

BOMB BUSTERS

2-5

30'

12+

ΟΙ ΣΠΕΣΙΑΛΙΣΤΕΣ

Ένα παιχνίδι του **Hisashi Hayashi**, με εικονογράφηση του **Dom2D**

Περιεχόμενα:

1 ταμπλό (με ένα βέλος)

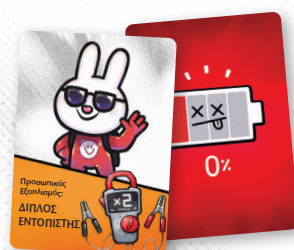
Προσθέστε το βέλος στο ταμπλό πριν την 1^η σας παρτίδα



17 κάρτες



12 κάρτες **Εξοπλισμού**



5 κάρτες **Χαρακτήρων**

40 δείκτες



26 δείκτες **Πληροφοριών**
(συμπεριλαμβάνονται
2 κίτρινοι)



12 δείκτες **Ελέγχου**

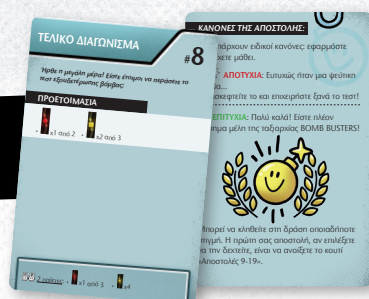


1 δείκτης
"="



1 δείκτης
"≠"

8 μεγάλες κάρτες Αποστολών



70 πλακίδια **Καλωδίων**



48 **μπλε** καλώδια
«1» έως «12», 4 φορές το
κάθε ένα



11 **κόκκινα** καλώδια
«1,5» έως «11,5»

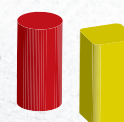


11 **κίτρινα**
καλώδια
«1,1» έως «11,1»

5 βάσεις πλακιδίων



7 πιόνια: 4 κίτρινα και 3 κόκκινα



5 κουτιά «Έκπληξη» Για να ανοίξετε αργότερα



8 σακούλια με νεύρο



1 βιβλίο κανόνων



1 πιόνι **Bomb Busters**
Θα το χρειαστείτε στην αποστολή 66!
Μην αγχώεστε για αυτό από τώρα ;)



Σκοπός του παιχνιδιού:

Το Bomb Busters είναι ένα παιχνίδι συνεργασίας. Κάθε παίκτης είναι ένας ειδικός στην εξουδετέρωση βομβών, και όλοι οι παίκτες απαρτίζουν μια ομάδα. Σκοπός σας είναι να εξουδετερώσετε μαζί την βόμβα της αποστολής που σας έχει ανατεθεί. Προσέξτε! Η βόμβα θα εκραγεί αν κόψετε ένα **κόκκινο** καλώδιο ή αν ο πυροκροτητής φτάσει στην τελευταία θέση!

Προετοιμασία:

- 1 Επιλέξτε μια από τις κάρτες **Αποστολών**. Οι αποστολές γίνονται όλο και πιο δύσκολες με την εξέλιξη του παιχνιδιού. Δεν χρειάζεται να παίξετε τις αποστολές με τη σειρά (αν και σας το συστήνουμε!). Πάνω απ' όλα, μην προσπεράσετε πολλές γιατί θα χάσετε τον έλεγχο...



Στην πρώτη σας αποστολή:

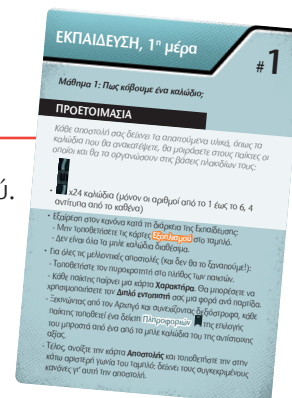
- **Αρχάριοι:** Τα 3 μαθήματα (**Αποστολές 1 έως 3**) σας επιτρέπουν να καταλάβετε καλύτερα τους κανόνες.
- **Αισιόδοχοι:** Οι 4 εκπαιδευτικές αποστολές (**Αποστολές 4 έως 7**) σας επιτρέπουν να εξασκηθείτε και σας προετοιμάζουν για το διαγώνισμα (**Αποστολή 8**).

