

BOMBAIRTÓK

2-5

30'

12+

Tervezte: Hisashi Hayashi Illusztrálta: Dom2D

KÉZIKÖNYV

A FEL NEM ROBBANÁSHOZ

Játékelemek:

1 tábla (egy nyíllal, ami az időzítőt jelképezi)

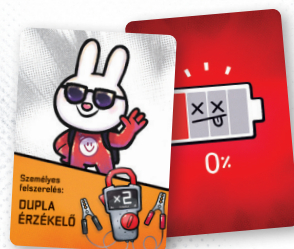
A nyilat szereljétek a táblára a legelső játszmatok előtt.



17 kártya



12 felszerelés kártya



5 karakterkártya

40 jelölő



26 nyomjelölő (beleértve 2 sárga)

12 érvényesítés-jelölő



1 "=" jelölő



1 "≠" jelölő

8 nagy küldeteskártya



70 drótlapka



48 kék drót
1–12 értékekkel,
mindegyikből 4 darab



11 piros drót
1.5–11.5 értékekkel

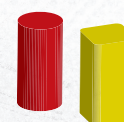


11 sárga drót
1.1–11.1 értékekkel

5 tartó



7 jelölő: 4 sárga és 3 piros



5 meglepi doboz későbbi kibontásra



8 visszazárható tasak



1 szabályfüzet

1 Bombairtó bábu, amelyet a 66. küldetésnél fogtok használni. Addig tartsátok a dobozban :)



A játék célja:

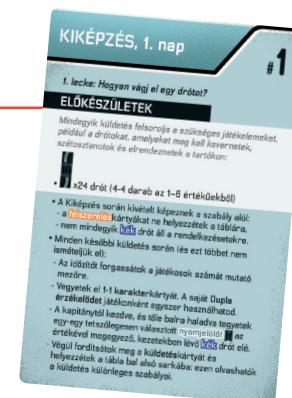
A Bombairtók egy kooperatív játék. Mindannyian bombaszakértők vagytok és egy csapatot alkottok. A cél együtt hatástalanítani az aktuális küldetés bombáját. Vigyázzatok! A bomba felrobban, ha elvágtok egy **piros** drótot, vagy ha az időzítő eléri a halálfejet.

Előkészületek:

- 1 Válasszátok ki az egyik **küldetés** kártyát. A küldetések fokozatosan nehezednek. Ezeket, bár erősen ajánljuk, nem kell feltétlenül sorrendben játszani. Ügyeljetek arra, hogy ne ugorjatok túlságosan előre, különben könnyen túl nehézé válhat a játék...

Az első játszma során:

- Kezdek: A 3 oktatóanyag (1–3. **küldetés**) lehetővé teszi a szabályok elsajátítását.
 - Optimisták: A 4 kiképzés (4–7. **küldetés**) lehetővé teszi a gyakorlást és a vizsgára való felkészülést (8. **küldetés**).
- A vizsga sikeres letétele után nyissátok ki a „9–19. küldetés”-dobozt.



- 2 Nevezetek ki valakit kapitánynak (egy véletlenszerű bombaszakértőt az 1. küldetésre, majd a tőle balra ült a következő küldetésre stb.), és tegyék elé a „Kapitány” karakterkártyát. A többi bombaszakértő helyezzen egy-egy karakterkártyát maga elé, képpel felfelé fordítva.

Ide hamarosan kerül egy új szabály

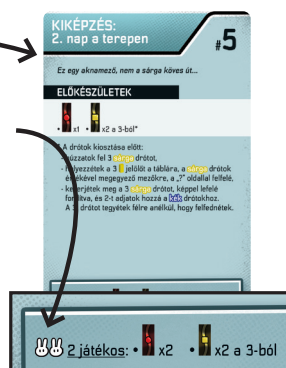
(A)

- 3 A kapitány olvassa fel hangosan a **küldetés** kártyát és helyezze a tábla bal alsó sarkába, hogy a különleges szabályt mindenki könnyen láthassa.

Előlap: a küldetés egyedi előkészítése.

Módosítások 2 fős játék esetén.

