

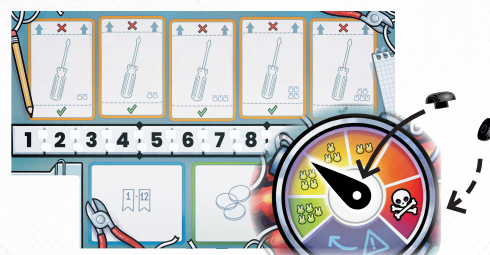
BOMB BUSTERS

Spelregels

Speelmateriaal:

1 speelbord (met pijl)

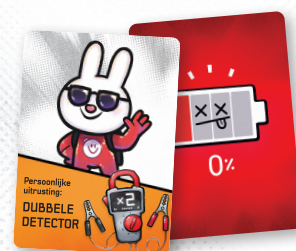
Pijl om voor het 1^e spel aan het speelbord te bevestigen



17 kaarten



12 **uitrustingkaarten**



5 karakterkaarten

40 fiches



26 **informatiefiches**
(inclusief 2 gele)



12 **valideringsfiches**



1 **"="**-fiche



1 **"≠"**-fiche

8 grote missiekaarten



70 draden



48 **blauwe** draden
"1" tot en met "12",
4 per getal



11 **rode** draden
"1,5" tot en met "11,5"

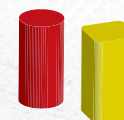


11 **gele** draden
"1,1" tot en met "11,1"

5 tegelhouders



7 pionnen: 4 gele en 3 rode



5 "verrassings"-dozen om later te openen



8 plastic zakjes



De spelregels



1 Bomb Busters-pion
Deze heb je voor missie 66 nodig!
Tot die tijd geen zorgen hierover :)



Kort speloverzicht:

Bomb Busters is een coöperatief spel. Iedere speler is een bomexpert en alle spelers vormen 1 team. Ze hebben tot doel om de in de missie aan hun toevertrouwde bom onschadelijk te maken. Pas op! De bom ontploft als je een **rode** draad doorknipt of als de ontsteker het einde bereikt!

Vorbereiding:

- 1 Kies 1 van de **missiekaarten**. De missies worden steeds moeilijker. Je hoeft de missies niet in volgorde te spelen (maar we raden dat wel sterk aan!). Sla er niet teveel over, want dat is schadelijk voor je reputatie...

Op naar je eerste missie:

- **Beginners:** de 3 tutorials (**missies** 1 tot en met 3) oefenen de spelregels met je.
- **Optimisten:** de 4 trainingssessies (**missies** 4 tot en met 7) bereiden je op het examen voor (**missie** 8).

Zodra je het examen hebt gehaald, mag je de doos "Missies 9-19" openen.



- 2 Bepaal door loting een leider voor de 1e missie. Zijn linkerbuurman is dan leider voor de volgende missie, enzovoort. De leider legt de **karacterkaart** "Leider" voor zich neer. Iedere andere bomexpert legt een **karacterkaart** open voor zich neer.

Hier komt spoedig een nieuwe spelregel

(A)

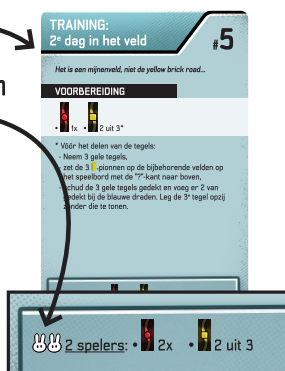


- 3 De leider leest de **missiekaart** hardop voor en legt die dan linksonder op het speelbord, waar iedereen de bijzondere spelregels kan zien.

Voorkant: de voorbereiding van de missie.

Eventuele aanpassingen bij 2 bomexperts.

Achterkant: de specifieke spelregels van deze missie. De gebruikelijke spelregels zijn standaard van kracht.



- 4 Bij 2 bomexperts: 2 tegelhouders per speler.

Bij 3 bomexperts: de leider neemt 2 tegelhouders, de anderen ieder 1.