Όταν περάσετε το διαγώνισμα, μπορείτε να ανοίξετε το **κουτί με τις Αποστολές 9-19**.

- 2 Επιλέξτε έναν Αρχηγό (έναν τυχαίο ειδικό στην εξουδετέρωση βομβών για την 1η αποστολή, στη συνέχεια τον ειδικό στα αριστερά του για την επόμενη αποστολή κλπ.) και τοποθετήστε την κάρτα **Χαρακτήρα** «Αρχηγός» μπροστά του. Όλοι οι υπόλοιποι ειδικοί τοποθετούν μια ανοιχτή κάρτα **Χαρακτήρα** μπροστά τους.

Σύντομα, νέος κανόνας εδώ

(A)

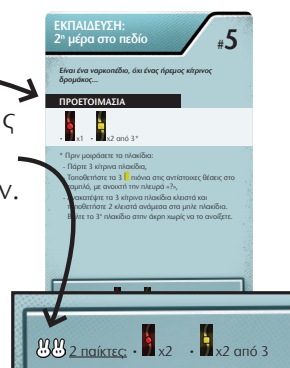


- 3 Ο αρχηγός διαβάζει την κάρτα **Αποστολής** δυνατά και μετά την τοποθετεί στα κάτω αριστερά του ταμπλό, εκεί όπου όλοι μπορούν να δουν τους ειδικούς κανόνες.

Όψη: Η προετοιμασία της συγκεκριμένης αποστολής.

Πιθανές τροποποιήσεις για 2 ειδικούς στην εξουδετέρωση βομβών.

Πλάτη: Οι κανόνες της συγκεκριμένης αποστολής. Οι συνήθεις κανόνες κατά κύριο λόγο ισχύουν.



- 4 Με 2 ειδικούς: 2 βάσεις πλακιδίων ο καθένας.

Με 3 ειδικούς: ο Αρχηγός παίρνει 2 βάσεις πλακιδίων, οι υπόλοιποι από 1.

Με 4 και 5 ειδικούς: 1 βάση πλακιδίων ο καθένας.



Πλάτη της κάρτας **Αποστολής** με συγκεκριμένους κανόνες γι' αυτή την αποστολή.



- 

8 Στο ταμπλό:

Πάρτε τόσες κάρτες **Εξοπλισμού** όσοι οι ειδικοί, και τοποθετήστε τις ανοιχτές καλύπτοντας το τσεκ ✓, αφού δεν μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε ακόμα. Αυτοί είναι οι μόνοι διαθέσιμοι εξοπλισμοί γι' αυτή την παρτίδα.

Παράδειγμα για 3 παίκτες



Τοποθετήστε τον πυροκροτητή στο τμήμα που αντιστοιχεί στο πλήθος των ειδικών.

Τοποθετήστε όλους τους δείκτες **Πληροφοριών** και τους 12 δείκτες **Ελέγχου** εδώ.



Σύντομα, νέος κανόνας εδώ

(B)

