

BOMB BUSTERS

2-5

30 min.

12+

Hisashi Hayashi žaidimas, Dom2D iliustracijos

Žaidimo sudėtis:



Žaidimo lenta (su rodykle)

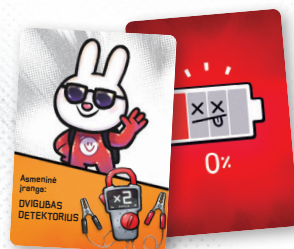
Prieš žaidžiant pirmą kartą rodyklę reikia pritvirtinti prie lentos



17 kortų



12 įrangos kortų



5 personažo kortos

40 žetonų



26 informacijos žetonai (įskaitant 2 geltonus)



12 patvirtinimo žetonų



1 „=" žetonas



1 „≠" žetonas

8 misijos kortos



70 laidų kortelių



48 mėlyni laidai: nuo „1" iki „12", kiekvienos vertės po 4



11 raudonų laidų: nuo „1.5" iki „11.5"

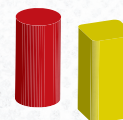


11 geltonų laidų: nuo „1.1" iki „11.1"

5 kortelių stovai



7 figūrėlės: 4 geltonos ir 3 raudonos



5 dėžutės su „staigmenomis" atidaryti vėliau



8 užspaudžiami maišeliai



Taisyklių knygelė



„Bomb Busters" figūrėlė
Jos reikės 66 misijai!
Iki tol dėl jos nesirūpinkite :)

Žaidimo tikslas

„Bomb Busters“ yra komandinis žaidimas. Kiekvienas žaidėjas yra sprogmenų neutralizavimo specialistas ir visi žaidžia vienoje komandoje. Tikslas – kartu įvykdyti paskirtą misiją neutralizuojant sprogmenį. Būkite atsargūs! Bomba sprogs, jei nukirpsite **raudoną** laidą arba jei detonatoriaus rodyklė pasieks pabaigą!

Pasiruošimas žaidimui

- 1 Pasirinkite vieną iš **misijos** kortų. Žaidimo misijos palaipsniui sunkės. Neprivalote žaisti misijų eilės tvarka (bet tai labai rekomenduojama!). Svarbiausia nepraleisti per daug misijų, antraip rizikuojate nebesusigaudyti...

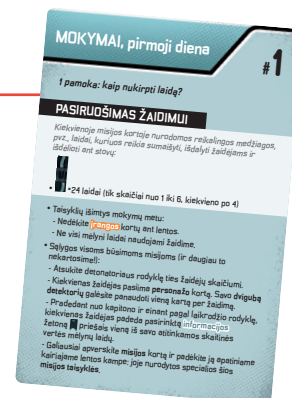
Pirmosios misijos:

- Pradedantiesiems: 3 mokymai (1–3 **misijos**) leis peržvelgti taisykles.
 - Optimistams: 4 praktinės sesijos (4–7 **misijos**) leis pasipraktikuoti ir pasiruošti egzaminui (8 **misija**).
- Kai išlaikysite egzaminą, galėsite atidaryti 9–19 misijų dėžutę.



- 2 Išsirinkite kapitoną pirmajai misijai (sprogmenų neutralizavimo specialistas jam iš kairės taps kitos misijos kapitonu ir t. t.) ir priešais jį padėkite „Kapitono“ personažo kortą. Visi kiti sprogmenų neutralizavimo specialistai pasideda atverstą personažo kortą priešais save.

Greitai čia bus nauja taisyklė
(A)



- 3 Kapitonas garsiai perskaito **misijos** kortą ir padeda ją apatiniame kairiajame žaidimo lentos kampe, kad visi galėtų matyti individualias taisykles.

Priekis: specialus pasiruošimas šiai misijai.

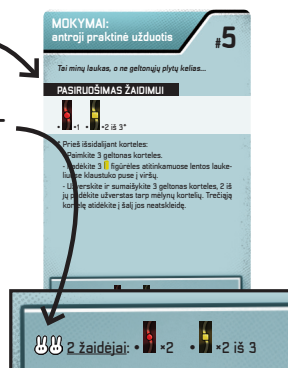
Pakeitimai žaidžiant
2 sprogmenų neutralizavimo specialistams

Nugarėlė: specialios misijos taisyklės. Visos kitos taisyklės galioja, kaip įprasta.

- 4 Kai žaidžia 2 sprogmenų neutralizavimo specialistai, kiekvienas pasiima po 2 kortelių stovus.

Kai žaidžia 3 sprogmenų neutralizavimo specialistai, kapitonas pasiima 2 kortelių stovus, kiti – po 1.

