

BOMB BUSTERS

2-5

30'

12+

Suunnittelu **Hisashi Hayashi**, kuvitus **Dom2D**

KÄYTTÖOPAS

NÄIN ETTE
RÄJÄHDÄ

Sisältö

1 pelilauta (jossa viisari)

Kiinnittäkää viisari pelilautaan ensimmäisellä pelikerralla



70 johtolaattaa



48 **sinistä** johtoa
"1"- "12", 4 kutakin



11 **punaista** johtoa
"1.5"- "11.5"

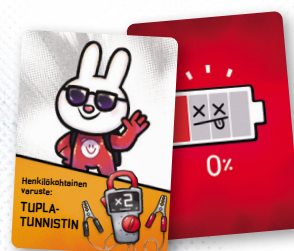


11 **keltaista** johtoa
"1.1"- "11.1"

17 korttia



12 **varustekorttia**



5 hahmokorttia

5 laattatelinettä



40 merkkiä



26 **tietomerkkiä**
(mukaan lukien
2 keltaista)



12 **varmistusmerkkiä**

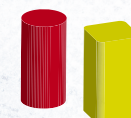


"=" -merkki



"≠" -merkki

7 nappulaa: 3 punaista ja 4 keltaista



5 yllätyslaatikkoa jotka avataan vasta myöhemmin



8 suurta tehtäväkorttia



8 suljettavaa pussia



1 säännöt



1 **pomminpurkajahahmo**
Tarvitsette sitä vasta tehtävässä 66!
Sitä ennen siitä ei tarvitse välittää :)

Pelin tavoite

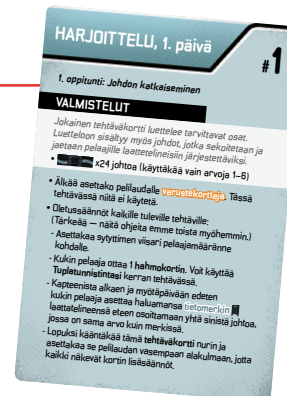
Bomb Busters on yhteistyöpeli. Pelaajat ovat pomminpurkajia, jotka toimivat yhtenä tiiminä. Tavoitteenanne on purkaa saamanne tehtävän pommi yhdessä. Varokaa! Pommi räjähtää, jos katkaisette **punaisen** johdon tai jos sytyttimen viisari kääntyy loppuasentoonsa!

Pelivalmistelut

- Valitkaa yksi **tehtäväkortista**. Tehtävät muuttuvat vähitellen vaativammiksi. Tehtäviä ei ole pakko pelata järjestyksessä (mutta suosittelemme sitä!). Pitäkää kuitenkin huolta, että käytte läpi ne kaikki, jotta opitte kaikki pelisäännöt...

Harjoittelutehtävät

- Aloittelija (1–3):** Näissä opitte pelin perusasiat.
- Keskitaso (4–7):** Näissä tehtävissä opitte edistyneempiä menetelmiä.
- Ekspertti (8):** Tämä on harjoittelujakson loppukoe. Jos onnistutte, saatte avata yllätyslaatikon 9–19.



- Valitkaa kapteeni (ensimmäiseen tehtävään arpomalla ja seuraaviin tehtäviin aina siirtämällä vastuu myötäpäivään seuraavalle pelaajalle). Asettakaa "Kapteeni"-hahmokortti tämän pomminpurkajan eteen. Sitten jokainen muu pelaaja saa eteensä haluamansa hahmokortin.

Tähän ilmestyy pian uusi sääntö....

(A)



- Kapteeni lukee **tehtäväkortin** ääneen ja asettaa sen nurin käännettynä pelilaudan vasempaan alakulmaan, jotta kaikki näkevät lisäsäännöt.

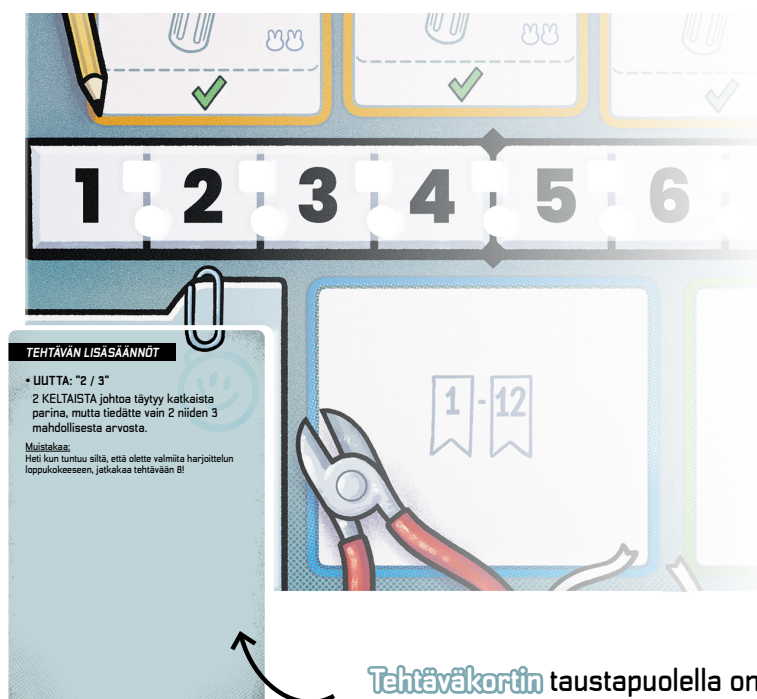
ETUPUOLI: Tehtävän pelivalmistelut.

