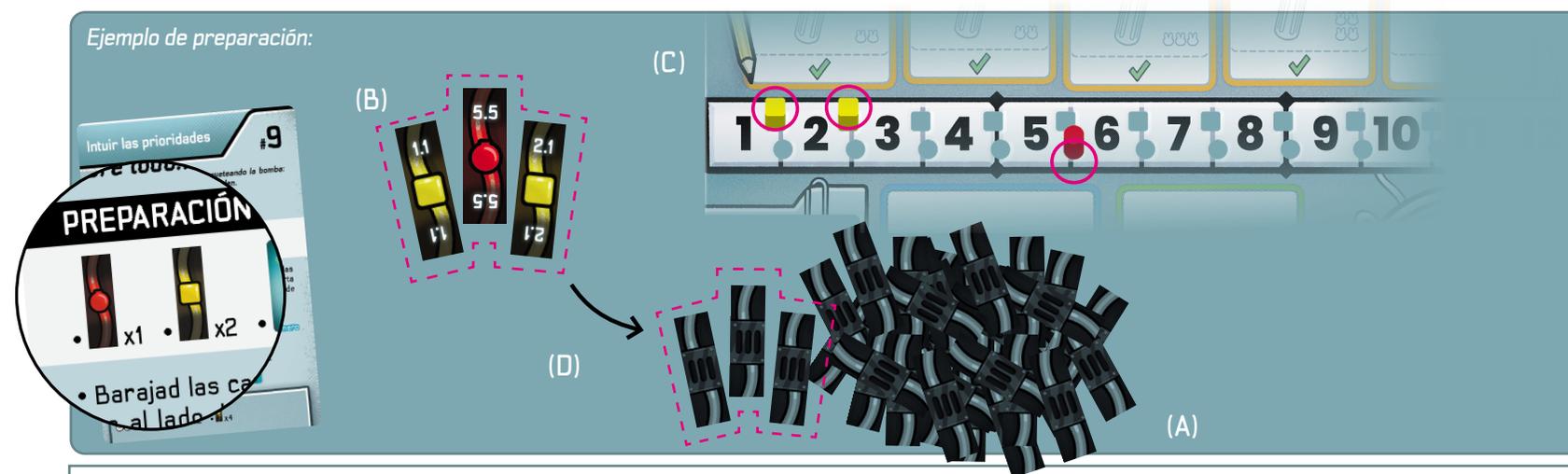
Con 4 y 5 artificieros: 1 soporte de losetas cada uno.



Parte trasera de la carta de **Misión** con reglas específicas para esta misión.

5 Preparad las losetas de **Cable** para esta misión:

- Tomad siempre los 48 cables **azules** (excepto para las misiones de entrenamiento 1, 2 y 3).
Los números 1-12 aparecen 4 veces.
- Tomad la cantidad de cables **rojos** y **amarillos** especificada en la carta de **Misión**, robándolos al azar.
- Mirad las losetas **rojas** y **amarillas** robadas e indicad los valores para **rojo** y **amarillo** colocando las piezas apropiadas **rojas** y **amarillas** en las casillas del tablero, con el lado «?» arriba.
- A continuación, poned boca abajo todas las losetas de **Cable** (**azul** + **rojo** + **amarillo**) y mezcladlas bien.

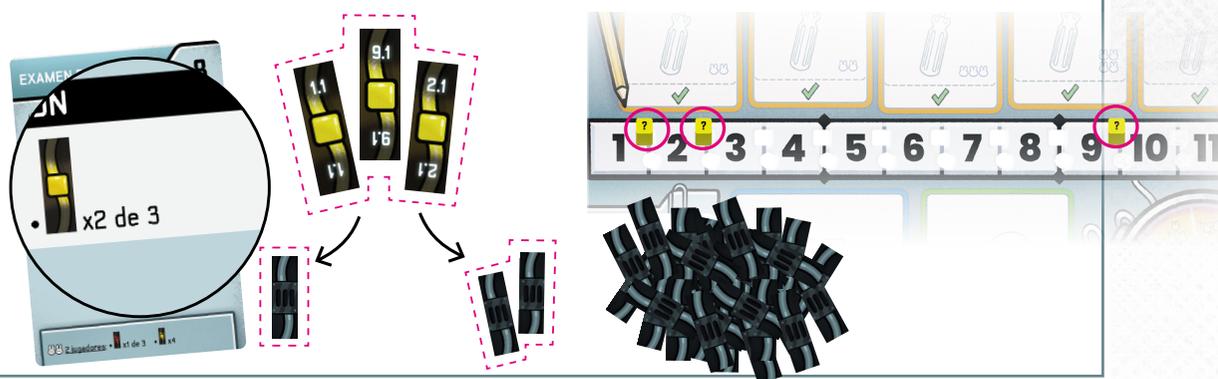


En algunas misiones, el número de cables rojos y/o amarillos se indica como «1 de 2», «1 de 3» o «2 de 3»:

En este caso, los cables implicados solo se conocen parcialmente. Por ejemplo, al preparar «2 de 3 cables **amarillos**»:

- Revelad 3 losetas de **Cable amarillo**.
- Poned 3 piezas **?** en las casillas correspondientes del tablero con el lado «?» hacia arriba, para indicar que podrían estar en juego.
- Mezclad las 3 losetas boca abajo y añadid 2 losetas boca abajo a las losetas **azules**. Apartad a un lado la 3.ª loseta sin revelarla.

Por lo tanto, solo hay 2 cables **amarillos** en juego entre 3 posibilidades, indicado por las piezas «?».



- Repartid **todos** los cables boca abajo entre todos los soportes de losetas, de la forma más equitativa posible (es posible que un soporte tenga más losetas que otro).
- En cada soporte de losetas, cada jugador ordena los cables en orden ascendente de izquierda a derecha (mirando hacia el jugador).

! NOTA: Cuando un artificeiro tiene 2 soportes de losetas, los cables de cada soporte se ordenan **por separado**. Sin embargo, ambos soportes siempre se consideran una sola mano (a efectos de Equipo, fichas de **Información**, reglas específicas, etc.).



Los valores de los cables rojo y amarillo solo se utilizan a efectos de esta clasificación. De aquí en adelante no tienen valor, solo «**ROJO**» o «**AMARILLO**».

8 En el tablero:

Tomad tantas cartas de **Equipo** como el número de artificieros. Poned las cartas boca arriba de modo que tapen la marca de verificación ✓, ya que todavía no las podéis utilizar. Este es el único Equipo disponible para esta partida.

Ejemplo para 3 jugadores



Poned el detonador en la casilla correspondiente al número de artificieros.

Poned aquí todas las fichas de Información y las 12 fichas de Validación.



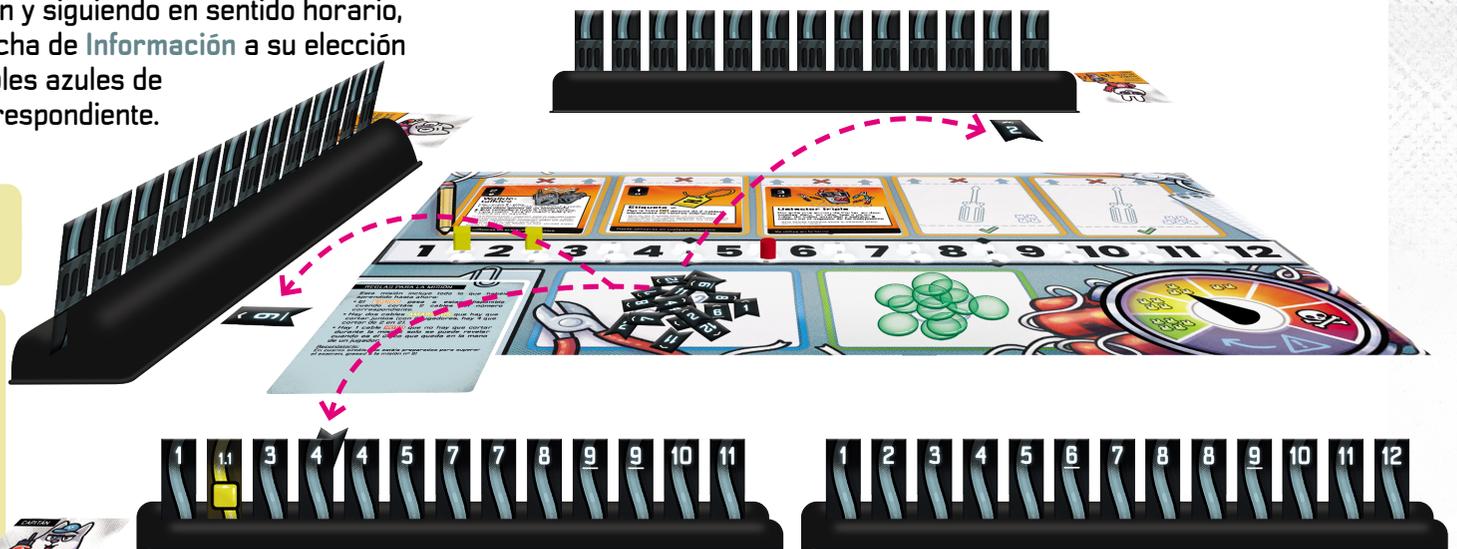
Pronto, una nueva regla aquí
(B)