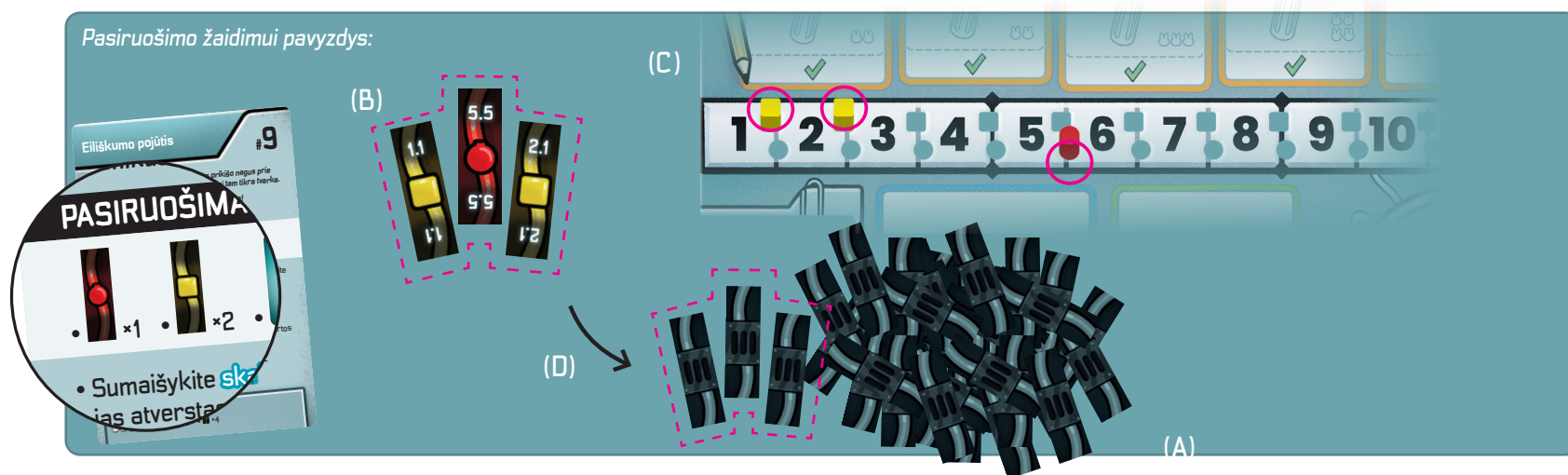
Kai žaidžia 4 arba 5 sprogmenų neutralizavimo specialistai, kiekvienas pasiima po 1 kortelių stovą.



Misijos kortos nugarėlė su specialiomis šios misijos taisyklėmis.

5 Paruoškite **laidų** korteles misijai:

- Visada paimkite 48 **mėlynus** laidus (išskyrus 1–3 mokymų misijas). Skaičiai nuo 1 iki 12 kartojasi po 4 kartus.
- Paimkite tiek **raudonų** ir **geltonų** laidų, kiek nurodyta **misijos** kortoje, ištraukdami juos atsitiktine tvarka.
- Pažiūrėkite į ištrauktas **raudonas** bei **geltonas** korteles ir pažymėkite **raudonas** bei **geltonas** skaitines vertes padėdami raudonas ir (arba) geltonas figūrėles atitinkamose žaidimo lentos vietose nepažymėta puse į viršų.
- Tada užverskite ir sumaišykite visas **laidų** korteles (**mėlynas** + **raudonas** + **geltonas**) kartu.

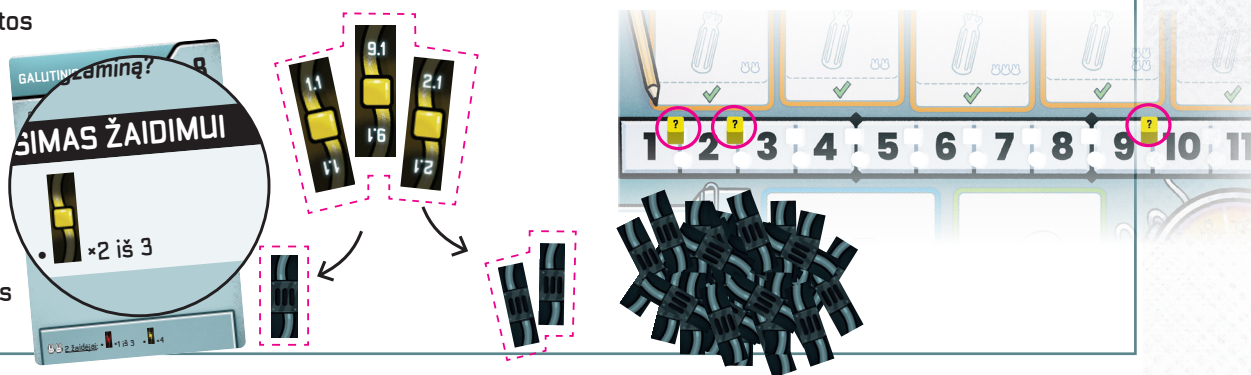


Kai kuriose misijos kortose raudonų ir (arba) geltonų laidų skaičius nurodytas kaip „1 iš 2“, „1 iš 3“ arba „2 iš 3“.