TAUSTAPUOLI: Tehtävän lisäsäännöt. (Jokaisessa tehtävässä voi olla uusia sääntöjä, joita ei löydy tästä sääntökirjasta.)

Muutokset valmisteluihin kaksinpeleissä

- Pelaajamäärästä riippuen jakakaa pelaajille laattatelineitä seuraavasti:

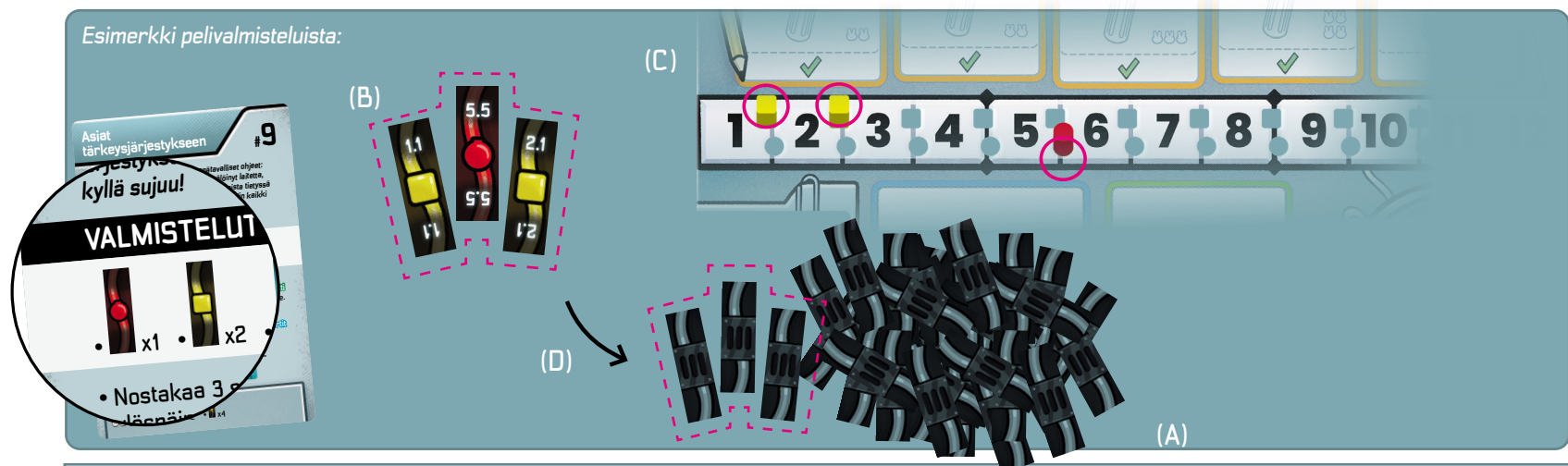
Pelaaja	Kapteeni saa	Jokainen muu saa
2	2	2
3	2	1
4	1	1
5	1	1



Tehtäväkortin taustapuolella on tehtäväkohtaiset lisäsäännöt.

5 Valmistelkaa tehtävän **johtolaatat**:

- Käyttäkää kaikkia 48 **sinistä** johtoa (paitsi harjoittelutehtävissä 1, 2 & 3). Kukin numero 1–12 esiintyy johdoissa 4 kertaa.
- Nostakaa **tehtäväkortin** ilmoittama määrä satunnaisia **punaisia** ja **keltaisia** johtoja.
- Katsokaa nostamanne **punaiset** ja **keltaiset** johdot ja ilmoittakaa niiden arvot asettamalla **punaisia** ja/tai **keltaisia** nappuloita vastaaviin kohtiin pelilaudalle, niin että tyhjä puoli jää ylöspäin (varmistakaa, että "?"-puoli jää alaspäin).
- Sekoittakaa sitten kaikki **johtolaatat** (**siniset** + **punaiset** + **keltaiset**) yhteen numeropuolet alaspäin.