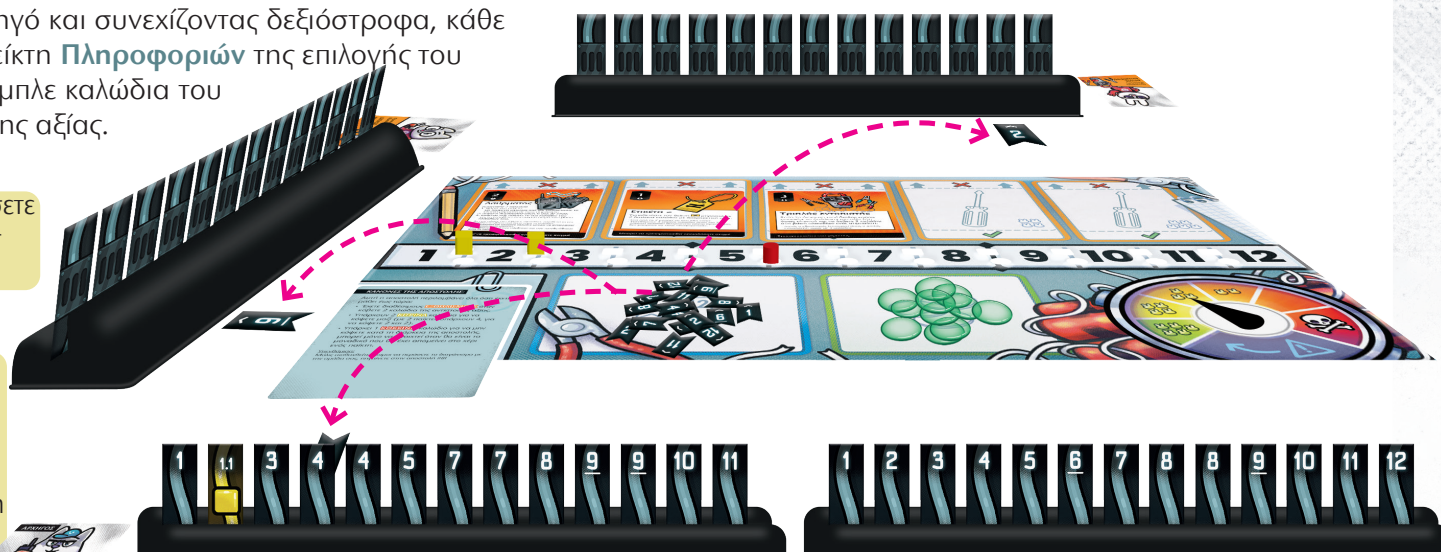
Σύντομα, νέος κανόνας εδώ

(Γ)

9 Ξεκινώντας από τον Αρχηγό και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, κάθε παίκτης τοποθετεί ένα δείκτη **Πληροφοριών** της επιλογής του μπροστά σε ένα από τα μπλε καλώδια του χεριού του της αντίστοιχης αξίας.

⚠ Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κίτρινο κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας.

⚠ Να θυμάστε:
2 βάσεις πλακιδίων = 1 χέρι. Οπότε προσέξτε, όταν ένας παίκτης έχει 2 βάσεις πλακιδίων, τοποθετεί μόνο 1 δείκτη **Πληροφοριών** (μπροστά στη βάση πλακιδίων της επιλογής του).



Το παιχνίδι:

Οι ειδικοί παίζουν δεξιόστροφα, ξεκινώντας από τον Αρχηγό. Στον γύρο του, ο ειδικός (που καλείται «ενεργός ειδικός») πρέπει να εκτελέσει μια από τις 3 ακόλουθες ενέργειες: **Διπλή κοπή**, **Μονή κοπή**, **Ανοίξτε τα κόκκινα καλώδια σας**.

Διπλή κοπή

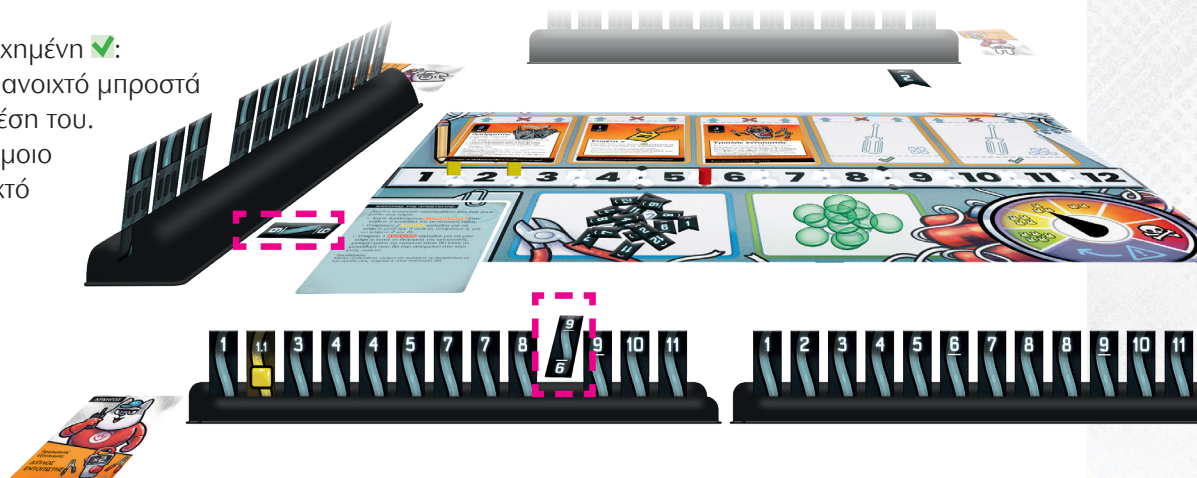
Ο ενεργός ειδικός πρέπει να κόψει 2 όμοια καλώδια: 1 δικό του και 1 ενός συμπαίκτη του. Προσδιορίζει ένα καλώδιο συμπαίκτη και ανακοινώνει την αξία του. Για παράδειγμα, «αυτό το καλώδιο είναι ένα 9».