Tokiu atveju misijoje esantys laidai yra žinomi tik iš dalies. Pavyzdžiui, kai ruošiatės sąlygai „2 iš 3 **geltonų** laidų“:

- Atverskite 3 **geltonas** **laidų** korteles.
- Padėkite 3 figūrėles atitinkamose lentos vietose klaustuko puse į viršų, kad parodytumėte, jog jos gali būti žaidime.
- Užvertę sumaišykite 3 korteles ir neatversdami pridėkite 2 iš jų prie **mėlynų** kortelių. Atidėkite trečiąją kortelę į šalį jos neatskleisdami.

Taigi, žaidime yra tik 2 **geltoni** laidai iš 3 galimų, nurodytų klaustuku pažymėtomis figūrėlėmis.



6 Užverstas laidų korteles išdalykite tarp visų kortelių stovų kiek įmanoma po lygiai (viena stovė gali būti daugiau nei kitame).

7 Kiekvienas žaidėjas ant kiekvieno kortelių stovo išdėlioja atsuktus į save laidus didėjančia tvarka iš kairės į dešinę.

⚠ PASTABA. Kai sprogmenų neutralizavimo specialistas turi 2 kortelių stovus, kiekvieno stovo laidai yra nepriklausomi vieni nuo kitų ir todėl rikiuojami atskirai. Abu kortelių stovai dabar tampa jūsų „ranka“ ir visada bus laikomi viena ranka (įrangai, **informacijos** žetonams, specifinėms taisyklėms ir kt.).



Geltonų ir raudonų laidų skaitinės vertės naudojamos tik laidams išrikiuoti. Vėliau jos nebeturi reikšmės ir laidai vadinami tik „**RAUDO-NU**“ arba „**GELTONU**“.

8 Veiksmai žaidimo lentoje:

Paimkite tiek **įrangos** kortų, kiek yra sprogmenų neutralizavimo specialistų, ir atverstas padėkite ant varnelės ✓, nes dar negalite jų naudoti. Šioje misijoje bus prieinama tik ši įranga.

Pavyzdys 3 žaidėjams



Atsukite detonatoriaus rodyklę ties padala, atitinkančia sprogmenų neutralizavimo specialistų skaičių.

Padėkite visus **informacijos** žetonus ir 12 **patvirtinimo** žetonų čia.



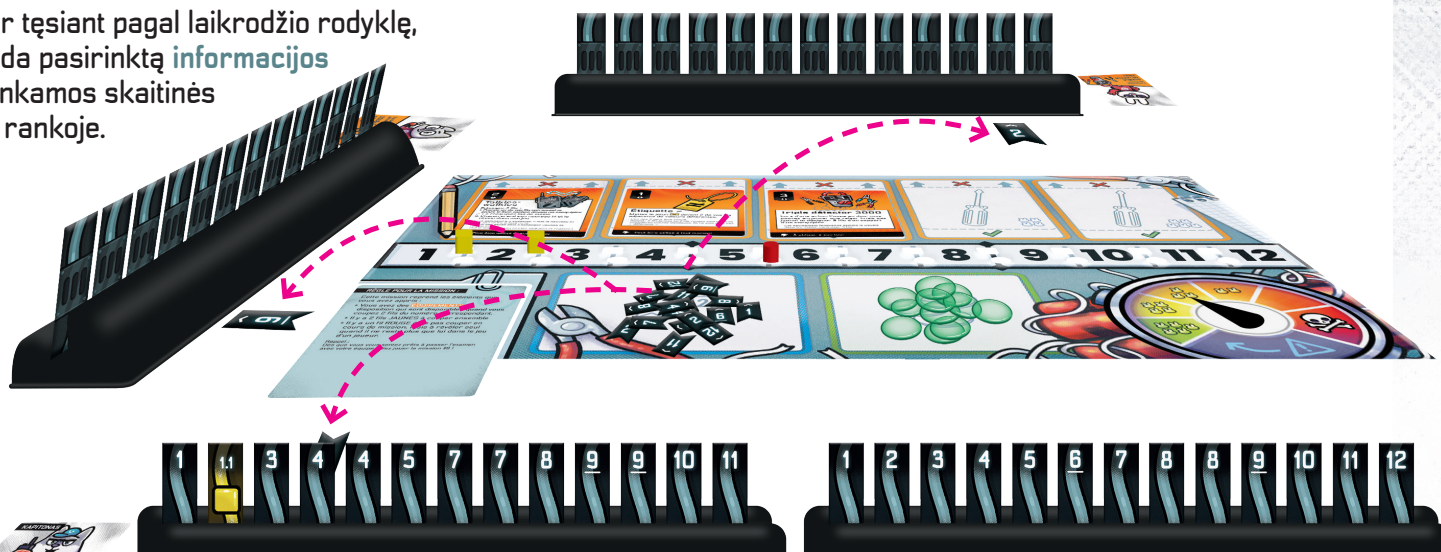
Greitai čia bus nauja taisyklė
(B)