Joissakin tehtävissä punaisten ja/tai keltaisen johtojen määrä on ilmoitettu tyyliin "1 / 2", "1 / 3" tai "2 / 3":

Tällöin mukana olevien johtojen arvot tunnetaan vain osittain. Esimerkiksi, jos valmistellaan "2 / 3 **keltaista** johtoa":

- Paljastakaa 3 **keltaista johtoa**.
 - Asettakaa 3 nappulaa **?** vastaaviin kohtiin pelilaudalle "?"-puoli ylöspäin sen merkiksi, että nämä arvot saattavat olla mukana.
 - Sekoittakaa nämä 3 johtoa numeropuoli alaspäin, lisääkää 2 niistä numeropuoli alaspäin **sinisten** joukkoon ja poistakaa kolmas johto pelistä sitä katsomatta.
- Nyt vain 2 näistä 3 **keltaisesta** johdosta on mukana pelissä, mutta pelilaudalla on "?"-nappuloilla merkittynä kaikki 3 mahdollisuutta.
-

- Jakakaa kaikki johdot pelaajille numeropuoli alaspäin, niin että kunkin laattatelineen kohdalle tulee mahdollisimman sama määrä johtoja. Joillekin telineille saattaa kuitenkin tulla enemmän johtoja kuin muille.
- Pelaajat ottavat heille jaetut johdot ja asettavat ne laattatelineisiinsä. Johdot täytyy asettaa numeropuoli pelaajaan päin ja järjestää nousevaan arvojärjestykseen vasemmalta oikealle. Telineessä olevien laattojen sanotaan olevan pelaajan "kädessä".

! TÄRKEÄÄ: Jos pelaajalla on 2 laattatelinettä, jakakaa, asettakaa ja lajitelkaa kummankin telineen johdot erikseen. Myöhemmin pelin kuluessa molemmat telineet muodostavat yhdessä pelaajan käden (varusteita, tietomerkkejä, lisäsääntöjä yms. varten).



Punaisissa ja keltaisissa johdoissa näkyviä desimaaleja tarvitaan vain, kun johtoja lajitellaan telineeseen arvojärjestykseen. Pelin kuluessa niillä ei ole numeroarvoja, vaan ne ovat yksinkertaisesti **"PUNAISIA"** tai **"KELTAISIA"**.

8 Pelilaudalle:

Ottakaa pelaajamääränne verran **varustekortteja** ja asettakaa ne kuvapuoli ylöspäin pelilaudalle vihreiden väkästen ✓ päälle sen merkiksi, että niitä ei vielä voi käyttää. Tällä pelikerralla saatavillanne on vain nämä varusteet.

Esimerkki
pelivalmisteluista
3 pelaajalle



Kääntäkää
syttytimen viisari
pelaajamääränne
kohdalle.

Asettakaa kaikki **tietomerkit** ja
varmistusmerkit näihin ruutuihin.



Tähän ilmestyy pian uusi sääntö...

(B)

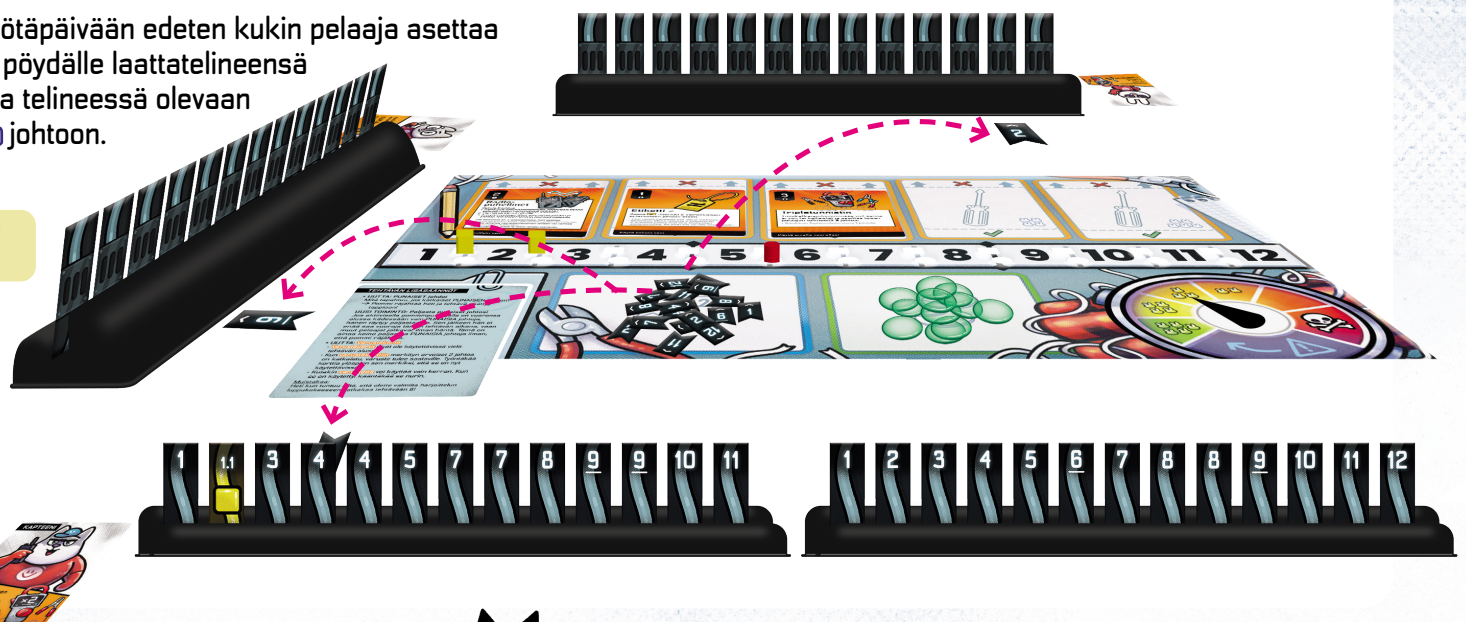
Tähän ilmestyy pian uusi sääntö...