A Αν ο ενεργός ειδικός έχει δίκιο, η ενέργεια είναι επιτυχημένη ✓:

- Ο συμπαίκτης τοποθετεί το συγκεκριμένο καλώδιο ανοιχτό μπροστά από τη βάση πλακιδίων του, χωρίς να αλλάξει τη θέση του.
- Κατόπιν ο ενεργός ειδικός τοποθετεί και αυτός το όμοιο καλώδιο του (ή ένα από αυτά αν έχει πολλά) ανοιχτό μπροστά από τη βάση πλακιδίων του.

Για να επιτύχει η Διπλή κοπή: σε αυτό το παράδειγμα, ο αρχηγός έδειξε ένα «9» ενός συμπαίκτη του, κάτι που είναι σωστό.

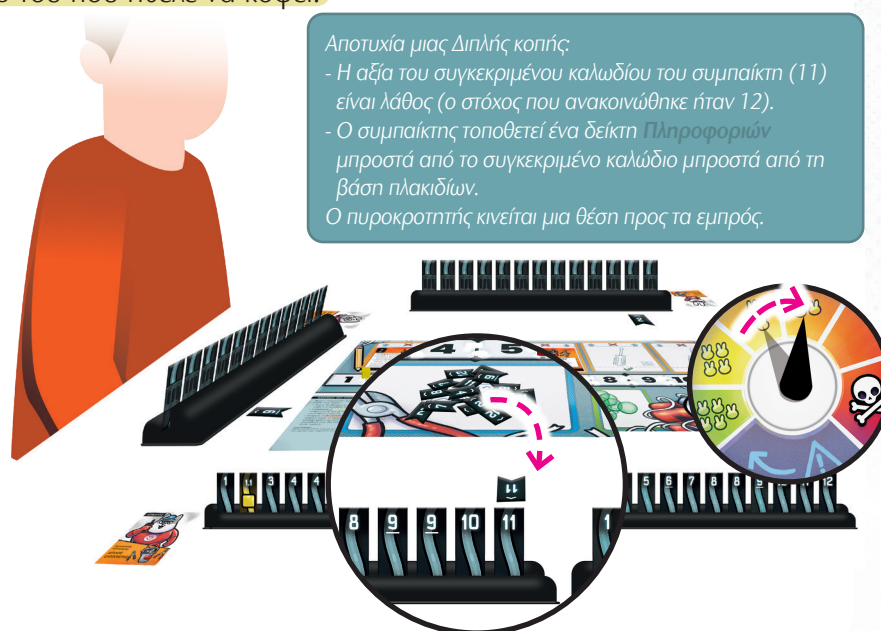
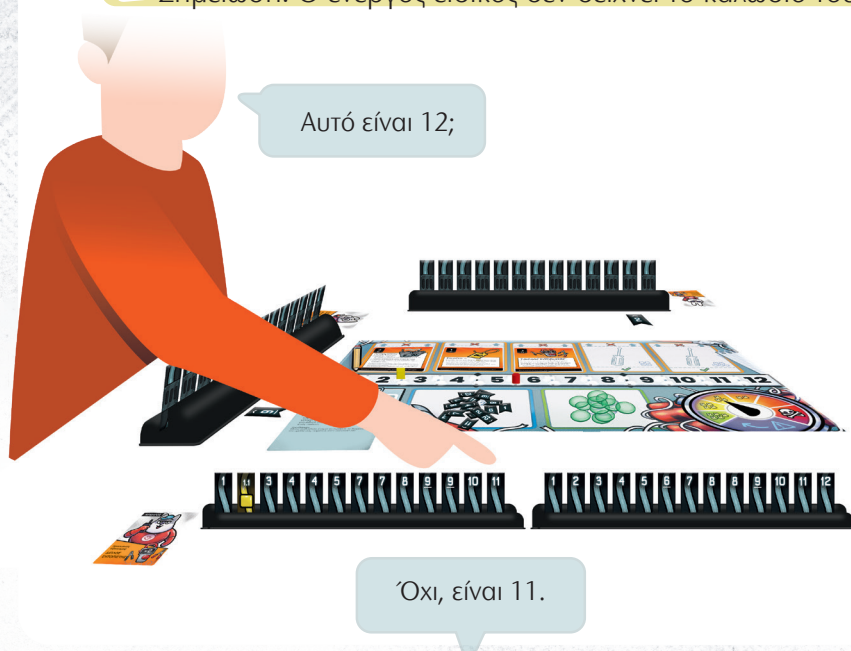
- Ο συμπαίκτης τοποθετεί αυτό το καλώδιο 9 μπροστά από τη βάση πλακιδίων του.
- Ο αρχηγός επίσης ανοίγει ένα από τα «9» του και το τοποθετεί μπροστά από τη δική του βάση πλακιδίων.