Hátlap: a küldetés különleges szabályai.
Az alapszabályok továbbra is érvényesek.



- 4 2 fős játék esetén: 2-2 tartó mindenkinek.

3 fős játék esetén: a kapitánynak 2 tartó, mindenki másnak 1-1 tartó.

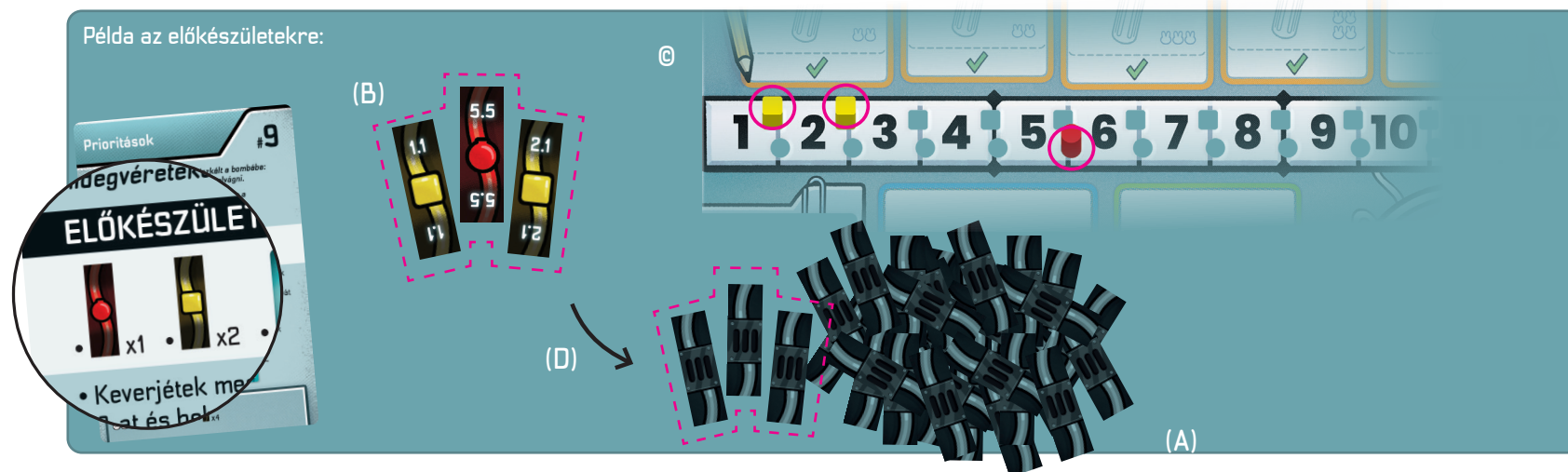
4-5 fős játék esetén: 1-1 tartó mindenkinek.



A **küldetés** kártya hátlapján a küldetés különleges szabályai olvashatók.

5 Készítsétek elő a **drótlapkákat** a küldetésre:

- A 48 **kék** drótot mindig használjátok (kivéve az 1., 2. és 3. kiképző küldetésben). Az 1-től 12-ig terjedő számok 4-szer ismétlődnek meg.
- Vegyétek el a **küldetés** kártya által jelzett mennyiségű **piros** és **sárga** drótot, véletlenszerűen húzva belőlük.
- Nézzétek meg a kihúzott **piros** és **sárga** drótokat, majd jelöljétek a **piros** és **sárga** értékeket úgy, hogy a megfelelő piros és/vagy sárga jelölőket a tábla mezőire helyezitek a „?” oldalukkal lefelé fordítva.
- Végül keverjétek össze az összes **drótlapkát** (**kék** + **piros** + **sárga**), képpel lefelé fordítva.



Egyes küldetésekben a piros és/vagy sárga drótok számát úgy jelöltük, hogy „x1 a 2-ből”, „x1 a 3-ból” vagy „x2 a 3-ból”: Ilyenkor a drótok értéke csak részben ismert. Például, amikor az előkészítés „x2 sárga drót a 3-ból”:

- Fedjétek fel 3 **sárga drótlapkát**.
 - Helyezzetek 3 jelölőt a tábla megfelelő mezőire a „?” oldalukkal felfelé fordítva, így jelezve, hogy ezek játékban lehetnek.
 - Keverjétek össze a 3 lapkát képpel lefelé fordítva, és adjatok közülük 2-t a **kék** lapkákhöz, továbbra is képpel lefelé fordítva. A 3. lapkát tegyétek félre anélkül, hogy felfednétek.
- A 3 lehetséges lapkából csak 2 **sárga** drót van játékban, amire a „?” jelölők emlékeztetnek.



