

BOMB BUSTERS

2-5

30'

12-99

Un gioco di **Hisashi Hayashi**, illustrato da **Dom2D**

GUIDA COMPLETA

COME **NON**
ESPLODERE

Contenuto

1 tabellone (con freccia del detonatore)

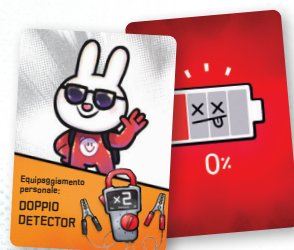
Assembleate la freccia sul tabellone prima della prima partita.



17 carte



12 carte **Equipaggiamento**



5 carte **Personaggio**

40 segnalini e gettoni



26 segnalini **Informazione**
(inclusi 2 gialli)



12 gettoni **Convalida**



1 segnalino **"="**



1 segnalino **"≠"**

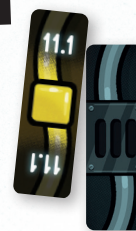
8 carte **Missione** (grandi)



70 tessere **Cavo**



48 cavi **blu**
4 per ogni valore
da 1 a 12



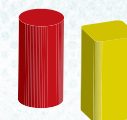
11 cavi **gialli**
con valori
da 1,1 a 11,1



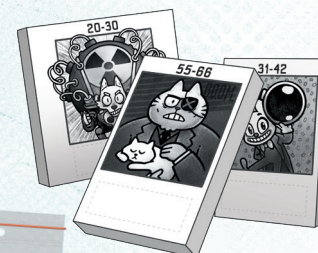
11 cavi **rossi**
con valori
da 1,5 a 11,5

5 portatessere

7 indicatori: 4 gialli, 3 rossi



5 scatole a sorpresa da aprire in seguito



8 sacchetti richiudibili



1 pedina
"Bomb Busters"
Vi servirà nella missione n. 66:
ignoratela, per ora!

Scopo del gioco

Bomb Busters è un gioco cooperativo: tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra, e vestono i panni di artigieri (tecnici esperti nel disinnescare bombe). L'obiettivo comune è disinnescare la bomba della missione assegnata. **Attenzione!** La bomba esploderà se si taglia un cavo **ROSSO** o se la freccia del detonatore arriva sul teschio ☠!

Preparazione

- 1 Selezionate una delle carte **Missione**. Non è necessario giocare le missioni in ordine, ma è caldamente consigliato: le missioni diventano infatti man mano più difficili. Non saltate troppo in fretta in avanti, o... salterete in fretta per aria!

Per iniziare:

- **Principianti:** le 3 missioni introduttive (1-3) vi consentono di assimilare le regole.
- **Ottimisti:** le 4 missioni di prova (4-7) vi consentono di fare pratica in vista dell'esame finale (missione 8).

Superato l'esame, potete aprire la scatola delle missioni 9-19.

- 2 Scegliete un Capitano a caso (nelle missioni seguenti, questo ruolo passa di giocatore in giocatore in senso orario). Il Capitano riceve la carta **Personaggio** "Capitano" e la tiene scoperta davanti a sé. Tutti gli altri giocatori prendono una carta **Personaggio** e la tengono scoperta di fronte a sé.

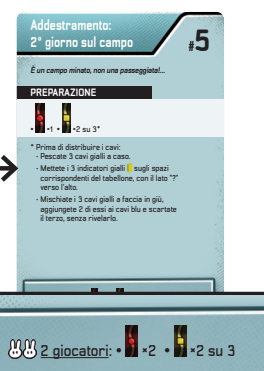
Presto qui ci andrà una nuova regola

(A)

- 3 Il Capitano legge ad alta voce la carta **Missione**, poi la colloca sul tabellone, in basso a sinistra, dove tutti possono consultarla.

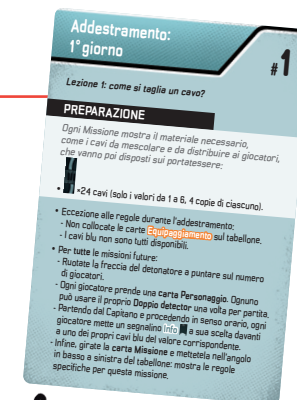
Fronte: la preparazione specifica della missione.