(C)

9 Kapteenista alkaen ja myötäpäivään edeten kukin pelaaja asettaa haluamansa **tietomerkin** pöydälle laattatelineensä eteen, niin että se osoittaa telineessä olevaan samanarvoiseen **siniseen** johtoon.

⚠ Pelivalmistelujen aikana
ei saa käyttää keltaista.

⚠ Muistakaa:
2 telinettä = 1 käsi. Huomatkaa
siis, että jos pelaajalla on
2 laattatelinettä, hän asettaa silti
vain 1 **tietomerkin** (haluamansa
telineen eteen jonkin sinisen
johdon kohdalle).



Pelin kulku

Kapteeni aloittaa ja vuorot vaihtuvat myötäpäivään. Kun olet vuorossa (kutsumme sinua silloin "aktiiviseksi pomminpurkajaksi"), tee 1 seuraavista 3 toiminnosta: Tiimikatkaisu, Soolokatkaisu tai Paljasta punaiset johtosi.

Tiimikatkaisu

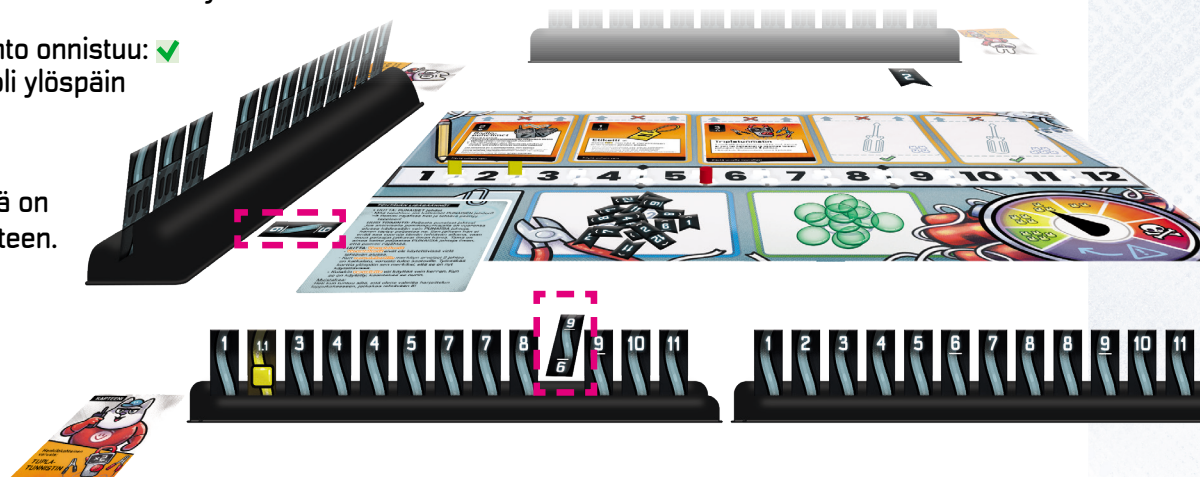
Aktiivisen pomminpurkajan täytyy katkaista 2 samanarvoista johtoa: 1 omistaan ja 1 joltakin toiselta pelaajalta. Hän osoittaa selkeästi jotakin toisen pelaajan johtoa ja arvaa, mikä se on. Esimerkiksi "Tämä johto on 9".

A Jos aktiivinen pomminpurkaja on oikeassa, toiminto onnistuu: ✓

- Toinen pelaaja kaataa tämän johdon numeropuoli ylöspäin telineensä eteen muuttamatta sen sijaintia.
- Sitten aktiivinen pomminpurkaja kaataa oman samanarvoisen johtonsa (vain yhden, jos hänellä on useita) numeropuoli ylöspäin oman telineensä eteen.

Kapteeni osoittaa toisen pelaajan "9"-johtoa ja arvaa oikein. Tiimikatkaisu onnistuu!