6 Osszátok ki képpel lefelé fordítva az **összes** drótot a tartók között, lehetőleg egyenlően (előfordulhat, hogy egyes tartókra több lapka kerül).

7 Rendezzétek a saját tartótokon lévő lapkákat balról jobbra növekvő sorrendbe.

MEGJEGYZÉS: Ha valamelyikőtöknek 2 tartója van, kezelje azokat egymástól függetlenül, a tartókhoz kiosztott lapkákat tehát rendezze külön-külön. Az előttek lévő tartó a kezetek, és mindig egyetlen kéznek tekintendő (felszerelés, **nyom**jelölők, különleges szabályok stb. szempontjából).



A sárga és piros drótok értékei csak ehhez az osztályozáshoz használatosak. Ezután nincs értékük, csak **PIROS** vagy **SÁRGA** színük.

8 A táblán:

Húzzatok annyi **felszerelés**kártyát, ahányan játszatok, és helyezzétek képpel felfelé a pipára ✓, így jelölve, hogy még nem használhatjátok. Ebben a játszmban csak ezek a felszerelések állnak rendelkezésetekre.

Példa 3 fős játék előkészületére



Helyezzétek ide a **nyomjelölőket** és a 12 **érvényesítés**jelölőt.



Ide hamarosan kerül egy új szabály

(B)

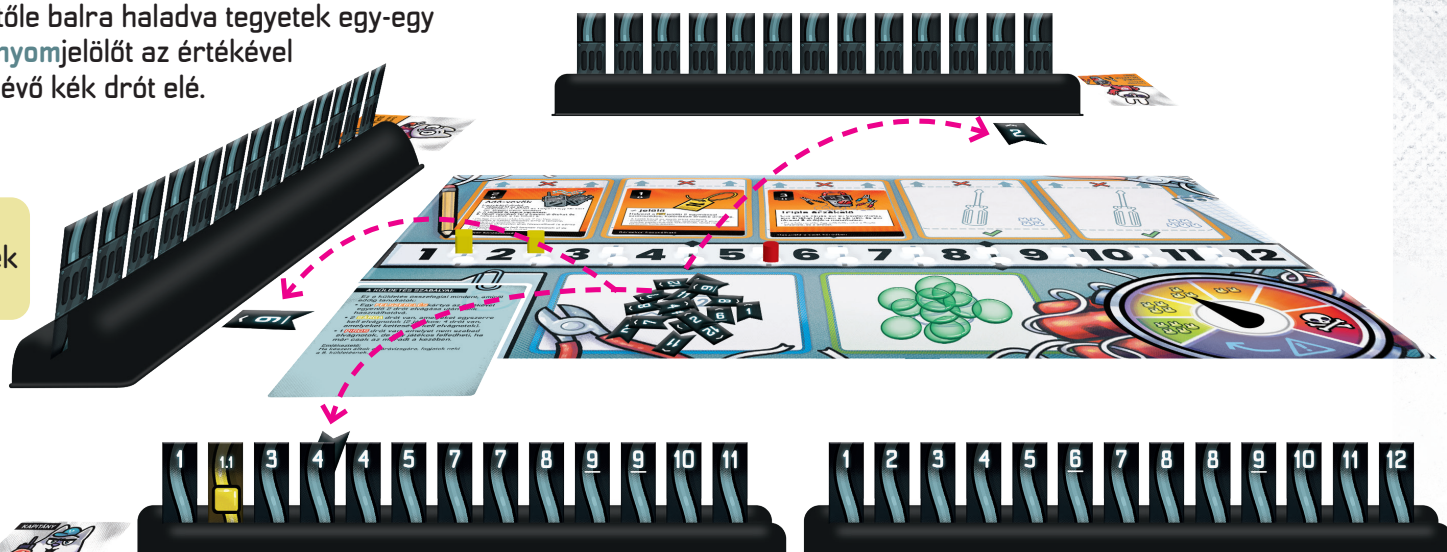
Ide hamarosan kerül egy új szabály

(C)

9 A kapitánytól kezdve, és tőle balra haladva tegyetek egy-egy tetszőlegesen választott **nyomjelölőt** az értékével megegyező, kezetekben lévő kék drót elé.