Pronto, una nueva regla aquí
(C)

9 Empezando por el Capitán y siguiendo en sentido horario, cada jugador pone una ficha de Información a su elección delante de uno de los cables azules de su mano del número correspondiente.

! No podéis utilizar la ficha durante la preparación.

! Recordatorio:
2 soportes de losetas = 1 mano.
Tened en cuenta que cuando un jugador tiene 2 soportes de losetas, solo pone 1 ficha de Información (delante del soporte de losetas que elija).



Cómo se juega:

Los artificieros juegan en sentido horario, empezando por el Capitán. En su turno, un artificiero (llamado «artificiero activo») debe realizar 1 de las 3 acciones siguientes: Cortar en dúo, Cortar en solitario o Revelar cables rojos.

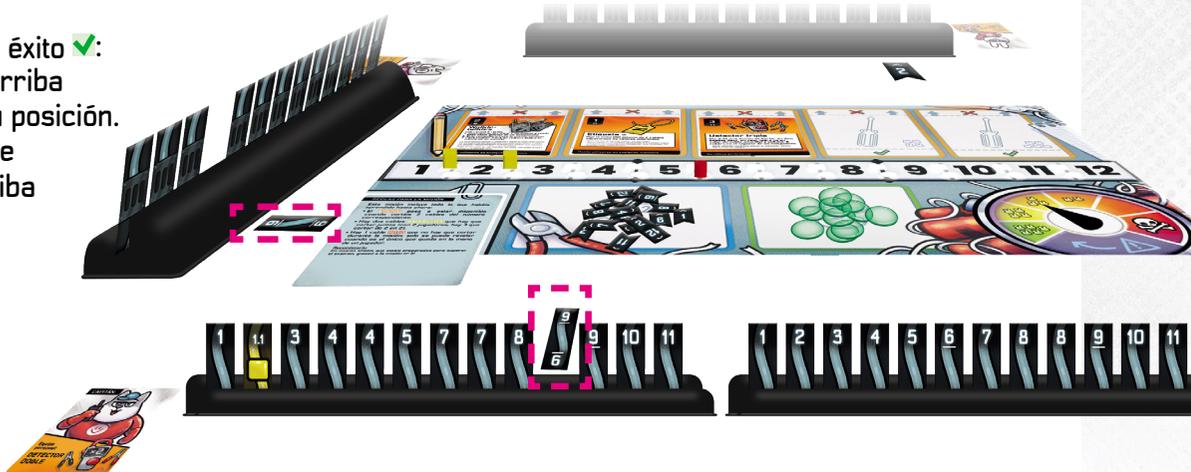
Cortar en dúo

El artificiero activo debe cortar 2 cables idénticos: 1 cable suyo y 1 cable de un compañero de equipo. Señala con el dedo un cable de un compañero y dice un valor. Por ejemplo: «este cable es un 9».

A Si el artificiero activo ha acertado, la acción tiene éxito ✓:

- Su compañero pone el cable en cuestión boca arriba delante de su soporte de losetas, sin cambiar su posición.
- A continuación, el artificiero activo pone su cable idéntico (o uno de ellos, si tiene varios) boca arriba delante de su soporte.

Ejemplo de éxito de la acción Cortar en dúo:
El Capitán ha señalado al «9» de un compañero.
Es el valor correcto.
- El compañero pone el cable «9» señalado delante de su soporte de losetas.
- El Capitán también revela uno de sus «9» y lo pone delante de su soporte de losetas.