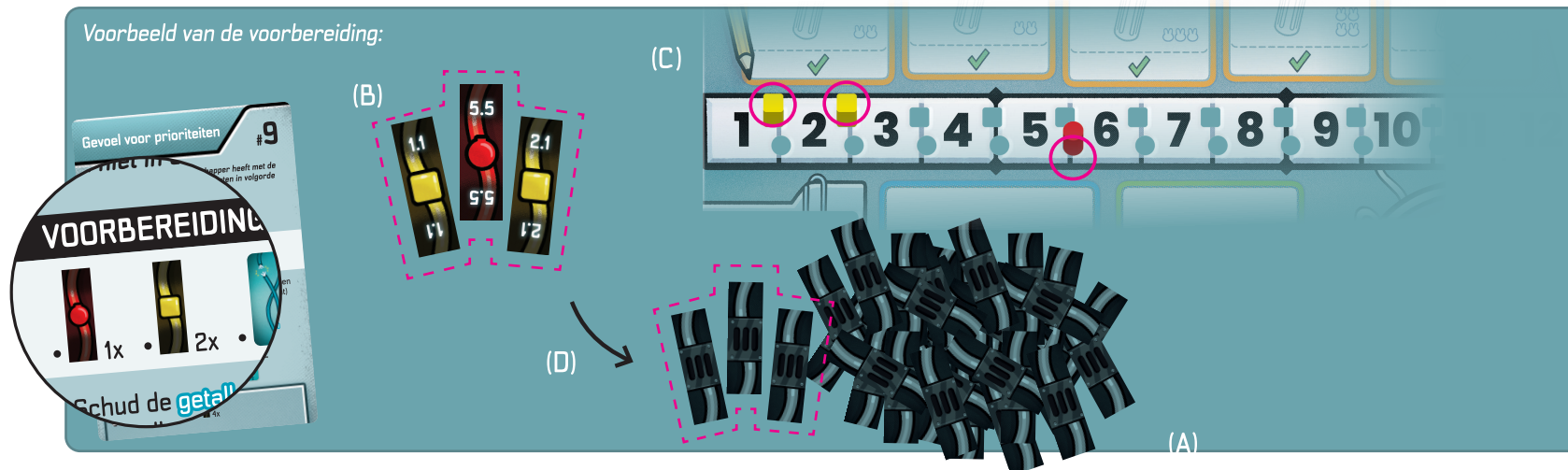
Bij 4 en 5 bomexperts: 1 tegelhouders per speler.



Achterkant van de **missiekaart** met de specifieke spelregels van deze missie.

5 Bereid de **draden** voor de missie voor:

- Neem altijd de 48 **blauwe** draden (behalve voor trainingsmissies 1, 2 en 3). De getallen 1 tot en met 12 zijn 4 keer aanwezig.
- Neem het op de **missiekaart** aangegeven aantal **rode** en **gele** draden door die willekeurig te trekken.
- Bekijk de getrokken **rode** en **gele** draden en geef de **rode** en **gele** waarden aan door de bijbehorende rode en/of gele pionnen met de kant zonder vraagteken naar boven op de betreffende velden van het speelbord te zetten.
- Schud dan alle **draden** (**blauw** + **rood** + **geel**) gedekt door elkaar.

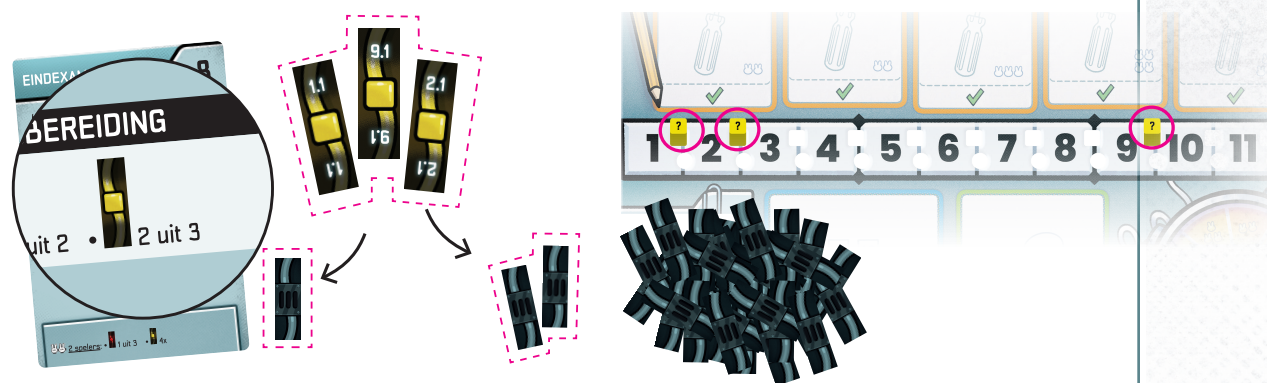


In sommige missies wordt het aantal rode en/of gele draden aangegeven als "1 uit 2", "1 uit 3" of "2 uit 3":

In dat geval zijn de betreffende draden slechts deels bekend. *Voorbeeld: bereid "2 uit 3" gele draden voor:*

- Trek en toon 3 gele draden.
- Zet 3 pionnen met de "?"-kant naar boven op de overeenkomende velden van het speelbord om aan te geven dat die draden in het spel kunnen zijn.
- Schud de 3 draden gedekt en voeg er gedekt 2 van bij de blauwe draden. Leg de 3^e draad zonder die te bekijken opzij.