⚠ Nem használhatjátok a sárga **nyomjelölő**-ket az előkészületek során.

⚠ **Emlékeztető:**
2 tartó = 1 kéz. Tehát ügyeljete arra, hogy ha egy játékosnak 2 tartója van, akkor csak 1 **nyomjelölőt** tesz le (a választott tartó elé).



Játékmenet:

A bombaszakértők a kapitánytól kezdve, és tőle balra haladva kerülnek sorra. Körödben te vagy az „aktív bombaszakértő”, és végre kell hajtanod a következő 3 akció valamelyikét: **Páros vágás**, **Szólvágás** vagy **Piros drótok felfedése**.



Páros vágás

Aktív bombaszakértőként 2 egyforma drótot kell elvágnod: 1-et a saját kezedből, 1-et egy társad kezéből. Jelöld ki a társad egyik drótját, és jelentsd be az értékét. Például: „Ez a drót 9-es.”

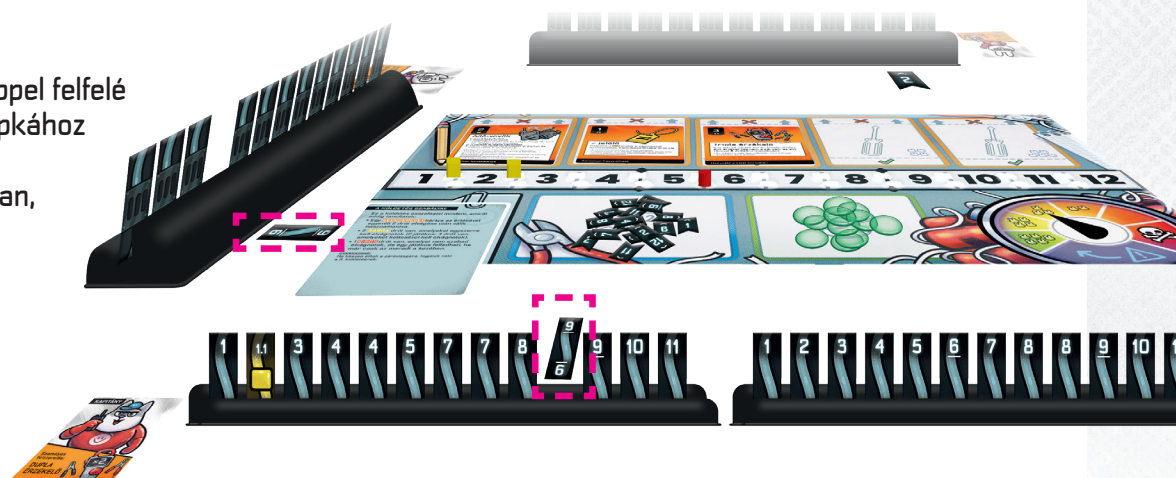
A

Ha a bejelentés helyes, az akció sikeres ✓:

- A társ helyezze a tartója elé a kijelölt drótot, képpel felfelé fordítva, anélkül, hogy megváltoztatná a többi lapkához viszonyított pozícióját.
- Ezután helyezd az azonos drótot (ha több is van, akkor az egyiket) a tartód elé, képpel felfelé fordítva.

Sikeres páros vágás: Ebben a példában, a kapitány helyesen kijelölte egy társa 9-esét.

- A társ a kijelölt 9-esét a tartója elé helyezi.
- A kapitány felfedi egy saját 9-esét és a tartója elé helyezi.