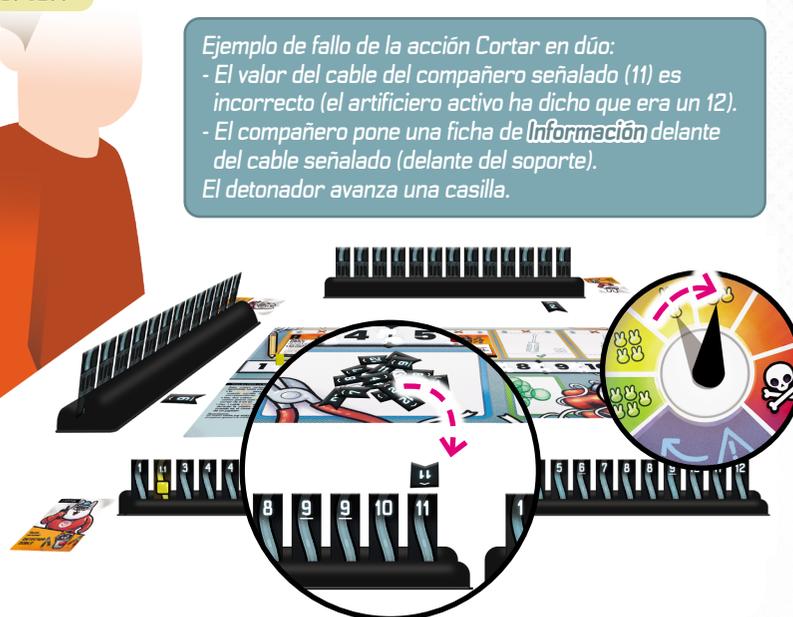
B Si el artificiero activo se ha equivocado, la acción fracasa ✗:

- Si el cable en cuestión es **rojo**, la bomba explota y la misión ha fracasado.
- Si el cable en cuestión es **azul** o **amarillo**, el detonador avanza una casilla (la bomba explota cuando el detonador llega a la calavera, lo cual implica el fracaso de la acción). A continuación, su compañero pone una ficha de **Información** delante del cable en cuestión para mostrar su valor real.

! Nota: El artificiero activo no muestra el cable de su mano que quería cortar.

Ejemplo de fallo de la acción Cortar en dúo:

- El valor del cable del compañero señalado (11) es incorrecto (el artificiero activo ha dicho que era un 12).
- El compañero pone una ficha de **Información** delante del cable señalado (delante del soporte). El detonador avanza una casilla.





Cortar en solitario

El artificiero activo puede cortar 2 o 4 cables idénticos en su mano, siempre y cuando sean los únicos cables de ese valor que quedan en juego:

- Son los 4 cables (si tiene mucha suerte).
- Son los 2 cables restantes porque los otros 2 ya han sido cortados.

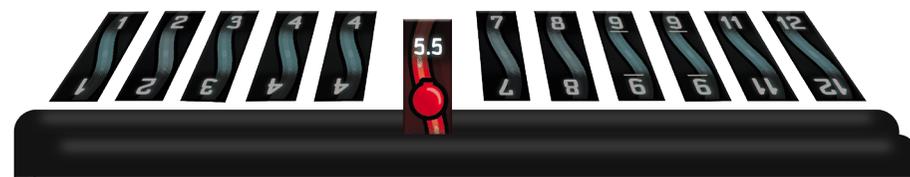
El artificiero pone los cables boca arriba delante de su soporte.

En este ejemplo, dos «9» se han cortado anteriormente. El jugador activo realiza una acción de Cortar en solitario: corta los dos «9» restantes que tiene en la mano (en este caso, en dos soportes de losetas).



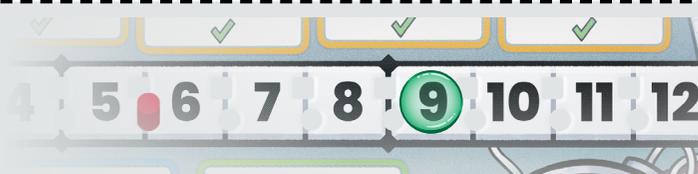
Revelar cables rojos

Esta acción **SOLO** se puede realizar cuando **todos** los cables sin cortar que le quedan al artificiero activo son **ROJOS**. En ese caso, se pueden revelar de forma segura.



FICHAS DE VALIDACIÓN

Cada vez que se cortan los 4 cables del mismo valor, pond una ficha de **Validación** en el número correspondiente del tablero. Esta ayuda visual puede ahorrar tiempo... ¡o incluso salvaros la vida!



LOS CABLES AMARILLOS

• Se cortan del mismo modo que los cables **azules** (Cortar en dúo o Cortar en solitario): su único valor es **PARA EL ORDEN DE LOS NÚMEROS**. Luego, se considera que todos tienen el mismo valor: «**AMARILLO**».