Greitai čia bus nauja taisyklė
(C)

9 Pradedant nuo kapitono ir tęsiant pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienas žaidėjas padeda pasirinktą **informacijos** žetoną prieš vieną iš atitinkamos skaitinės vertės mėlynų laidų savo rankoje.

⚠ Pasiruošimo žaidimui metu negalite naudoti geltono žetono.

⚠ Atminkite:
2 kortelių stovai = 1 ranka. Vadinasi, kai žaidėjas turi 2 kortelių stovus, jis padeda tik 1 **informacijos** žetoną (prieš pasirinktą kortelių stovą).



Žaidimo eiga

Sprogmenų neutralizavimo specialistai atlieka ėjimus pagal laikrodžio rodyklę, pradedant nuo kapitono. Savo ėjimo metu sprogmenų neutralizavimo specialistas (vadinamas „aktyviu sprogmenų neutralizavimo specialistu“) turi atlikti vieną iš 3 veiksmų: kirpimo kartu veiksmą, kirpimo vienam veiksmą arba raudonų laidų atskleidimo veiksmą.

Kirpimo kartu veiksmas

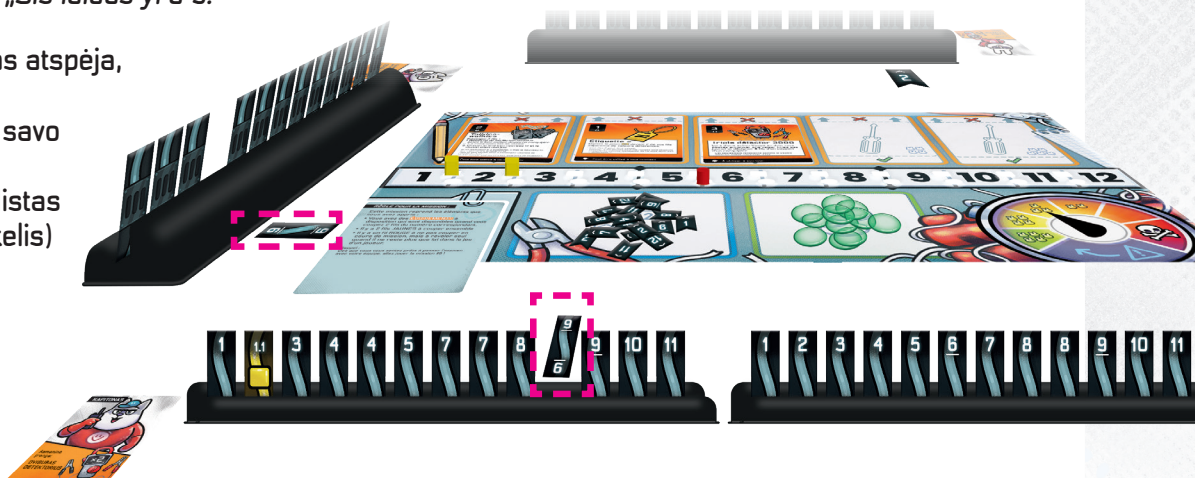
Aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas turi nukirpti 2 vienodus laidus: 1 savo ir 1 savo komandos draugo. Jis nurodo komandos draugo laidą ir paskelbia jo skaitinę vertę. Pavyzdžiui: „Šis laidas yra 9.“

A Jei aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas atspėja, veiksmas yra sėkmingas :

- Jo komandos draugas atverčia šį laidą priešais savo kortelių stovą, nekeisdamas jo padėties.
- Tada aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas atverčia tokį patį laidą (arba vieną iš jų, jei turi kelis) priešais savo stovą.