B Αν όμως έκανε λάθος, η ενέργεια είναι αποτυχημένη ✗:

- Αν το συγκεκριμένο καλώδιο είναι **κόκκινο**, η βόμβα εκρήγνυται και η αποστολή αποτυγχάνει,
- Αν το συγκεκριμένο καλώδιο είναι **μπλε** ή **κίτρινο**, ο πυροκροτητής μετακινείται μια θέση προς τα εμπρός (η βόμβα εκρήγνυται στο κρανίο και τότε η αποστολή αποτυγχάνει), ο συμπαίκτης του τοποθετεί ένα δείκτη **Πληροφοριών** μπροστά από το συγκεκριμένο καλώδιο για να δείξει την πραγματική του αξία.

! Σημείωση: Ο ενεργός ειδικός δεν δείχνει το καλώδιο του χεριού του που ήθελε να κόψει.





Μονή κοπή

Ο ενεργός ειδικός μπορεί να κόψει 2 ή 4 όμοια καλώδια που βρίσκονται στο χέρι του **αν αυτά είναι τα μόνα καλώδια αυτής της αξίας που έχουν απομείνει στο παιχνίδι**:

- Είτε και τα 4 καλώδια (αν είναι τόσο τυχερός),
- Είτε τα 2 καλώδια που έχουν απομείνει επειδή τα άλλα δυο έχουν ήδη κοπεί.

Κατόπιν τα τοποθετεί ανοιχτά μπροστά από το χέρι του.

Σε αυτό το παράδειγμα, δυο «9» είχαν κοπεί προηγουμένως. Ο ενεργός παίκτης εκτελεί μια Μονή κοπή: Κόβει τα δυο «9» που έχουν απομείνει και είναι στο χέρι του (σε αυτή την περίπτωση, σε δυο βάσεις πλακιδίων).



Ανοίξτε τα κόκκινα καλώδια σας

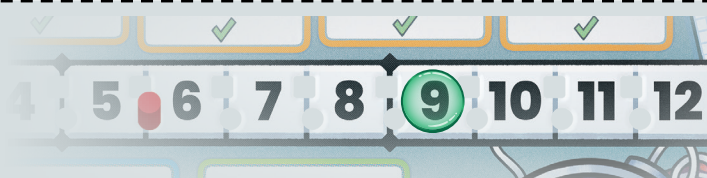
Αυτή η ενέργεια μπορεί να εφαρμοστεί ΜΟΝΟ όταν όλα τα μη-κομμένα καλώδια που έχουν απομείνει στον ενεργό ειδικό είναι **ΚΟΚΚΙΝΑ**.