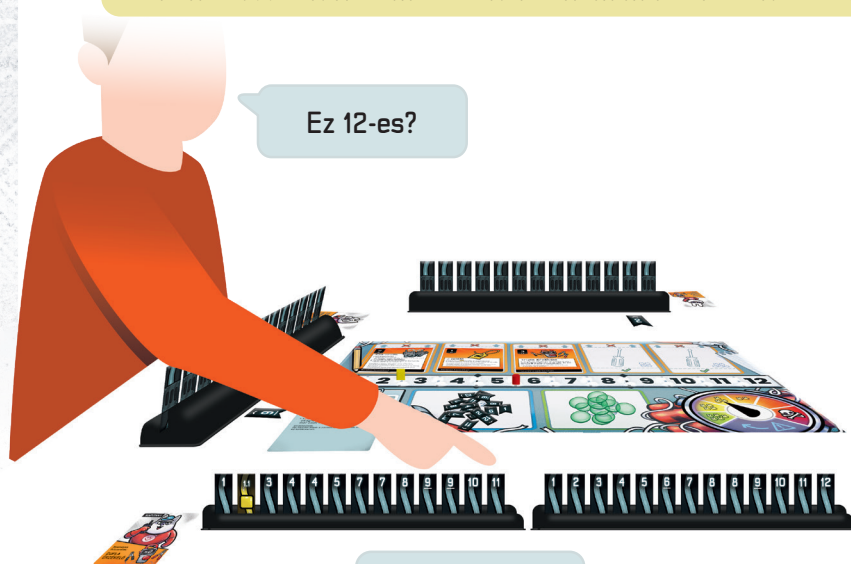


B

Ha a bejelentés helytelen, az akció sikertelen ✗:

- Ha a kijelölt drót **piros**, a bomba felrobban, és a küldetés sikertelen;
- Ha a kijelölt drót **kék** vagy **sárga**, fordasd az időzítőt egy mezővel előre (ha az időzítő eléri a halálfejet, a bomba felrobban, és a küldetés sikertelen), a társad pedig helyezzen a kijelölt drót elé egy azzal egyenértékű **nyomjelölőt**.

⚠ Fontos! Az aktív bombaszakértő nem mutat rá a kezében lévő, elvágni kívánt drótra.

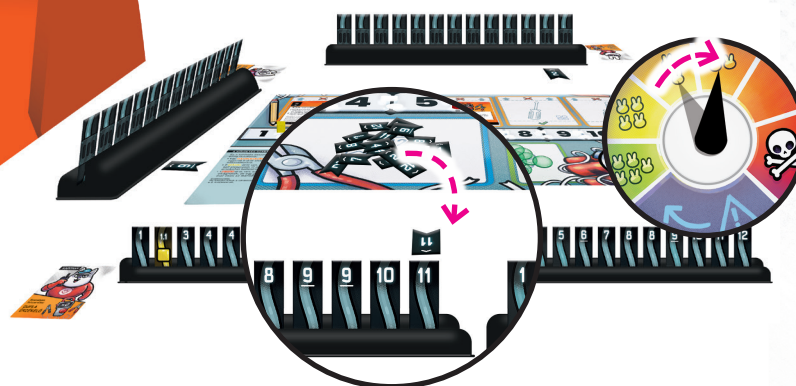


Ez 12-es?

Nem, ez 11-es.

Sikertelen páros vágás:

- A társ kijelölt drótja 11-es volt, nem a bejelentett 12-es.
- A társ helyezzen egy **nyomjelölőt** a kijelölt drót elé, és fordassa az időzítőt egy mezővel előre.





Szóló vágás

Aktív bombaszakértőként elvághatsz 2 VAGY 4 azonos drótot a saját kezedből, ha nincs a játékban más ugyanolyan értékű drót:

- mind a 4 drótot (ha kedvez neked a szerencse);
- vagy a maradék 2 drótot, ha a másik 2-t már elvágták.

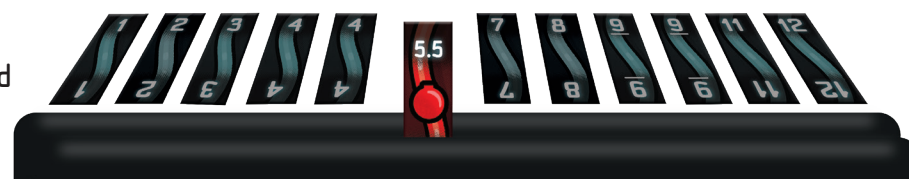
Az így elvágott drótokat fedd fel a szokásos módon.