Kad kirpimo kartu veiksmas pavyktų: šiame pavyzdyje kapitonas parodė į komandos draugo „9“ laidą, taigi atspėjo jo skaitinę vertę.

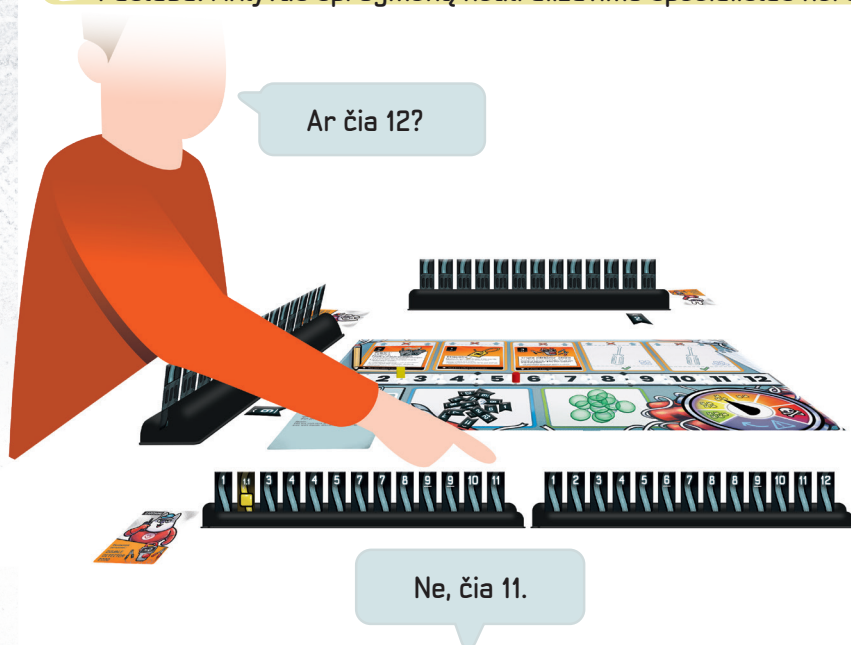
- Komandos draugas padeda „9“ laidą, į kurį buvo parodyta, priešais savo kortelių stovą.
- Kapitonas taip pat atskleidžia vieną iš savo „9“ laidų ir padeda jį priešais savo kortelių stovą.



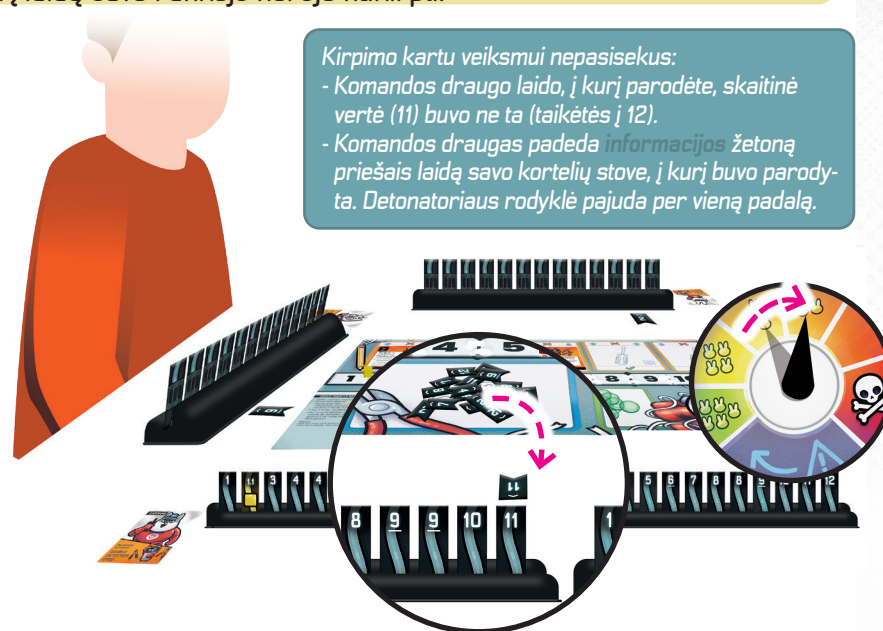
B Bet jei jis suklysta, veiksmas yra nesėkmingas :

- Jei tas laidas yra **raudonas**, bomba sprogti ir misija žlunga.
- Jei tas laidas yra **mėlynas** arba **geltonas**, detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalį į priekį (rodyklei pasiekus kaukolę, bomba sprogti ir misija žlunga), o komandos draugas padeda **informacijos** žetoną priešais atitinkamą laidą, kad parodytų jo tikrąją skaitinę vertę.