Eventuali modifiche alle regole se si gioca in 2.



Retro: le regole specifiche della missione, oltre a quelle normali che valgono sempre.

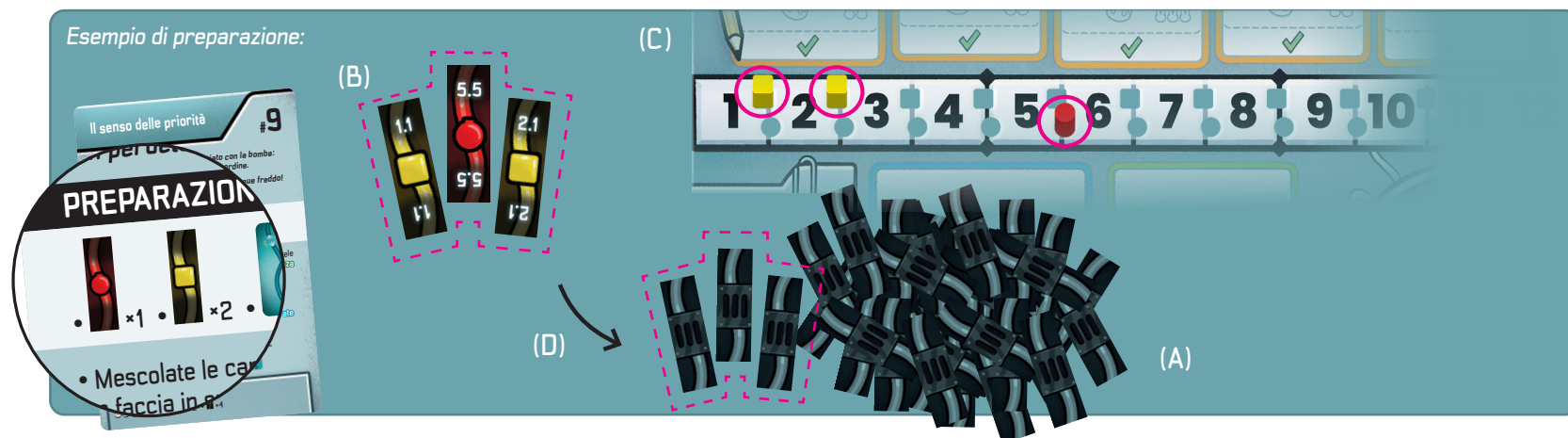
Retro della carta con regole specifiche per questa **Missione**.



- 4 Se si gioca in 2: ciascuno prende 2 portatessere.
Se si gioca in 3: il Capitano prende 2 portatessere, gli altri 1 a testa.
Se si gioca in 4 o in 5: ciascuno prende 1 portatessere.

5 Preparate i cavi per la missione:

- Prendete sempre i 48 cavi **blu** (a eccezione delle missioni introduttive 1, 2 e 3). I valori da 1 a 12 appaiono 4 volte ciascuno.
- Prendete il numero di cavi **rossi** e di cavi **gialli** mostrato sulla carta **Missione**, pescandoli a caso.
- Guardate ora i cavi **rossi** e quelli **gialli** pescati, poi indicate i loro valori sul tabellone, usando gli indicatori rossi e quelli gialli, avendo cura di collocarli con il lato "?" nascosto.
- Infine mescolate i cavi **blu**, assieme a quelli **rossi** e **gialli** pescati, tutti a faccia in giù.