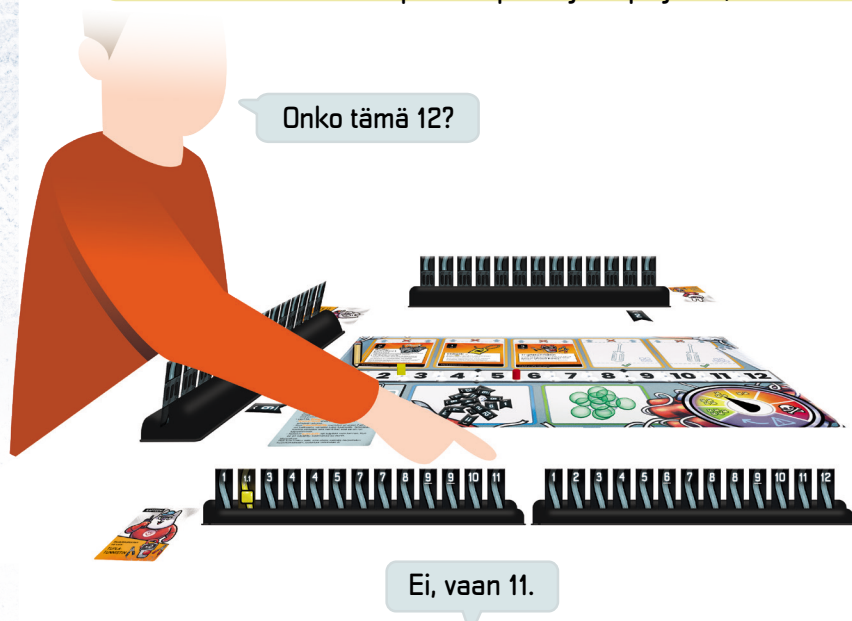
- Toinen pelaaja kaataa oikein arvatus "9"-johdon numeropuoli ylöspäin telineensä eteen.
- Myös kapteeni kaataa yhden omista "9"-johdoistaan numeropuoli ylöspäin oman telineensä eteen.



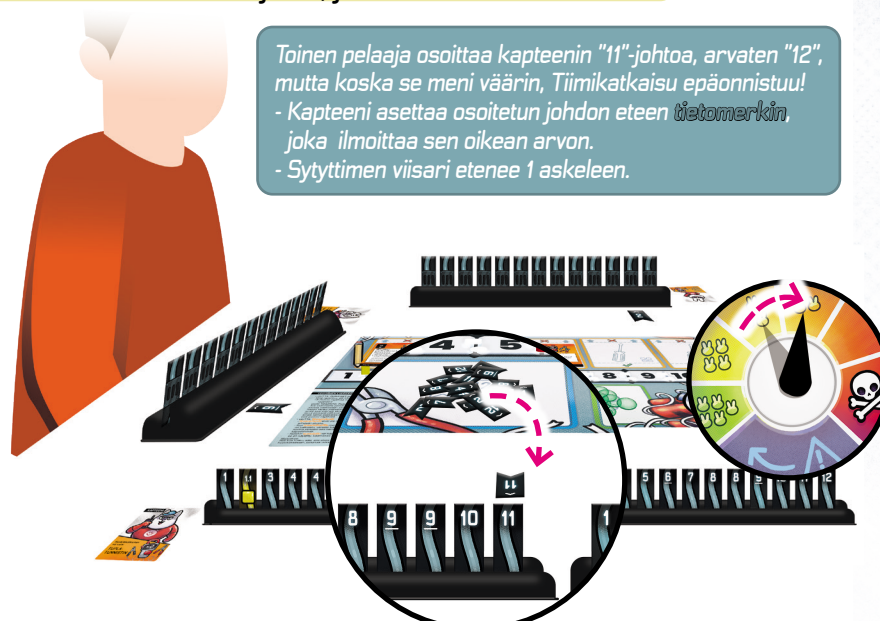
B Jos hän kuitenkin oli väärässä, toiminto epäonnistuu: ✗

- Jos arvattu johto oli **punainen**, pommi räjähtää ja tehtävä päättyy tappioon;
- Jos arvattu johto oli **sininen** tai **keltainen**, sytyttimen viisari etenee 1 askeleen (jos viisari päätyy pääkalloon, pommi räjähtää ja tehtävä päättyy tappioon) ja toinen pelaaja asettaa johtonsa eteen tietomerkin, joka ilmoittaa sen oikean arvon.

⚠ Tärkeää: Aktiivinen pomminpurkaja ei paljasta, missä kohdassa hänen kättään oli se johto, jonka hän halusi katkaista.



Ei, vaan 11.