 **Pastaba.** Aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas nerodo, kurį laidą savo rankoje norėjo nukirpti.



Ne, čia 11.



Kirpimo kartu veiksmui nepasisekus:

- Komandos draugo laido, į kurį parodėte, skaitinė vertė (11) buvo ne ta (taikėtės į 12).
- Komandos draugas padeda **informacijos** žetoną priešais laidą savo kortelių stove, į kurį buvo parodyta. Detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalį.



Kirpimo vienam veiksmas

Aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas gali savarankiškai nukirpti 2 ARBA 4 vienodus laidus savo rankoje, jei tai vieninteliai tos vertės laidai, likę žaidime:

- Arba visus 4 laidus (jei pasiseka).
 - Arba 2 likusius laidus, nes kiti 2 jau buvo nukirpti.
- Tada jis padeda juos atverstus priešais savo ranką.

Šiame pavyzdyje du „9“ laidai buvo nukirpti anksčiau. Aktyvus žaidėjas atlieka kirpimo vienam veiksmą: jis nukerpa du likusius „9“ laidus, esančius jo rankoje (šiuo atveju – ant dviejų kortelių stovų).



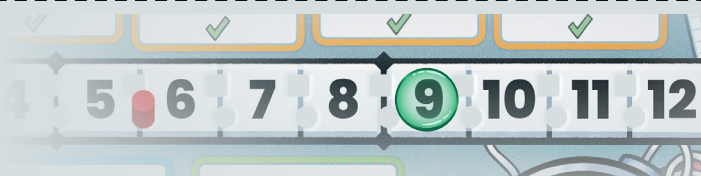
Raudonų laidų atskleidimo veiksmas

Šis veiksmas gali būti atliekamas TIK tada, kai visi likę nenukirpti aktyvaus sprogmenų neutralizavimo specialisto laidai yra **RAUDONI**. Tada jie gali būti saugiai atskleisti.



PATVIRTINIMO ŽETONAI

Kiekvieną kartą, kai nukerpate 4 tos pačios skaitinės vertės laidus, padėkite **patvirtinimo** žetoną ant atitinkamo numerio lentoje. Ši vaizdinė priemonė gali sutaupyti laiko ir galbūt net išgelbėti jūsų gyvybę!



GELTONI LAIDAI

- Jie kerpami tokiu pačiu būdu kaip **mėlyni** laidai (kirpimo kartu arba kirpimo vienam būdu). Skaičiai ant jų nurodyti tik dėl **EILIŠKUMO**. Kai pagal numerius išrikiuojate korteles, **visi geltoni laidai yra laikomi turinčiais tą pačią reikšmę – „GELTONAS“**.
- Taigi, norėdamas nukirpti **geltoną** laidą, aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas turi turėti vieną tokį laidą savo rankoje ir pasakyti „Šis laidas yra geltonas“ rodydamas jį komandos draugo laidą. Jei jis teišus, 2 laidai nukerpami. Priešingu atveju, kaip ir su **mėlynais** laidais, padedamas informacijos žetonas, o detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalį į priekį.
- Jei **geltonas** laidas nurodomas neteisingai, naudojamas geltonas **informacijos** žetonas ir, žinoma, detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalį į priekį.
- Kirpimo vienam veiksmas gali būti atliekamas tik žaidėjo, kuris turi VISUS likusius **geltonus** laidus savo rankoje.



ĮRANGOS KORTOS

- Įranga gali būti naudojama iškart, kai nukerpami 2 laidai, kurių skaitinė vertė nurodyta įrangos kortos viršutiniame kairiajame kampe. Misijos metu pastumkite **įrangos** kortas į viršų, kad parodytumėte, jog jas galima naudoti.

- Visa įranga gali būti naudojama tik vieną kartą. Panaudoję ją, kortą apverskite.
- Kiekvienoje kortoje nurodyta, kada įranga gali būti naudojama. Dauguma įrangos kortų gali būti naudojamos bet kurio žaidėjo bet kuriuo metu, net jei ne jo ėjimas. Sprogmenų neutralizavimo specialistas gali panaudoti kelias kortas iš eilės.

PASTABA. X arba Y spindulių įranga gali būti derinama su trigubu detektoriumi, superdetektoriumi ir dvigubu detektoriumi (taip galima nurodyti 2 vertes ir kelis laidus vienu metu!).



„9“ laidų pora nukirpta, įranga nr. 9 gali būti naudojama.