Er zijn dus maar 2 gele draden uit 3 mogelijkheden in het spel, aangegeven door de "?"-pionnen.



6 Verdeel nu alle draden zo gelijkmatig mogelijk over de tegelhouders (het is mogelijk dat een tegelhouder meer draden heeft dan een andere).

7 Iedere speler sorteert de draden op zijn tegelhouder in oplopende volgorde van links naar rechts, waarbij hij alleen zelf de waarden ervan ziet.

OPMERKING: heeft een bomexpert 2 tegelhouders, dan horen de draden bij de betreffende tegelhouder en sorteert hij die afzonderlijk. De tegelhouders vormen nu zijn hand en worden altijd als 1 hand beschouwd (met betrekking tot uitrusting, informatiefiches, bepaalde spelregels, enzovoort).



De waarden van de rode en gele draden zijn alleen voor deze volgorde van belang. Daarna hebben die geen waarde, maar zijn ze gewoon "**ROOD**" of "**GEEL**".

8 Op het speelbord:

Neem zoveel **uitrustingkaarten** als er bomexperts zijn en leg die open op het vinkje ✓ omdat je deze nog niet kunt gebruiken.
Dit is de enige beschikbare uitrusting voor deze missie.

Voorbeeld bij 3 spelers



Leg hier alle **informatiefiches** en de 12 **valideringsfiches**.

Zet de ontsteker op het veld dat het aantal deelnemende bomexperts toont.



Hier komt spoedig een nieuwe spelregel

(B)

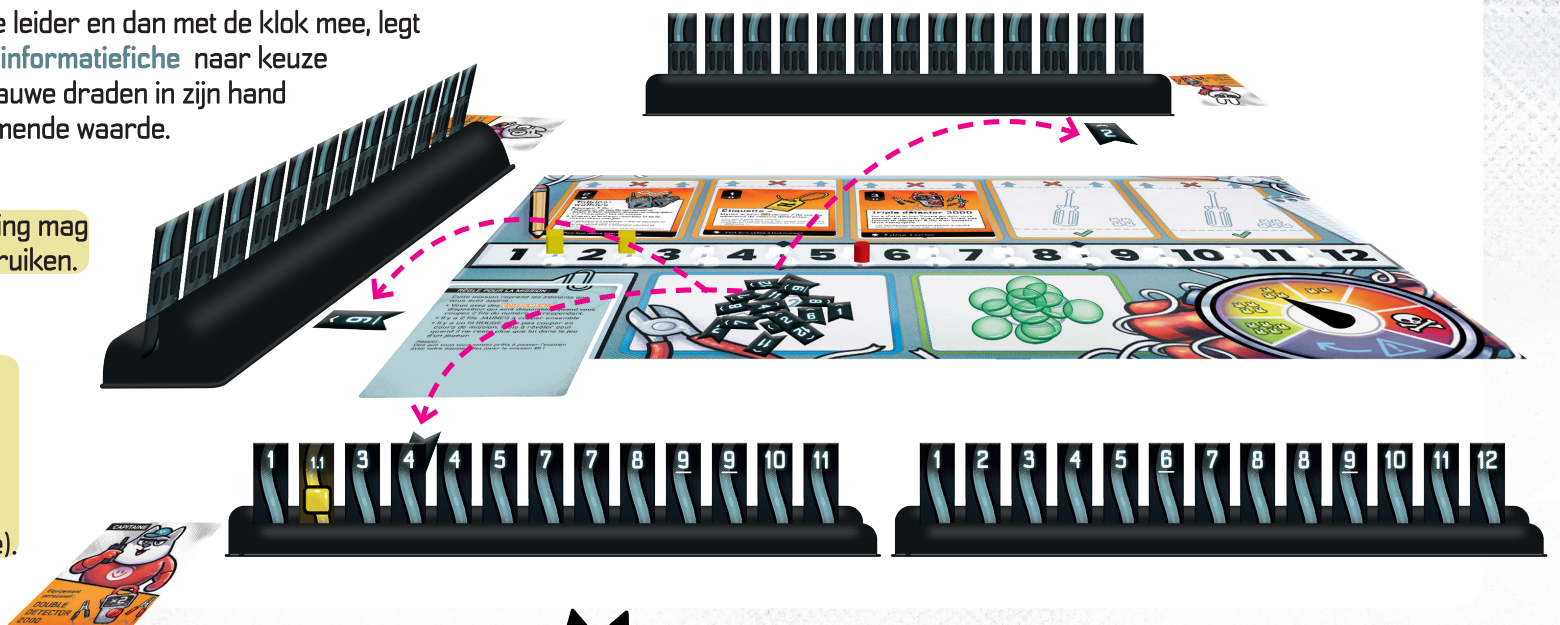
Hier komt spoedig een nieuwe spelregel

(C)

9 Te beginnen met de leider en dan met de klok mee, legt iedere speler een **informatiefiche** naar keuze vóór één van de blauwe draden in zijn hand met de overeenkomende waarde.