Ebben a példában két 9-est korábban elvágta. Az aktív bombaszakértő szóló vágást hajt végre: elvágja a kezében lévő két maradék 9-est (ebben az esetben két külön tartón vannak).



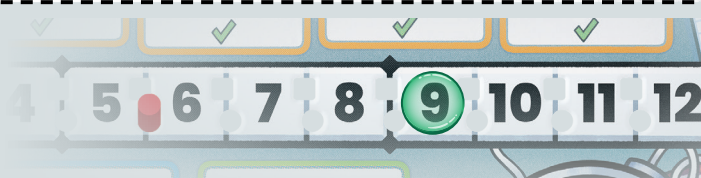
Piros drótok felfedése

Aktív bombaszakértőként ezt az akciót CSAK akkor hajthatod végre, ha az összes, el nem vágott drótot **PIROS**. Ezek biztonságosan eltávolíthatók.



ÉRVÉNYESÍTÉSJELÖLŐK

Minden alkalommal, amikor elvágtok 4 azonos értékű drótot, helyeztetek le egy **érvényesítés**jelölőt a drót értékére a táblán. Ez segíthet időt megtakarítani, és akár az életeteket is megmentheti.



A SÁRGA DRÓTOK

- Ezeket a **kék** drótokhoz hasonlóan kell elvágni (páros vagy szóló vágás által): az értékük CSAK a **LAPKÁK SORRENDBE VALÓ RENDEZÉSE** közben használatos. Ezután **csak színértékük van: SÁRGA**.

Tehát ahhoz, hogy az aktív bombaszakértő elvágjon egy **sárga** drótot, lennie kell egynek a saját kezében, és ki kell jelölnie egy társa drótját: „Ez egy sárga drót.” Ha helyes, elvágja a 2 drótot. Egyébként, akárcsak a **kék** drótok esetében, a társ helyezzen le egy nyomjelölőt, és forgassa az időzítőt egy mezővel előre.

- Ha valaki helytelenül jelöl ki egy **sárga** drótot, helyezzen egy sárga **nyomjelölőt**  elé, és forgassa az időzítőt egy mezővel előre.
- A **szóló vágás** akciót csak az a játékos hajthatja végre, akinek a kezében van az **ÖSSZES** maradék **sárga** drót.



A FELSZERELÉSKÁRTYÁK

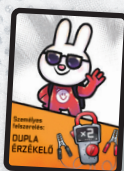
- Egy felszerelés azonnal használható, amint elvágjátok a kártya bal felső sarkában látható 2 drótot. Csúsztatassátok fel a **felszerelés**kártyákat, így jelölve, hogy használhatók.

- A felszerelésekártyák egyszer használatosak: használat után fordítsátok képpel lefelé őket.
- A kártya szövege jelzi, hogy a felszerelés mikor használható. A legtöbbet bárki bármikor használhatja, akár a körén kívül is, sőt több is használható egymás után.

MEGJEGYZÉS: Az XY sugarak felszerelés kombinálható a Dupla érzékelő, Tripla érzékelő és Szuper érzékelő felszerelésekkel (hogy az aktív bombaszakértő 2 értéket jelentsen be, és több drótot jelöljön ki).



Egy 9-es drótpár elvágása után a 9-es felszerelés használhatóvá válik.



A KARAKTERKÁRTYÁK

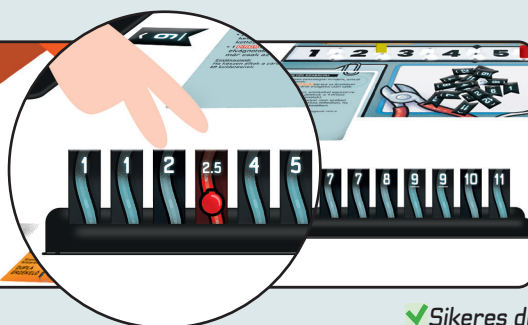
A bombaszakértők küldetésenként egyszer használhatják a saját felszerelésüket, ha képpel lefelé fordítják a karakterkártyájukat.