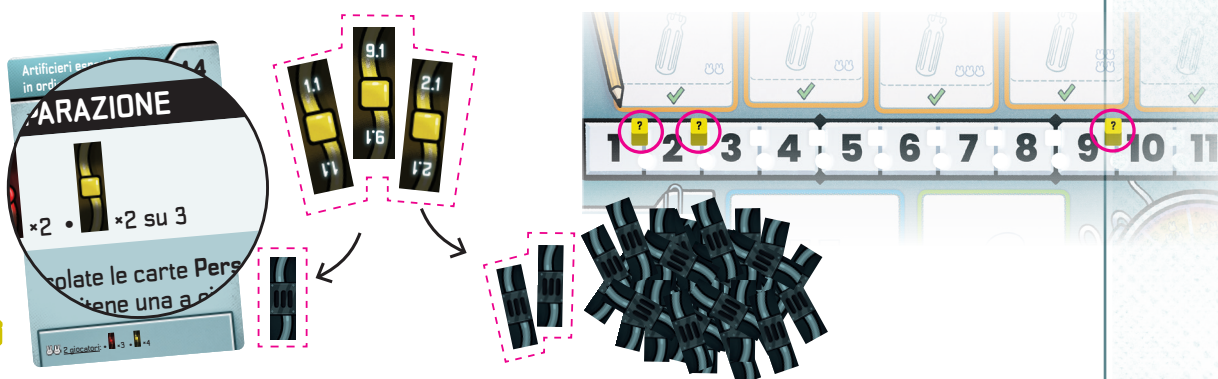


In alcune missioni il numero di cavi **rossi** e/o **gialli** è indicato come "1 su 2", "1 su 3", o "2 su 3".

In questi casi, i cavi della missione si conoscono solo parzialmente. Per esempio, nel preparare "2 cavi **gialli** su 3":

- Rivelate 3 cavi **gialli** a caso.
- Collocate 3 indicatori gialli sul tabellone in corrispondenza dei valori dei cavi rivelati, con il lato "?" visibile.
- Mescolate i 3 cavi **gialli** a faccia in giù, poi aggiungete 2 di questi, sempre a faccia in giù, ai cavi **blu**. Rimuovete dal gioco il terzo cavo **giallo**, senza rivelarlo.

Così facendo, avrete in gioco solo 2 cavi **gialli** sui tre estratti (mostrati dagli indicatori "?").



- Distribuite i cavi tra **tutti** i portatessere, il più equamente possibile. Può accadere che alcuni portatessere ricevano un cavo in più.
- Ogni giocatore forma la propria "mano" collocando i cavi sul proprio (o sui propri) portatessere, con i valori visibili, ma in modo che gli altri non possano vederli. I cavi vanno disposti obbligatoriamente in senso ascendente: dal più basso al più alto, da sinistra a destra.

Nota: se hai 2 portatessere, questi vanno trattati indipendentemente l'uno dall'altro. I cavi vengono organizzati separatamente su ciascuno. Tuttavia, entrambi i portatessere costituiscono la tua "mano", e vanno considerati come uno solo (per gli equipaggiamenti, per i segnalini **Informazione**, ecc.).



I valori dei cavi **rossi** e dei cavi **gialli** invece servono solo durante questa preparazione. Da ora in poi non hanno più valore, sono solo "**rossi**" oppure "**gialli**".

8 Sul tabellone:

Prendete tante carte **Equipaggiamento** quanti sono i giocatori e mettetele a faccia in su, a coprire i segni di spunta verdi ✓: le carte non sono utilizzabili, per ora. Questi sono gli unici equipaggiamenti a disposizione per la missione.

Esempio in 3 giocatori.



Mettete qui tutti i segnalini **Informazione** ("Info", d'ora in avanti) e i 12 gettoni **Convalida**.

Ruotate la freccia del detonatore in modo che punti verso il numero di giocatori della partita.



Presto qui ci andrà una nuova regola

(B)