⚠ Bij de voorbereiding mag je de gele **1** niet gebruiken.

⚠ Ter herinnering:
2 tegelhouders = 1 hand.
Dus let op: heeft een speler 2 tegelhouders, dan legt hij 1 **informatiefiche** (vóór de tegelhouder naar zijn keuze).



Spelverloop:

Er wordt met de klok mee gespeeld, te beginnen bij de leider. Ben je aan de beurt (je bent dan de "actieve bomexpert"), dan moet je 1 van de volgende 3 acties uitvoeren: **Duoknip**, **Soloknip** of **Rode draden tonen**.



Duoknip

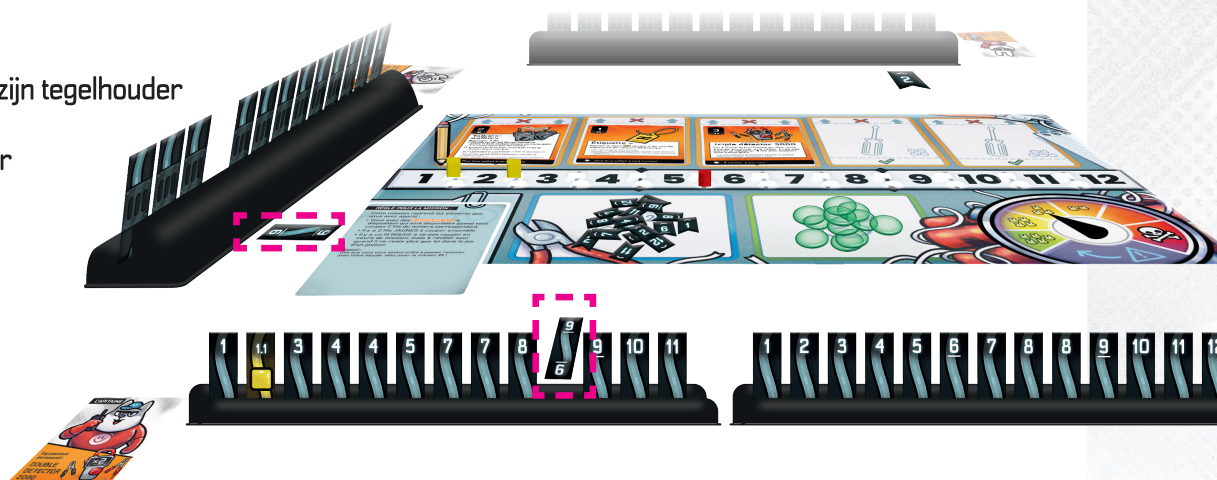
Je moet 2 gelijke draden doorknippen: 1 van jezelf en 1 van een teamlid. Je wijst dan een draad van een teamlid aan en noemt de waarde ervan. Bijvoorbeeld "deze draad is een 9".

A Heb je gelijk, dan is de actie gelukt ✓:

- Jouw teamlid legt de betreffende draad open vóór zijn tegelhouder zonder de positie ervan te veranderen.
- Jij legt dan jouw identieke draad (of 1 ervan als je er meer hebt) open vóór jouw tegelhouder.

Voorbeeld van een gelukte duoknip: de leider wijst naar een "9" van een teamlid. Het is de correcte waarde.

- Het teamlid legt de aangewezen "9"-draad vóór zijn tegelhouder.
- De leider toont ook één van zijn "9"s en legt die vóór zijn eigen tegelhouder.



B Heb je geen gelijk, dan is de actie mislukt ✗:

- Is de betreffende draad **rood**, dan ontploft de bom en is de missie verloren.
- Is de betreffende draad **blauw** of **geel**, dan gaat de ontsteker 1 veld vooruit (bij het doodshoofd ontploft de bom en is de missie verloren). Jouw teamlid legt een **informatiefiche** vóór de betreffende draad om de werkelijke waarde ervan aan te geven.

Opmerking: jij toont niet welke draad in je hand je had willen doorknippen.