Dupla érzékelő: egy páros vágás során az aktív bombaszakértő bejelent egy értéket, és 1 helyett 2 drótot jelöl ki egy társa kezében.

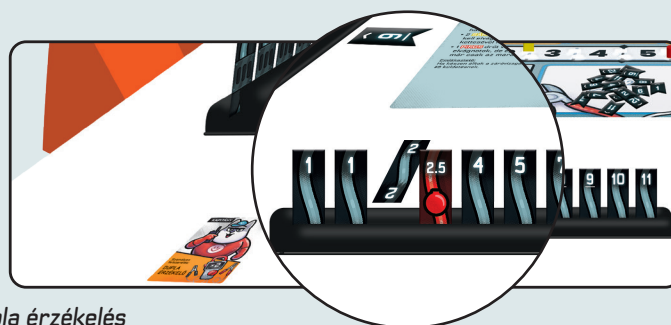
- Ha a 2 kijelölt drót közül 1 helyes, az akció **sikeres**.
 - Ha mindkét drótot helyesen jelölte ki, akkor a társ szabadon dönthet, hogy melyiket vágja el anélkül, hogy ezt elárulná.
- Ha a 2 kijelölt drót közül egyik sem helyes, az akció **sikertelen**.
 - Forgassátok az időzítőt egy mezővel előre, a társ pedig válasszon ki szabadon 1-et a 2 kijelölt lapka közül, és helyezzen le elé egy **nyomjelölőt**.
 - Ha a 2 kijelölt drót közül csak az egyik **piros**, a bomba nem robban fel. A társ ne ossza meg ezt az információt, csupán helyezzen le egy **nyomjelölőt** a nem piros drót elé.



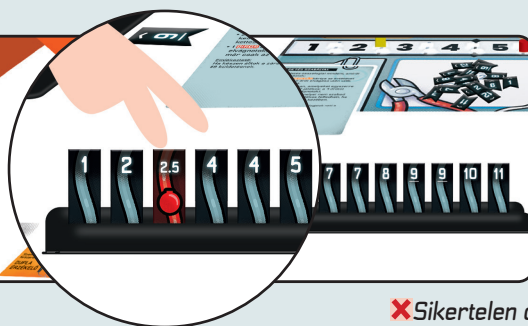
- Ezen drótok
valamelyike
2-es?



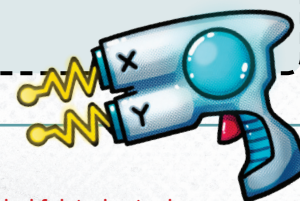
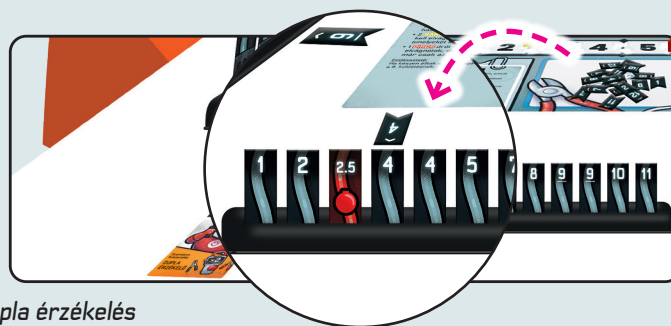
✓ Sikeres dupla érzékelés



- Ezen drótok
valamelyike
3-as?



✗ Sikertelen dupla érzékelés



Kommunikáció

A játékban a kommunikáció korlátozott.

- **Tilos beszélni** a kezetekben lévő drótokról, utalni az értékükre vagy az előző körökben szerzett információkra, hangosan megosztani másokkal feltételezéseket.
- **Megengedett** általános taktikáról beszélni, használni az elérhető felszereléseket, különleges szabályokra hivatkozni, javasolni egy társnak, hogy használja a Dupla érzékelőt vagy más felszerelést.