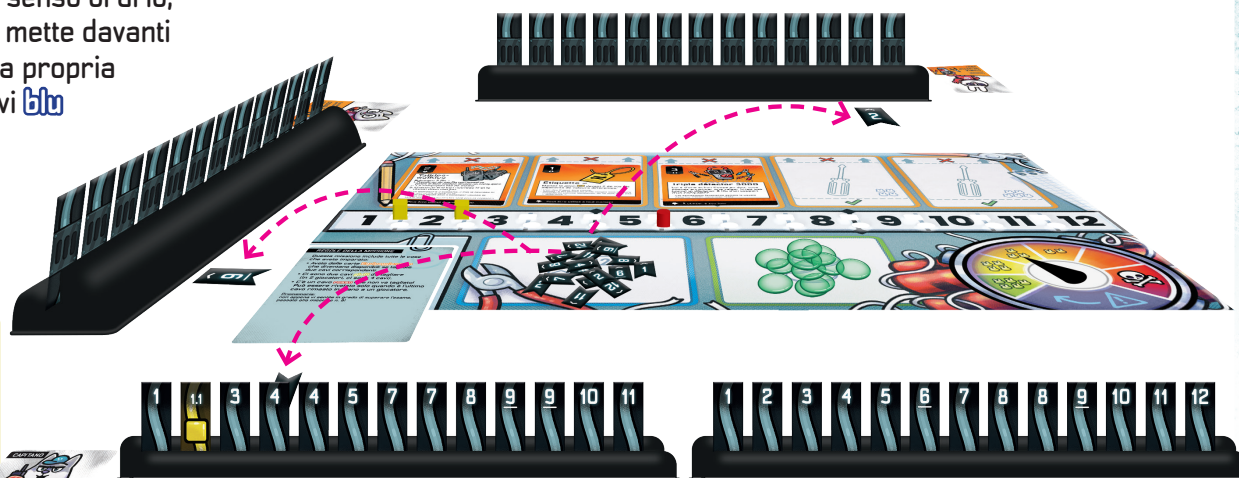
Presto qui ci andrà una nuova regola

(C)

9 Iniziando dal Capitano e procedendo in senso orario, ciascuno sceglie un segnalino **Info** e lo mette davanti ai propri portatessere (cioè davanti alla propria mano) in corrispondenza di uno dei cavi blu dello stesso valore.

⚠ Non si possono usare i segnalini **Info** gialli durante la preparazione.

⚠ Ricordate: 2 portatessere equivalgono a 1 singola mano. Se un giocatore ha 2 portatessere, metterà comunque un solo segnalino **Info** di fronte a uno dei due portatessere, a sua scelta.



Il gioco

Si gioca a turno in senso orario, a partire dal Capitano. Quando tocca a te, devi eseguire una di queste tre azioni:
Taglio in coppia, Taglio da solo, Rivelare i propri cavi rossi.

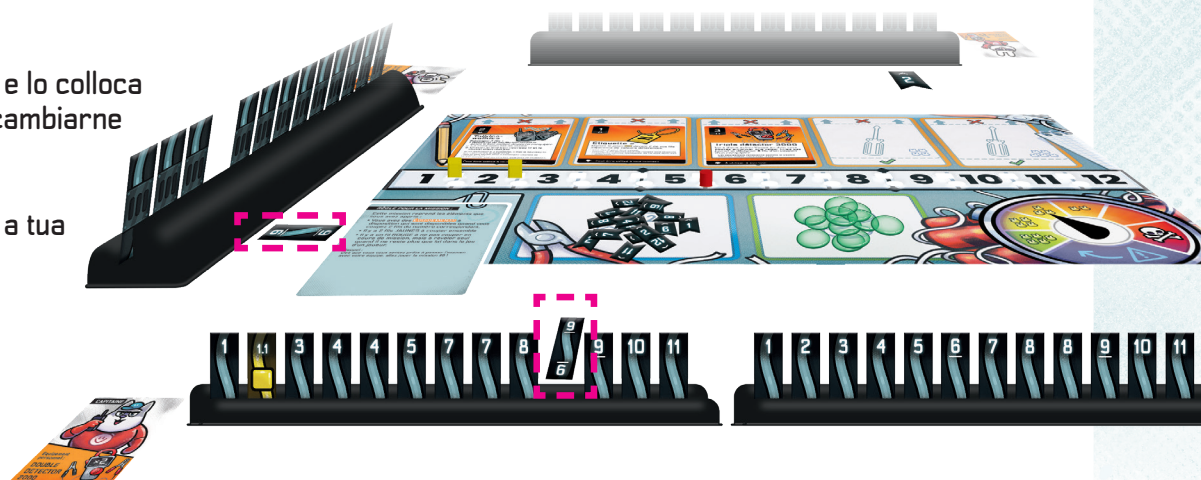
Taglio in coppia

Devi tagliare due cavi identici: uno tuo e uno di un altro giocatore. Indica uno dei cavi di un altro giocatore e annunciane il valore a voce alta. Per esempio: "Questo è un 9".