Para cortar un cable **amarillo**, el artificiero debe tener uno en su mano y decir «este cable es amarillo» al señalar al cable de un compañero. Si acierta, se cortan los 2 cables. Si no acierta, al igual que con los cables **azules**, se pone una ficha de **Información** (en este caso, una ficha de **Información** amarilla 🗃️), y el detonador avanza una casilla.

- La acción de Cortar en solitario solo se puede realizar si el jugador tiene todos los cables **amarillos** restantes en la mano.



CARTAS DE EQUIPO

• Una carta de Equipo se puede utilizar en cuanto se cortan dos cables del valor mostrado en la esquina superior izquierda de la carta. Mover hacia arriba la carta de **Equipo** para indicar que está disponible para ser utilizada.

- Cada carta de Equipo se puede utilizar una sola vez. Después de utilizarla, se le da la vuelta.
- Cada carta indica cuándo se puede utilizar. La mayoría las puede utilizar cualquier jugador en cualquier momento, aunque no sea su turno. Un artificiero puede utilizar varias cartas, una después de la otra.

NOTA: La carta de Equipo «Rayos X o Y» se puede combinar con «Detector triple», «Superdetector» y «Detector doble» (para indicar 2 valores junto con varios cables).



Al cortar dos cables «9», la carta de Equipo «9» pasa a estar disponible.



CARTAS DE PERSONAJE

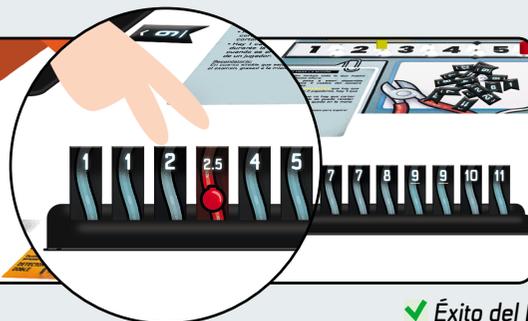
Cada artificiero puede utilizar su Equipo personal una vez por misión; acto seguido, pone su carta de Personaje boca abajo.

Detector doble: Durante una acción de Cortar en dúo, el artificiero activo puede decir un valor y señalar DOS cables del soporte de un compañero en lugar de uno.

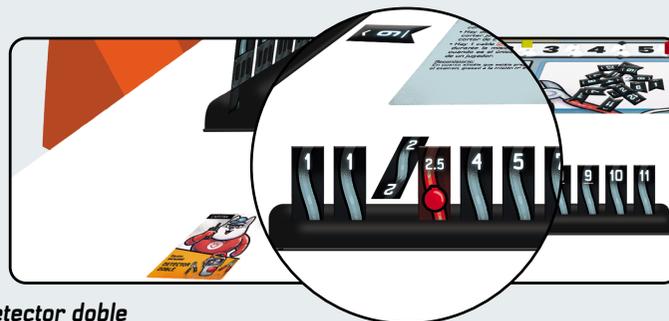
- Si 1 de estos 2 cables es el correcto, la acción es un **éxito**.
 - Si ambos cables son los correctos, el compañero no especifica el valor y corta uno de los dos cables a su elección.
- Si ninguno de los 2 cables es el correcto, la acción es un **fracaso**.
 - El detonador avanza una casilla y el compañero pone una ficha de **Información** delante de uno de los dos cables señalados (a su elección).
 - Si solo uno de los 2 cables señalados es **rojo**, la bomba no explota. El compañero no identifica el cable y debe poner una ficha de **Información** delante del cable que no es **rojo**.



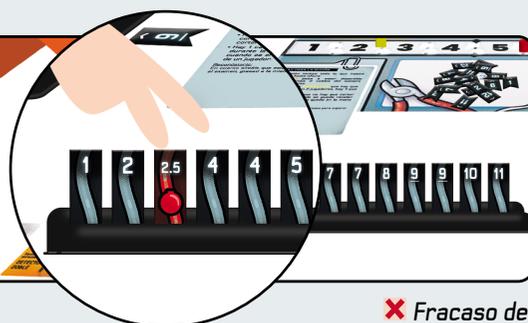
¿Uno de estos dos cables es un 2?