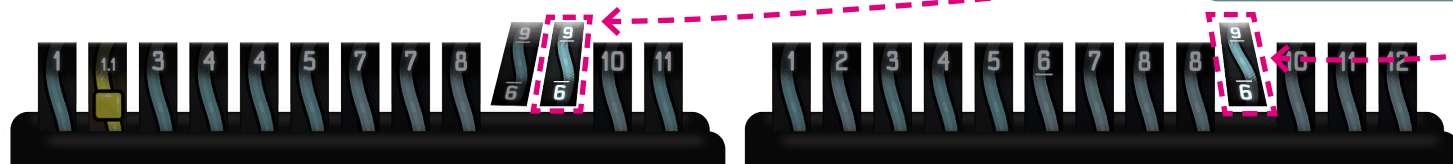
Soolokatkaistu

Jos jonkin arvon kaikki jäljellä olevat johdot (joko 2 tai 4 johtoa) ovat aktiivisen pomminpurkajan kädessä, hän voi katkaista ne kaikki kerralla. Hän voi tehdä tämän itseksensä ilman toisen pelaajan apua.

- Jos hänellä on saman arvon kaikki 4 johtoa, hän saa katkaista kaikki 4 johtoa kerralla.
- Jos arvosta on jo katkaistu 2 johtoa, hän saa katkaista kädessään olevat loput 2 johtoa.

Katkaistut johdot kaadetaan laattatelineen eteen numeropuoli ylöspäin.

Tässä esimerkissä kaksi "9"-johtoa oli jo katkaistu aiemmin. Aktiivinen pomminpurkaja tekee Soolokatkaistu: Hän katkaisee jäljellä olevat kaksi "9"-johtoa omasta kädestään (tässä tapauksessa kahdesta laattatelineestä).



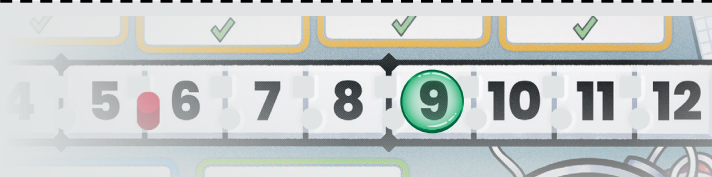
Paljasta punaiset johtosi

Tämän toiminnon saa tehdä vain silloin, jos aktiivisella pomminpurkajalla on kädessään enää pelkästään **PUNAISIA** johtoja. Hän kaataa ne numeropuoli ylöspäin telineensä eteen.



VARMISTUSMERKIT

Heti kun kaikki 4 samanarvoista johtoa on katkaistu, asettakaa 1 **varmistusmerkki** vastaavan numeron päälle pelilaudalle. Tämä näkyvä muistutus saattaa säästää aikaa ja ehkä jopa henkenne!



KELTAISET JOHDOT

- **Keltaisia** johtoja katkaistaan samaan tapaan kuin **sinisiäkin** (Tiimi- tai Soolokatkaistu), mutta niiden numeroarvoja käytetään vain johtojen lajittelemiseksi arvojärjestykseen pelivalmistelujen aikana. Pelin kuluessa kaikilla **keltaisilla** johdoilla on sama arvo: "**KELTAINEN**". Jos aktiivisella pomminpurkajalla on **keltainen** johto omassa kädessään, hän voi osoittaa toisen pelaajan johtoa ja sanoa "Tämä johto on **keltainen**". Jos hän on oikeassa, hän katkaisee nämä 2 johtoa. Jos hän on väärässä, toimitaan samoin kuin **sinisten** kanssa eli johdon oikea arvo merkitään **tietomerkillä** ja sytyttimen viisari etenee 1 askeleen.
- Jos **keltaista** johtoa osoitetaan virheellisesti, se merkitään **keltaisella tietomerkillä** ja viisari etenee 1 askeleen.
- **Keltaisilla** johdoille saa tehdä Soolokatkaistu vain, jos aktiivisella pomminpurkajalla on kädessään kaikki jäljellä olevat **keltaiset** johdot.



VARUSTEKORTIT

- **Varustekortti** tulee saatavillenne heti, kun on katkaistu 2 sen vasempaan yläkulmaan merkityn arvoista johtoa. Työntäkää varustekorttia ylöspäin, jolloin sen alla oleva vihreä väkänä paljastuu sen merkiksi, että kortti on nyt käytettävissänne.

- Kutakin **varustetta** saa käyttää vain kerran. Kun kortti on käytetty, kääntäkää se nurin.
- Kortin teksti kertoo, milloin **varustetta** saa käyttää. Useimpia kortteja voi käyttää kuka tahansa milloin tahansa, jopa muiden vuoroilla. Pomminpurkaja voi käyttää useampaakin **varustetta** samalla kertaa.

HUOMATKAA: Tuplatunnistimen, Triplatunnistimen tai Supertunnistimen voi yhdistää Jokotaisäteeseen (eli arvata 2 arvoa monesta johdosta samalla kertaa!).



Kun on katkaistu kaksi "9"-johtoa, varuste 9 tulee saataville.