PERSONAŽO KORTOS

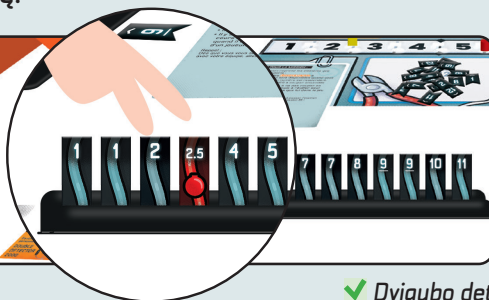
Kiekvienas sprogmenų neutralizavimo specialistas gali panaudoti savo asmeninę įrangą vieną kartą per misiją – žaidėjas tai padaro užversdamas savo **personažo kortą**.

Dvigubas detektorius: kirpimo kartu veiksmo metu aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas gali pasakyti vertę ir nurodyti DU laidus komandos draugo stovė vietoj vieno.

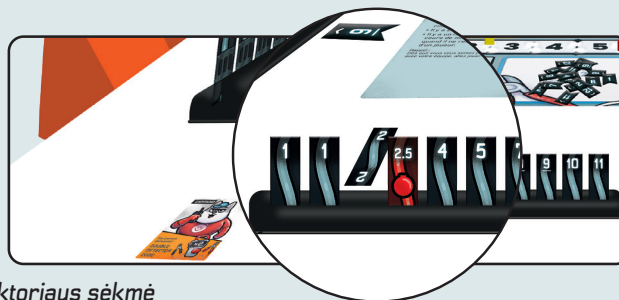


- Jei 1 iš šių 2 laidų nurodytas teisingai, veiksmas **sėkmingas**.
 - Jei abu laidai nurodyti teisingai, komandos draugas neatskleidžia abiejų vertės ir nukerpa pasirinktą laidą.
- Jei nė vienas iš 2 laidų nenurodytas teisingai, veiksmas **nesėkmingas**.
 - Detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalį į priekį, o komandos draugas padeda **informacijos** žetoną priešais 1 iš 2 nurodytų laidų (pasirinktinai).
 - Jei tik 1 iš 2 nurodytų laidų yra **raudonas**, bomba nesprogsta. Komandos draugas to neįvardija ir turi padėti **informacijos** žetoną priešais „ne raudoną“ laidą.

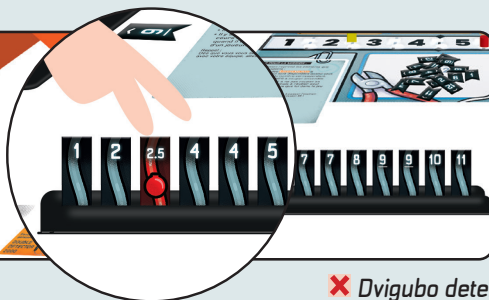
Ar kuris nors iš šių laidų yra 2?



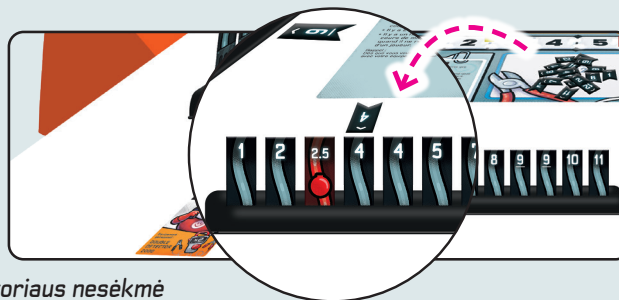
✓ Dvigubo detektoriaus sėkmė



Ar kuris nors iš šių laidų yra 3?



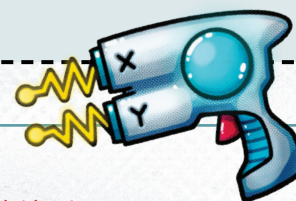
✗ Dvigubo detektoriaus nesėkmė



Komunikacija

Žaidimo labai komunikacija yra labai ribota.

- **Draudžiama:** kalbėti apie laikus savo rankoje, užsiminti apie jų vertę, priminti informaciją iš ankstesnių ėjimų, garsiai dalytis spėjimais ir prielaidomis.
- **Leidžiama:** aptarti bendrus taktinius sprendimus, įrangos naudojimą, priminti specialias taisykles, patarti komandos draugui naudoti savo dvigubą detektorių arba bet kurią kitą įrangą bet kuriuo metu.