A Se ci hai azzeccato, l'azione ha successo! ✓:

- L'altro giocatore prende il cavo che hai indicato, e lo colloca a faccia in su davanti alla propria mano, senza cambiarne la posizione.
- Poi tu riveli un tuo cavo che ha lo stesso valore (se hai più cavi dello stesso valore, rivelane uno a tua scelta), e lo collochi davanti alla tua mano.

Nell'esempio è mostrato un Taglio in coppia eseguito con successo. Il Capitano ha indicato un "9" di un altro giocatore. In effetti il cavo indicato ha quel valore, quindi il "9" viene rivelato e collocato davanti alla mano. Poi anche il Capitano rivela uno dei suoi "9" e lo mette di fronte alla propria mano.



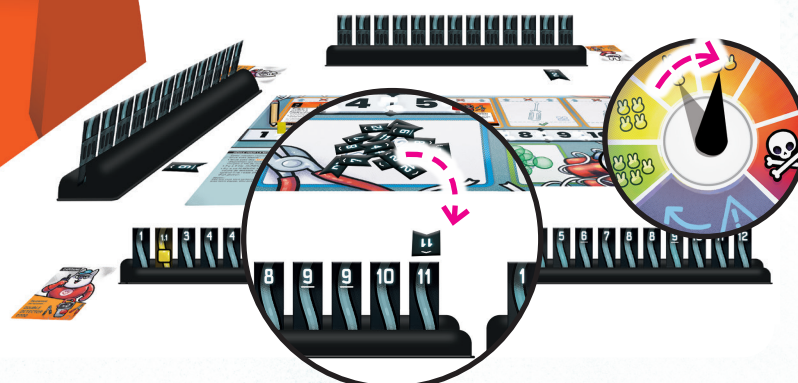
B Se hai sbagliato, l'azione fallisce! ✗:

- Se il cavo che hai indicato è **rosso**, la bomba esplode e fallite la missione!
- Se il cavo è **blu** o **giallo**, ruota la freccia del detonatore di uno spazio in avanti (in senso orario). Se la freccia raggiunge il teschio con le ossa incrociate ☠, la bomba esplode, facendovi fallire la missione. Se la bomba non è esplosa, l'altro giocatore mette un segnalino **Info** davanti al cavo che hai indicato, mostrandone il vero valore.

⚠ Nota: tu non riveli un tuo cavo con lo stesso valore di quello indicato, né quello che volevi tagliare, come nel caso A.



*Nell'esempio è mostrato un Taglio in coppia fallito. Il valore del cavo indicato è sbagliato: è stato annunciato un "12", ma il cavo è di valore 11. L'altro giocatore colloca un segnalino **Info** "11" davanti al cavo in questione. Ruotate la freccia del detonatore di un passo in senso orario.*





Taglio da solo

Puoi tagliare quattro oppure due tuoi cavi identici **nella tua mano**, se questi sono gli unici cavi rimasti di quel valore:

- Taglia tutti e 4 i cavi (se sei stato molto fortunato!).
- Oppure taglia i 2 cavi rimanenti, perché gli altri 2 con quel valore sono stati già tagliati.

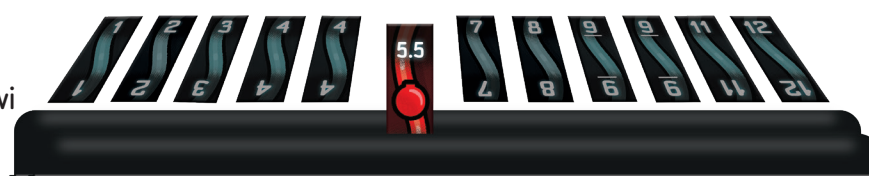
Colloca i cavi che tagli a faccia in su davanti alla tua mano.