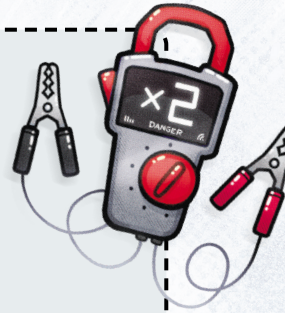


HAHMOKORTIT

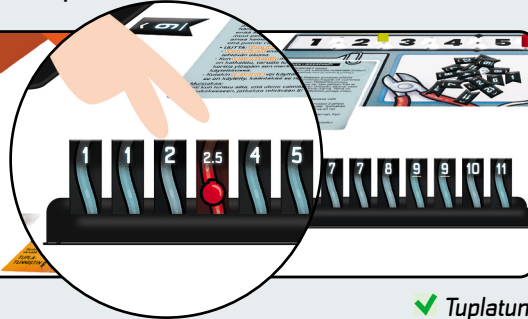
Kukin pomminpurkaja voi käyttää hahmokortillaan olevaa henkilökohtaista varustettaan kerran tehtävässä. Kun varuste on käytetty, kääntäkää kortti nurin.

Tuplatunnistin: Tiimikatkaistu-toiminnossa aktiivinen pomminpurkaja sanoo arvon ja osoittaa toisen pelaajan laattatelineestä kahta johtoa (yhden sijasta).

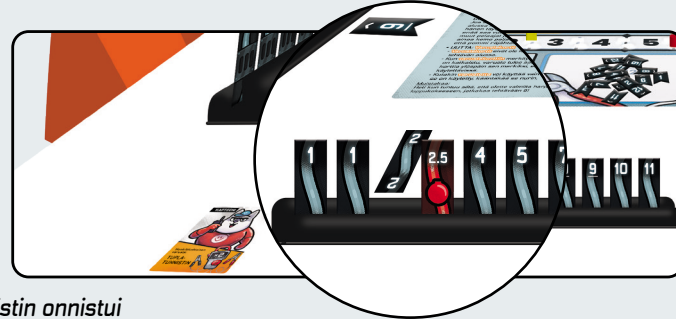
- Jos kumpi tahansa näistä 2 johdosta vastaa sanottua arvoa, toiminto **onnistuu**.
 - Jos **molemmat johdot** vastaavat arvoa, pelaaja ei paljasta tätä, vaan pelkästään katkaisee yhden näistä johdoista.
- Jos kumpikaan johdoista ei vastaa sanottua arvoa, toiminto **epäonnistuu**.
 - Sytyttimen viisari etenee 1 askeleen ja pelaaja asettaa 1 **tietomerkin** pöydälle kumman tahansa osoitetun johdon kohdalle (hän saa itse valita).
 - Jos vain 1 osoitetuista johdoista on **punainen**, pommi ei räjähdä. Pelaaja ei paljasta mitään, vaan pelkästään asettaa **tietomerkin** sen johdon kohdalle, joka ei ole punainen.



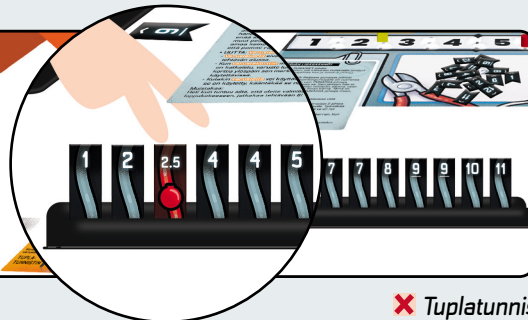
Onko kumpikaan näistä 2?



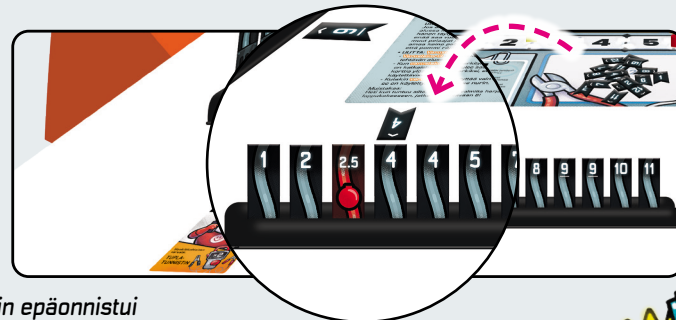
✓ Tuplatunnistin onnistui



Onko kumpikaan näistä 3?



✗ Tuplatunnistin epäonnistui



Täsmennyksiä

Ei enää johtoja: Kun pomminpurkajan kädessä ei enää ole johtoja eli hänen laattatelineensä on tyhjä, tehtävä jatkuu ilman häntä. Hänen vuoronsa hypätään yli ja vain ne pelaajat saavat vuoroja, joilla on vielä johtoja käsissään.

Kommunikointi: Pelikokemuksen vahvistamiseksi kommunikointi on tarkoituksella rajoitettua.