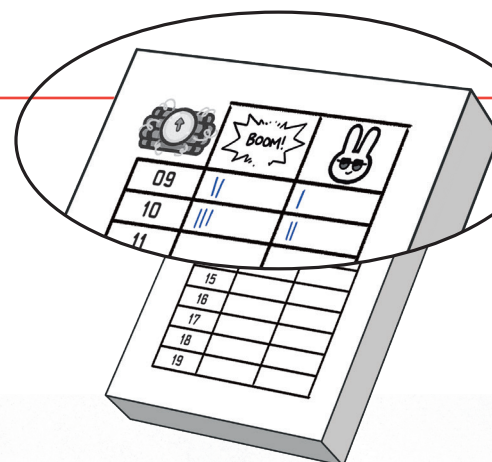
A játék vége:

A küldetés sikeres, ha **egyetlen bombaszakértőnek** sem maradt drót a kezében.

Ha valamelyik bombaszakértőnek üres a keze, a játék nélküle folytatódik.

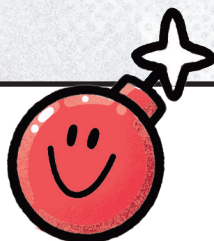
Ha sikertelen (**piros** drót vagy az időzítő a -en), cseréljete kapitányt, és kezdjétek újra a küldetést!

A 8. küldetés sikeres teljesítése után, gratulálunk, kinyithatjátok az első meglepi dobozt (9–19. küldetések), és kitölthetitek a doboz hátulján lévő táblázatot.



Győzelmek
és vereségek
száma





GYORS ÚTMUTATÓ



Előkészületek:

- Vegyetek el 1-1 karakterkártyát.
- Keverjétek össze a 48 **kék** drótot a kiválasztott küldetéshez tartozó **piros/sárga** drótokkal. Osszátok szét lehetőleg egyenlően a drótokat a tartók között, képpel lefelé fordítva.
- 2 fős játék esetében mindkét bombaszakértőnek 2-2 tartója lesz. 3 fős játék esetén csak a kapitánynak lesz 2 tartója.
- A felszerelések száma és az időzítő kezdőmezője a játékosok számától függ.
- Helyezzetek egy-egy **nyomjelölőt** (nem sárgát 🚫) a kezetek elé.

A játék menete

- A körödben hajtsd végre az alábbi akciók egyikét:

- **Páros vágás:**

Jelöld ki egy drótot egy társad kezében, és jelentsd be az értékét (a kezében lennie kell ugyanilyen értékű drótnak).

- **✓ Helyes érték:** fedjétek fel a 2 lapkát.

- **✗ Helytelen érték:** forgassátok az időzítőt egy mezővel előre, és (ha nem érte el a halálfejet) helyeztetek egy **nyomjelölőt** a kijelölt lapka elé.

- **🧨 Piros drót:** a bomba felrobban!

- **Szóló vágás:**

Fedd fel a maradék 2 vagy 4 egyforma értékű drótot, és helyezd le a kezéd elé.

- **Piros drótok felfedése:**

Mutasd meg a drótejaidat, ha **mind piros**.

A játék vége:

- **Győzelem:** Mindegyik tartó üres.

- **Vereség:** A bomba felrobbant (elvágtatok egy **piros** drótot vagy az időzítő elérte a 🧨-et).



EMLÉKEZTETŐ:

- Mindegyik karakternek van egy személyes felszerelése, amelyet játékonként egyszer használhat.
- Egy felszerelés akkor válik használhatóvá, amikor elvágtok az értékével egyenlő 2 drótot.
- Az összes **sárga** drótnak egyforma az értéke: **sárga**.
- Az összes **piros** drótnak egyforma az értéke: **piros**.
- A drótok értéke 1-től 12-ig terjed, és 4-4 darab van mindegyikből. Ha elvágtok 4 azonos értékű drótot, helyeztetek le emlékeztetőül egy **érvényesítés**jelölőt 🟢 a táblára.
- Kéz: Ha 2 **tartó** van egy játékos előtt, azok is 1 **kezet** alkotnak.



Köszönet a hangeffektékért: <https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/bomb-busters-credits/>