Esempio. Stai giocando con due portatessere. In precedenza sono stati tagliati due 9. Esegui un Taglio da solo e tagli gli ultimi due 9 rimasti in gioco, collocandoli scoperti davanti alla tua mano.



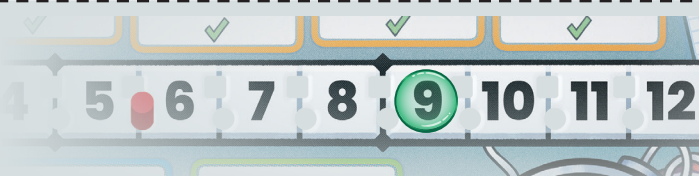
Rivelare i propri cavi rossi

Questa azione è disponibile solo se nella tua mano sono rimasti solo cavi **rossi**. Rivela quei cavi mettendoli a faccia in su davanti alla tua mano.



GETTONI CONVALIDA

Ogni volta che tutti e quattro i cavi di un certo valore vengono tagliati, collocate un gettone **Convalida** su quello stesso numero, sul tabellone. È un piccolo aiuto che può farvi risparmiare tempo prezioso!



I CAVI GIALLI

- Come visto, il numero visibile serve solo durante la preparazione per metterli in ordine. Durante il gioco, si considera che abbiano tutti lo stesso valore: "giallo".

Per eseguire un **Taglio in coppia** su un cavo giallo, devi avere un cavo **giallo** nella tua mano, indicare un cavo di un altro giocatore e annunciare "Questo cavo è giallo". Se hai ragione, i due cavi vengono tagliati, come visto sopra.

Altrimenti, come per i cavi **blu**, si colloca un segnalino **Info** e si sposta la freccia del detonatore di un passo.

- Se per sbaglio indichi un cavo **giallo**, magari pensando che fosse un cavo **blu**, usa uno dei segnalini **Info** gialli per segnalarlo. Non scordare di spostare la freccia del detonatore!
- Puoi eseguire un **Taglio da solo** unicamente se hai in mano tutti i cavi **gialli** rimasti in gioco.



LE CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Una carta **Equipaggiamento** può essere usata non appena vengono tagliati due cavi del valore mostrato nel suo angolo in alto a sinistra. Quando succede, fate scorrere la carta verso l'alto, in modo che il segno di spunta verde diventi visibile, a significare che la carta ora può essere usata.

- Ogni carta può essere usata solo una volta. Giratela a faccia in giù dopo l'uso.
- Ogni carta indica quando può essere usata. Perlopiù le carte possono essere usate da chiunque, in qualunque momento. Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può usare di seguito.

Nota: l'equipaggiamento "Pistola a raggi X o Y" può essere usato assieme al Triplo Detector, al Super Detector e al Doppio Detector (per indicare 2 valori assieme a diversi cavi!).

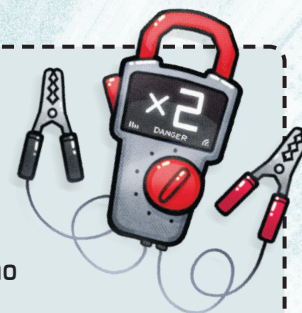


È stata tagliata una coppia di cavi di valore 9: l'equipaggiamento n. 9 diventa disponibile.



LE CARTE PERSONAGGIO

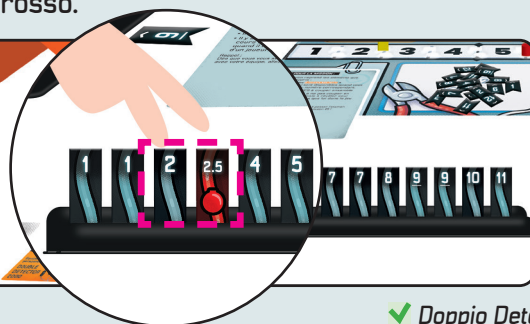
Ogni giocatore può usare l'equipaggiamento unico del proprio personaggio, **una sola volta per missione**. Una volta usato, l'equipaggiamento non è più disponibile, e la carta **Personaggio** viene girata a faccia in giù.