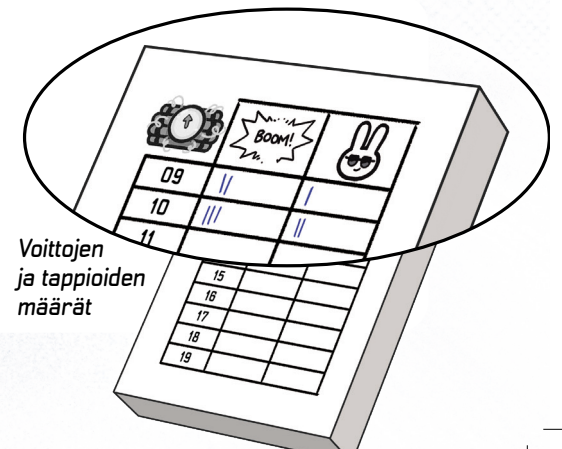
- On kiellettyä puhua kädessä olevista johdoista, vihjailla niiden arvoista, puhua aiempien vuorojen tapahtumista tai ajatella ääneen.
- On sallittua puhua yleisen tason taktiikasta, varusteiden käytöstä, muistella lisäsääntöjä tai muistuttaa muita pelaajia käyttämään henkilökohtaisia varusteitaan.

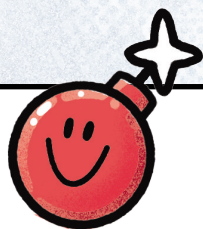
Pelin loppu

Tehtävä päättyy onnistuneesti, kun kaikkien pomminpurkajien laattatelineet ovat tyhjiä!

Jos tehtävä epäonnistuu (katkaistiin **punainen** johto tai viisari eteni ☠-ruutuun), vaihtakaa kapteenia ja aloittakaa tehtävä alusta!

Kun selviydytte tehtävästä 8 – onnittelut, saatte nyt avata ensimmäisen yllätyslaatikon (Tehtävät 9–19)! Yllätyslaatikon takakannessa voitte pitää kirjaa edistymisestänne.





PIKAOPAS



Pelivalmistelut

- Kukin pelaaja ottaa 1 hahmokortin.
- Sekoittakaa kaikki 48 **sinistä** johtoa tehtävän määräämien **punaisten**/**keltaisten** johtojen kanssa. Jakakaa sitten johdot mahdollisimman tasaisesti laattatelineille.
- Jos pelaajia on 2, kumpikin pelaaja saa 2 laattatelinettä.
Jos pelaajia on 3, vain kapteeni saa 2 laattatelinettä.
- **Varustekorttien** lukumäärä ja sytyttimen viisarin aloituskohta riippuvat pelaajamäärästä.
- Kukin pelaaja asettaa laattatelineensä eteen 1 **tietomerkin** (mutta pelivalmistelujen aikana ei keltaista 🚫).

Vuoron kulku

→ Kun olet vuorossa, tee 1 näistä 3 toiminnosta:

• Tiimikatkaistu:

Valitse jokin arvo kädessäsi olevista johdoista, osoita toisen pelaajan johtoa ja kysy, onko se valitsemaasi arvoa (ja toivo parasta!).

- **✓ Oikea arvaus:** kaatakaa molemmat johdot numeropuoli ylöspäin telineidensä eteen.

- **✗ Väärä arvaus:** sytyttimen viisari etenee ja jos se ei ehtinyt vielä **skull**-ruutuun, toinen pelaaja asettaa johtonsa eteen sen oikean arvon mukaisen **tietomerkin**.

- **🧨 Punainen johto:** pommi räjähtää!

• Soolokatkaistu:

Paljasta kädestäsi loput 2 tai 4 samanarvoista johtoa ja kaada ne telineesi eteen.

• Paljasta punaiset johtosi:

Jos kaikki johtosi ovat **punaisia**, paljasta ne.

Pelin loppu

→ **Voitto:** Kaikki laattatelineet ovat tyhjiä!

→ **Tappio:** Pommi räjähti (katkaistiin **punainen** johto tai viisari ehti **skull**-ruutuun).



MUISTAKAA:

- Kullakin hahmolla on 1 henkilökohtainen varuste, jota saa käyttää kerran tehtävässä.
- Varuste tulee saataville, kun on katkaistu 2 siihen merkityn arvon mukaista johtoa.
- Kaikilla **keltaisilla** johdoilla on sama arvo: **"keltainen"**.
- Kaikilla **punaisilla** johdoilla on sama arvo: **"punainen"**.
- Kutakin **sinistä** johtoa arvoilla 1–12 on 4 kappaletta. Kun kaikki 4 samanarvoista johtoa on katkaistu, asettakaa **varmistusmerkki** 🟢 muistutukseksi pelilaudalle.
- Tuplatelineet: Jos pomminpurkajalla on 2 laattatelinettä, ne lasketaan yhdeksi kädeksi.



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



Lautapelit.fi Oy
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

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