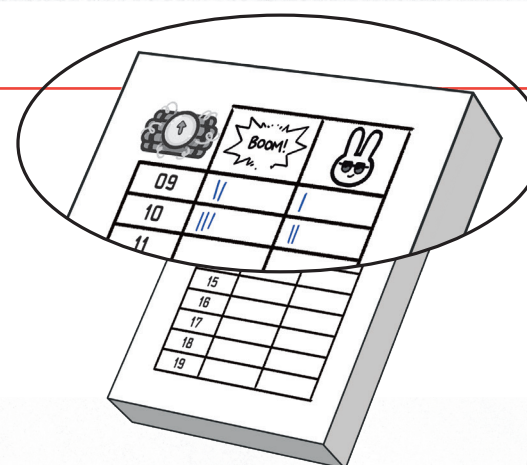
Žaidimo pabaiga

Misija laikoma įvykdyta, kai visų sprogmenų neutralizavimo specialistų rankose nebelieka laidų.

Kai vienas iš sprogmenų neutralizavimo specialistų nebeturi laidų, misija toliau vykdoma be jo.

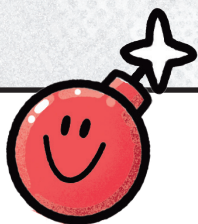
Jei misija žlugo (nukirptas **raudonas** laidas arba detonatoriaus rodyklė pasiekė ☹️), pakeiskite kapitoną ir pradėkite misiją iš naujo!

Po 8 misijos: sveikiname, užsitarnavote teisę atidaryti pirmąją dėžutę su „staigmenomis“ (9–19 misijos) ir galite pildyti lentelę dėžutės nugarėlėje.



Laimėjimų ir pralaimėjimų skaičius





ATMINTINĖ



Pasiruošimas žaidimui

- Visi žaidėjai paima po 1 **personažo** kortą.
- Sumaišykite 48 **mėlynus** laidus su **raudonais** / **geltonais** laidais, priklausomai nuo pasirinktos misijos. Tada visus užverstus laidus padalykite po lygiai tarp kiekvieno kortelių stovo.
- Žaidžiant 2 sprogmenų neutralizavimo specialistams, abu turi po 2 kortelių stovus. Žaidžiant 3 specialistams, 2 kortelių stovus turi tik kapitonas.
- Įrangos kortų skaičius ir detonatoriaus padala skiriasi priklausomai nuo sprogmenų neutralizavimo specialistų skaičiaus.
- Kiekvienas žaidėjas padeda **informacijos** žetoną priešais savo ranką (pasiruošimo etape geltonas žetonas nenaudojamas).

Galimi veiksmai ėjimo metu

- Savo ėjimo metu pasirinkite ir atlikite vieną iš šių veiksmų:
 - **Kirpimas kartu:**
Pasirinkite laidą savo rankoje ir nurodykite tos pačios vertės laidą komandos draugo rankoje.
 - **✓ Atspėta vertė:** 2 laidai atskleidžiami.
 - **✗ Neatspėta vertė:** detonatoriaus rodyklė pajuda į priekį ir, jei dar nepasiekė kaukolės, priešais pasirinktą laidą padedamas **informacijos** žetonas.
 - **☛ Raudonas laidas:** bomba sprogs!
 - **Kirpimas vienam:**
Atskleiskite 4 arba 2 likusius tos pačios vertės laidus ir padėkite juos priešais savo ranką.
 - **Misijos pabaigoje atskleiskite savo raudonus laidus:**
Parodykite visus savo laidus, jei jie **visi raudoni**.

Žaidimo pabaiga

- **Pergalė:** visi kortelių stovai tušti!
- **Pralaimėjimas:** bomba sprogo (buvo nukirptas **raudonas** laidas arba detonatoriaus rodyklė pasiekė ☛!)

ATMINKITE:

- Kiekvienas personažas turi asmeninę įrangą, kurią galima panaudoti vieną kartą per žaidimą.
- Bendrą įrangą galima naudoti, kai nukerpami 2 kortoje nurodytos vertės laidai.
- Visi **geltoni** laidai laikomi turinčiais tą pačią vertę.
- Visi **raudoni** laidai laikomi turinčiais tą pačią vertę – „**raudonas**“.
- Yra po 4 kiekvienos vertės (nuo 1 iki 12) laidus. Kai nukerpami 4 tos pačios vertės laidai, padėkite **patvirtinimo** žetoną  ant lentos kaip priminimą.
- 2 kortelių stovai priešais vieną žaidėją laikomi viena ranka.



BOOM!



TERRA PUBLICA



Kilo klausimų dėl taisyklių? Oficialų DUK rasite čia:
www.cocktailgames.com/jeu/bomb-busters/

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