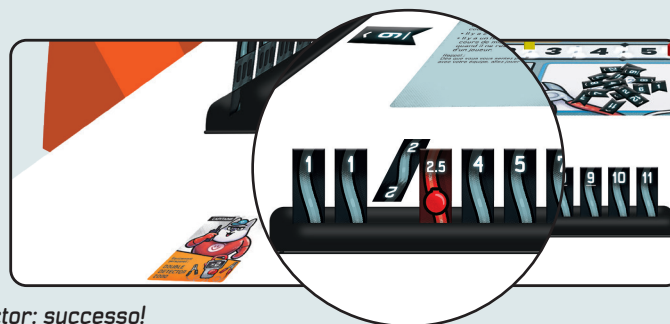
Doppio Detector: durante un **Taglio in coppia**, puoi indicare due cavi dell'altro giocatore, anziché uno solo.

- Se anche solo uno dei cavi indicati è del valore annunciato, l'azione ha **successo!** (Se entrambi i cavi indicati sono del valore annunciato, l'altro giocatore non lo dice, e taglia uno dei due cavi a sua scelta.)
- Se nessuno dei due cavi è del valore annunciato, l'azione **fallisce**:
 - Si sposta la freccia di un passo in senso orario, poi l'altro giocatore mette un segnalino **Info** davanti a uno dei due cavi, a sua scelta.
 - Se solo uno dei due cavi è rosso, la bomba non esplode. L'altro giocatore non lo dice, poi mette un segnalino **Info** davanti al cavo che non è rosso.

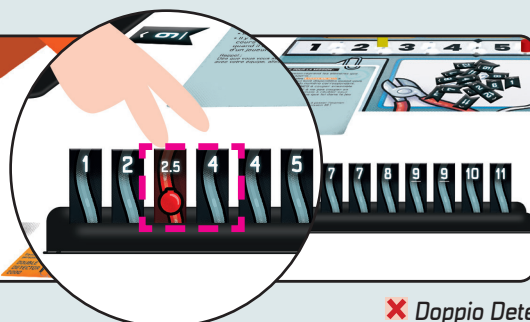
Uno di questi due cavi è un "2"?



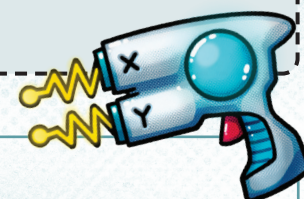
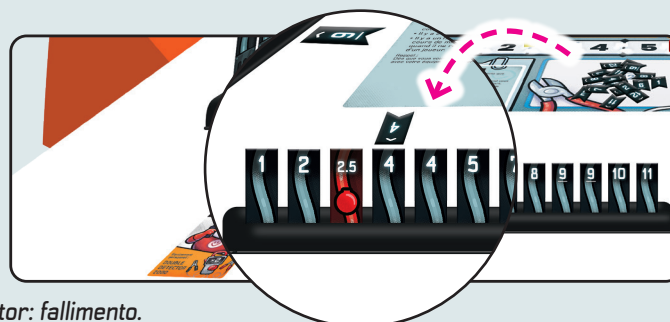
✓ Doppio Detector: successo!



Uno di questi due cavi è un "3"?



✗ Doppio Detector: fallimento.



Comunicazioni

Per la buona riuscita del gioco, le comunicazioni tra i giocatori dovrebbero essere limitate.

- È vietato parlare dei cavi che si hanno in mano, suggerire il loro valore, ricordare agli altri informazioni di turni precedenti, condividere ad alta voce le proprie ipotesi o le proprie supposizioni.
- È consentito discutere di tattica generale, dell'uso dell'equipaggiamento, ricordare agli altri regole speciali, consigliare a un altro giocatore di usare il proprio Doppio Detector o qualsiasi altro equipaggiamento, in qualsiasi momento.