Μπορούν να ανοιχτούν χωρίς φόβο.



ΔΕΙΚΤΕΣ ΕΛΕΓΧΟΥ

Κάθε φορά που τα 4 καλώδια με την ίδια αξία κόβονται, τοποθετήστε ένα δείκτη **Ελέγχου** στον αντίστοιχο αριθμό στο ταμπλό. Αυτό το οπτικό βοήθημα μπορεί να σας γλυτώσει χρόνο και ίσως και τη ζωή σας!



ΤΑ ΚΙΤΡΙΝΑ ΚΑΛΩΔΙΑ

- Κόβονται όπως ακριβώς και τα **μπλε** καλώδια (Διπλή ή Μονή κοπή) : Η αξία τους έχει σημασία μόνο **ΓΙΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΤΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ ΣΤΗ ΒΑΣΗ**. Κατόπιν, **θεωρούνται ότι όλα έχουν την ίδια αξία: «ΚΙΤΡΙΝΟ»**.

Οπότε, για να κόψει ένα **κίτρινο** καλώδιο, ο ενεργός ειδικός πρέπει να έχει ένα στο χέρι του και να πει «αυτό το καλώδιο είναι κίτρινο» όταν δείχνει ένα καλώδιο συμπαίκτη. Αν έχει δίκιο, τα 2 καλώδια κόβονται. Ειδάλλως, όπως και με τα **μπλε** καλώδια, ένας δείκτης **Πληροφοριών** τοποθετείται και ο πυροκροτητής κινείται μια θέση προς τα εμπρός.

- Αν επιλεγεί ένα **κίτρινο** καλώδιο λανθασμένα, ένας κίτρινος δείκτης **Πληροφοριών** χρησιμοποιείται και φυσικά ο πυροκροτητής κινείται μια θέση προς τα εμπρός.
- Μια **Μονή κοπή** μπορεί να εκτελεστεί μόνο από έναν παίκτη που έχει στο χέρι του **ΟΛΑ** τα **κίτρινα** καλώδια που έχουν απομείνει στο παιχνίδι.



ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ

- Μια κάρτα εξοπλισμού μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόλις 2 καλώδια της αξίας που φαίνεται στην πάνω αριστερή γωνία της κάρτας κοπούν. Μετακινήστε την κάρτα **Εξοπλισμού** προς τα πάνω καθώς εξελίσσεται η αποστολή για να δείξετε ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί.

- Κάθε εξοπλισμός μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια μόνο φορά: κλείστε τον μετά τη χρήση.
- Κάθε κάρτα αναγράφει πότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο εξοπλισμός. Οι περισσότεροι μπορούν να χρησιμοποιηθούν οποιαδήποτε στιγμή από οποιονδήποτε, ακόμα και αν δεν είναι ο γύρος του. Ένας ειδικός μπορεί να χρησιμοποιήσει πολλούς εξοπλισμούς τον έναν μετά τον άλλο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο εξοπλισμός Ακτίνα Χ ή Υ μπορεί να συνδυαστεί με τον Τριπλό εντοπιστή, τον Υπερ εντοπιστή και τον Διπλό εντοπιστή (για να δείχνει 2 αξίες μαζί με περισσότερα καλώδια!)



Ένα ζευγάρι καλωδίων 9 κόπηκε, ο εξοπλισμός 9 γίνεται διαθέσιμος.



ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Κάθε ειδικός στην εξουδετέρωση βομβών μπορεί να χρησιμοποιήσει τον προσωπικό του εξοπλισμό μία φορά ανά αποστολή, κλείνοντας την κάρτα **Χαρακτήρα** του.