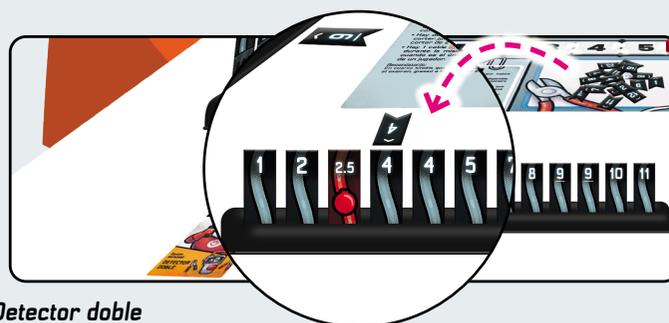
✓ Éxito del Detector doble



¿Uno de estos dos cables es un 3?



✗ Fracaso del Detector doble



Comunicación

Un aspecto muy importante de este juego es que la comunicación está muy limitada.

- **Está prohibido:** hablar sobre los cables en la mano, dar pistas sobre su valor, recordar información de turnos anteriores o compartir en voz alta las deducciones o conjeturas propias.
- **Está permitido:** hablar sobre tácticas generales o sobre el uso de Equipo, recordar reglas especiales o recomendarle a un compañero que utilice su *Detector doble* o cualquier otro Equipo en cualquier momento.

Fin de la partida:

La misión se considera un éxito cuando a **todos** los artificieros ya no les quedan cables en la mano.

Cuando a un artificiero ya no le quedan cables, la misión prosigue sin ese jugador.

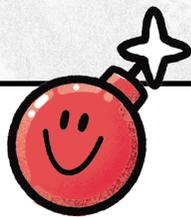
Si es un fracaso (cable **rojo** o detonador en ☛)..., ¡cambiad de Capitán y volved a empezar la misión!

Si habéis finalizado la misión 8, ¡felicidades! Os habéis ganado el derecho de abrir la primera caja «Sorpresa» (Misiones 9-19), y podéis completar la tabla en la parte trasera de la caja.



Número de victorias y derrotas





GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA



Preparación:

- Todos toman una carta de **Personaje**.
- Mezclad bien los 48 cables **azules** junto con los cables **rojos/amarillos** de la misión seleccionada. A continuación, distribuid todos los cables boca abajo entre los soportes de losetas.
- En una partida de 2 jugadores, cada artificiero tiene 2 soportes de losetas. En una partida de 3 jugadores, solo el Capitán tiene 2 soportes.
- El número de cartas de Equipo y el detonador varían dependiendo del número de artificieros.
- Cada jugador pone una ficha de **Información** delante de su mano (pero nunca una ficha amarilla 🚫).

En tu turno:

- Selecciona y realiza una de las acciones siguientes:
 - **Cortar en dúo:**
Elige un valor (que tengas en la mano), anúncialo y señálalo en la mano de un compañero.
 - **✓ Valor correcto:** se revelan los 2 cables.
 - **✗ Valor incorrecto:** el detonador avanza; si no ha llegado a la calavera, se pone una ficha de **Información** delante del cable elegido.
 - **☛ Cable rojo:** ¡la bomba explota!
 - **Cortar en solitario:**
Revela los 4 cables o los 2 cables restantes del mismo valor y ponlos delante de tu mano.
 - **Revelar cables rojos:**
Muestra todos tus cables restantes **si es que todos son rojos**.



Fin de la partida:

- **Victoria:** ¡Todos los soportes de losetas están vacíos!
- **Fracaso:** La bomba ha explotado (¡se ha cortado el cable **rojo** o el detonador ha llegado a la casilla 🏴☠️!).

RECORDATORIO:

- Cada personaje tiene un Equipo personal que puede utilizarse una vez por partida.
- Una carta de Equipo se puede utilizar cuando se han cortado 2 cables de su valor.
- Todos los cables **amarillos** se consideran del mismo valor: «**AMARILLO**».
- Todos los cables **rojos** se consideran del mismo valor: «**ROJO**».
- Hay 4 ejemplares de cada cable del 1 al 12. Cuando se han cortado 4 cables del mismo valor, poned una ficha de **Validación** 🟢 en el tablero como recordatorio.
- 2 soportes de losetas delante de un jugador cuentan como una mano.



DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153,
Entl. 4 - 08021
Barcelona
www.devir.com

CRÉDITOS DEVIR

Traducción: Jaume Muñoz
Adaptación gráfica: Solange Saavedra I.
Revisión: Adrián Giménez Molina
Edición: Diego San Martín Pierron

Créditos audio en español:
Locución: Ingrid Carreras
Grabación: Eduard Roca

Créditos efectos de sonido: <https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/bomb-busters-credits/>

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