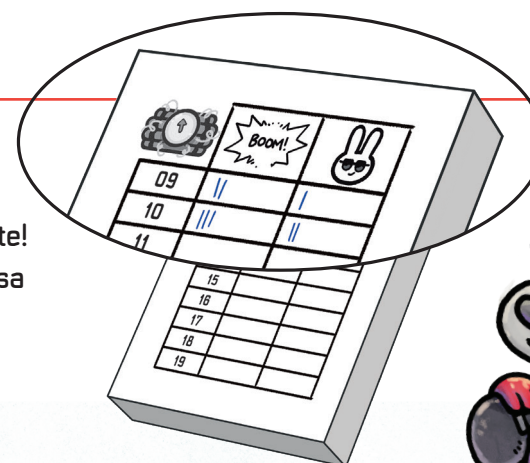
Fine del gioco

La missione si conclude con successo quando non restano cavi in mano ai giocatori.

Quando un giocatore termina i propri cavi, la missione prosegue senza di lui.

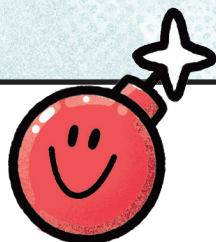
Se la missione fallisce (cavo **ROSSO** o detonatore sul ☹️), cambiate Capitano e ricominciate!

Dopo 8 missioni, complimenti! Vi siete sudati il diritto di aprire la prima scatola a sorpresa (missioni 9-19) e potete attaccare l'adesivo con l'attestato sul lato della scatola del gioco!



Numero di vittorie e sconfitte





GUIDA RAPIDA



Preparazione

- Ogni giocatore prende una carta **Personaggio**.
- Mischiate i 48 cavi **blu** con quelli **rossi/gialli** della missione selezionata. Distribuite i cavi a faccia in giù equamente sui portatessere.
- Se giocate in 2, ognuno ha due portatessere. Se giocate in 3, solo il Capitano ne ha due.
- Il numero di carte **Equipaggiamento** e la casella di partenza della freccia del detonatore variano a seconda del numero dei giocatori.
- Ogni giocatore colloca un segnalino **Info** di fronte alla propria mano (non si possono usare quelli gialli 🚫).

Al tuo turno

- Esegui una delle azioni:
 - **Taglio in coppia**
Scegli un valore (che hai in mano) e indica un cavo di un altro giocatore.
 - **✓ Valore giusto:** i due cavi vengono rivelati.
 - **✗ Valore sbagliato:** fai fare un passo alla freccia del detonatore, poi, se non è arrivato a 🧟, l'altro giocatore piazza un segnalino **Info** davanti al cavo indicato.
 - **🧨 Cavo rosso:** la bomba esplode!
 - **Taglio da solo**
Rivela i 2 o i 4 cavi rimanenti dello stesso valore, e piazzali davanti alla tua mano.
 - **Rivelare i propri cavi rossi**
Rivela tutti i tuoi cavi se sono **tutti rossi**.

Fine della partita

- **Vittoria:** i portatessere sono tutti vuoti!
- **Sconfitta:** la bomba esplode (è stato tagliato un cavo **rosso** o la freccia del detonatore indica 🧟).

Ricordate:

- Ogni personaggio ha un equipaggiamento unico che può usare una sola volta per partita.
- Una carta **Equipaggiamento** comune può essere usata se sono stati tagliati due cavi del valore che mostra in alto a sinistra.
- Durante la partita, tutti i cavi **gialli** si considerano dello stesso valore ("giallo").
- Durante la partita, tutti i cavi **rossi** si considerano dello stesso valore ("rosso").
- Ci sono 4 copie dei cavi **blu**, da 1 a 12. Quando sono state tagliate tutte e quattro le copie di uno stesso valore, collocate un gettone **Convalida** 🟢 sul tabellone, come promemoria.
- 2 portatessere davanti allo stesso giocatore rappresentano comunque la sua **unica mano**.



Riconoscimento audio: <https://www.cocktailgames.com/mos-jeux/bomb-busters-credits/>



Prodotto da
Cocktail Games
2, rue du Hazard - 78000 Versailles, France
📧 info@cocktailgames.com
jeux.cocktailgames.com
www.cocktailgames.com



GHENOS
GAMES

Distribuito da Ghenos S.r.l.
Viale Ortles 82, 20139 Milano
Ghenos Games® è un marchio
registrato di daVinci Editrice S.r.l.
info@ghenosgames.com
www.ghenosgames.com