Διπλός εντοπιστής: Κατά τη διάρκεια μιας **Διπλής κοπής**, ο ενεργός ειδικός μπορεί να πει μια αξία και να επιλέξει ΔΥΟ καλώδια στη βάση ενός συμπαίκτη αντί για ένα.

- Αν 1 από αυτά τα 2 καλώδια ονομαστεί σωστά, η ενέργεια είναι **επιτυχημένη**.
 - Αν και τα 2 καλώδια ονομαστούν σωστά, ο συμπαίκτης δεν καθορίζει την αξία και κόβει το καλώδιο της επιλογής του.
- Αν κανένα από τα 2 καλώδια δεν ονομαστεί σωστά, η ενέργεια είναι **αποτυχημένη**.
 - Ο πυροκροτητής κινείται μια θέση προς τα εμπρός και ο συμπαίκτης τοποθετεί ένα δείκτη **Πληροφοριών** μπροστά σε ένα από τα δυο ονομασμένα καλώδια (όποιο προτιμάει).
 - Αν μόνο ένα από τα 2 ονομασμένα καλώδια είναι **κόκκινο**, η βόμβα δεν εκρήγνυται. Ο συμπαίκτης δεν το ονομάζει και πρέπει να τοποθετήσει ένα δείκτη πληροφοριών μπροστά από το «μη κόκκινο» καλώδιο.

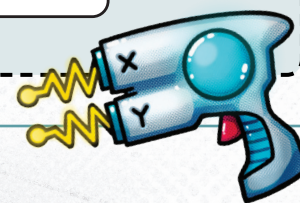


Είναι κάποιο από αυτά τα καλώδια ένα 2;

✓ επιτυχία Διπλού εντοπιστή

Είναι κάποιο από αυτά τα καλώδια ένα 3;

✗ αποτυχία Διπλού εντοπιστή



Επικοινωνία

Για το καλό του παιχνιδιού, η επικοινωνία είναι πολύ περιορισμένη.

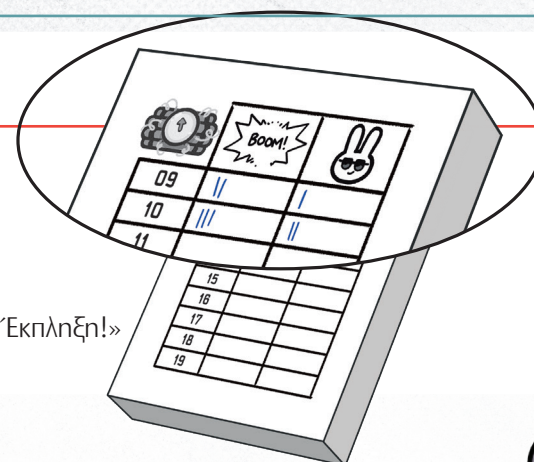
- **Απαγορεύεται:** να μιλάτε για τα καλώδια στο χέρι κάποιου, να υπονοείτε την αξία τους, να υπενθυμίζετε πληροφορίες από προηγούμενους γύρους, να μοιράζετε τις μαντιψιές και τις υποθέσεις σας φωναχτά.
- **Επιτρέπεται:** να συζητάτε γενικές τακτικές, τη χρήση εξοπλισμού, να υπενθυμίζετε ειδικούς κανόνες, να συμβουλευόσαστε ένα συμπαίκτη να χρησιμοποιήσει τον **Διπλό Εντοπιστή** ή οποιονδήποτε άλλο εξοπλισμό οποιαδήποτε στιγμή.

Τέλος του Παιχνιδιού:

Η αποστολή θεωρείται πετυχημένη όταν όλοι οι ειδικοί δεν έχουν άλλα καλώδια στο χέρι τους. Όταν ένας ειδικός δεν έχει άλλα καλώδια, η αποστολή συνεχίζεται χωρίς αυτόν.

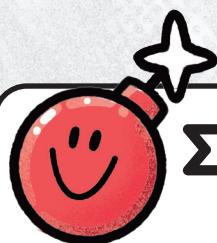
Αν είναι αποτυχημένη (**κόκκινο** καλώδιο ή ο πυροκροτητής στο ☹️), αλλάξτε Αρχηγό και ξαναρχίστε την αποστολή!

Μετά την αποστολή 8, συγχαρητήρια, έχετε κερδίσει το δικαίωμα να ανοίξετε το πρώτο κουτί «Έκπληξη!» (αποστολές 9-19) και μπορείτε να συμπληρώνετε το ταμπλό στην πλάτη του κουτιού.



Αριθμός από νίκες και ήττες





ΣΥΝΟΨΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Προετοιμασία:

- Κάθε ειδικός παίρνει μια κάρτα **Χαρακτήρα**.
- Ανακατέψτε τα 48 **μπλε** καλώδια μαζί με τα **κόκκινα/κίτρινα** της επιλεγμένης αποστολής. Κατόπιν μοιράστε όλα τα καλώδια κλειστά στις βάσεις πλακιδίων.
- Με 2 ειδικούς, καθένας έχει 2 βάσεις πλακιδίων. Με 3 ειδικούς, μόνο ο Αρχηγός έχει 2.
- Το πλήθος των καρτών εξοπλισμού και η θέση του πυροκροτητή διαφέρουν ανάλογα με το πλήθος των ειδικών.
- Κάθε παίκτης τοποθετεί ένα δείκτη **Πληροφοριών** μπροστά από το χέρι του (ποτέ όμως έναν κίτρινο 🟡).

Στο γύρο σας:

→ Στο γύρο σας, επιλέξτε και εκτελέστε μια από τις ακόλουθες ενέργειες:

• Διπλή κοπή:

Επιλέξτε μια αξία (που έχετε στο χέρι σας) και εκτιμάτε ότι βρίσκεται και στο χέρι ενός συμπαίκτη σας.

- **✓ Σωστή αξία:** τα 2 καλώδια ανοίγονται.

- **✗ Λάθος αξία:** ο πυροκροτητής κινείται και αν δεν έχει φτάσει στο κρανίο, ένας δείκτης

Πληροφοριών τοποθετείται μπροστά από το επιλεγμένο καλώδιο.

- **☛ Κόκκινο καλώδιο:** η βόμβα εκρήγνυται!

• Μονή κοπή:

Ανοίξτε τα 4 ή 2 εναπομείναντα καλώδια της ίδιας αξίας που έχετε και τοποθετήστε τα μπροστά στο χέρι σας.

• (Στο τέλος της αποστολής): Ανοίξτε τα κόκκινα καλώδια σας:

Δείξτε όλα τα καλώδια σας αν είναι **όλα κόκκινα**.

Τέλος του παιχνιδιού:

→ **Νίκη:** Όλες οι βάσεις πλακιδίων είναι άδειες!

→ **Ήττα:** Η βόμβα εξερράγη (κόπηκε **κόκκινο** καλώδιο ή ο πυροκροτητής έφτασε στο 🏴‍☠️!).

ΝΑ ΘΥΜΑΣΤΕ:

- Κάθε χαρακτήρας έχει έναν προσωπικό εξοπλισμό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια φορά ανά παρτίδα.
- Ένας εξοπλισμός μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν **κοπούν 2 καλώδια της αξίας του**.
- Όλα τα **κίτρινα** καλώδια θεωρούνται ότι έχουν την ίδια αξία.
- Όλα τα **κόκκινα** καλώδια θεωρούνται ότι έχουν την ίδια αξία: «**κόκκινο**».
- Υπάρχουν 4 αντίτυπα από κάθε καλώδιο από το 1 έως το 12. Όταν και τα 4 καλώδια της ίδιας αξίας **κοπούν**, τοποθετήστε ένα δείκτη **Ελέγχου** 🟢 στο ταμπλό ως υπενθύμιση.
- Λεξικό: 2 **βάσεις πλακιδίων** μπροστά σε ένα παίκτη είναι **ένα χέρι**.



Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος

© 2025 Κάισσα
45^η Οδός, 13341 ΒΙΟΠΑ Άνω Λιοσίων
www.kaissa.gr

kaissaboardgames

Kaissa Boardgames

kaissa_board_games



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