Voorbeeld van een mislukte duoknip:

- De waarde van de aangewezen draad (11) van het teamlid was niet juist (12 was genoemd).
- Het teamlid legt een **informatiefiche** vóór de aangewezen draad op zijn tegelhouder. De ontsteker gaat 1 veld vooruit.





Soloknip

Je mag 2 OF 4 gelijke draden in je hand doorknippen als deze de enige overgebleven draden van die waarde in het spel zijn:

- Alle 4 draden (als je veel geluk hebt),
- of de 2 resterende draden omdat de andere 2 al zijn doorgeknipt.

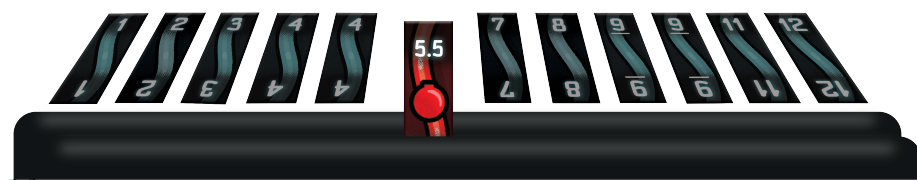
Je legt die dan open vóór je hand.

In dit voorbeeld zijn eerder al twee "9"s doorgeknipt. De actieve speler voert een soloknip uit: hij knipt de 2 overgebleven "9"s in zijn hand door (in dit geval op 2 tegelhouders).



Rode draden tonen

Je mag deze actie **UITSLUITEND** uitvoeren als aan het begin van je beurt al je resterende niet doorgeknipte draden **rood** zijn. Je kunt die dan veilig tonen.



VALIDERINGSFICHES

Elke keer dat de 4 draden van dezelfde waarde zijn doorgeknipt, leg je een **valideringsfiche** op het overeenkomende getal op het speelbord. Dit visuele hulpmiddel kan tijd besparen en wellicht zelfs je leven redden!



DE GELE DRADEN

- Deze worden op dezelfde manier doorgeknipt als de **blauwe** draden (duo- of soloknip): de waarden ervan zijn **UITSLUITEND** van belang **VOOR DE VOLGORDE VAN DE GETALLEN**. Daarna worden ze behandeld alsof ze allemaal dezelfde waarde hebben: **"GEEL"**.

Dus om **gele** draden door te knippen moet je er 1 in je hand hebben en bij het wijzen naar de draad van een teamlid "deze draad is geel" zeggen. Heb je gelijk, dan zijn de 2 draden doorgeknipt. Anders legt je teamlid, net als bij **blauwe** draden, een informatiefiche en gaat de ontsteker 1 veld vooruit.

- Wijs je incorrect een **gele** draad aan, dan gebruikt je teamlid een geel **informatiefiche** en ook dan gaat de ontsteker natuurlijk 1 veld vooruit.
- Een **soloknip**-actie kan uitsluitend worden uitgevoerd door een speler die **ALLE** resterende **gele** draden in zijn hand heeft.



DE UITRUSTINGKAARTEN

- Een uitrusting kan worden gebruikt zodra de 2 draden met de linksboven op de kaart aangegeven waarde zijn doorgeknipt. Schuif de **uitrustingkaart** dan naar boven om aan te geven dat die kan worden gebruikt.
- Alle uitrusting kan maximaal één keer worden gebruikt: draai de kaart na gebruik om.
- Elke kaart geeft aan wanneer de uitrusting kan worden gebruikt. De meeste kunnen op elk moment worden gebruikt, zelfs buiten je beurt. Je mag er meer direct na elkaar gebruiken.

OPMERKING: de uitrusting "X- of Y-straal" mag met de 3-voudige detector, superdetector en dubbele detector worden gecombineerd (om 2 waarden samen met meerdere draden aan te geven!)



Er zijn twee "9"-draden doorgeknipt, dus uitrusting 9 is nu beschikbaar.



DE KARAKTERKAARTEN

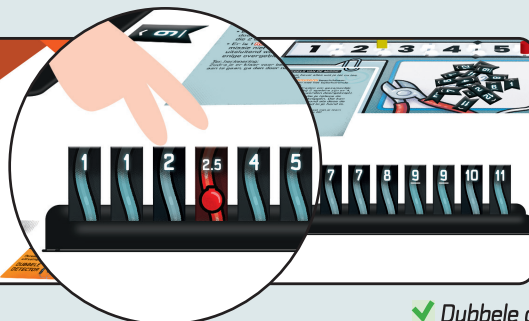
Iedere bomexpert kan zijn persoonlijke uitrusting maximaal één keer per missie gebruiken door zijn karakterkaart om te draaien.

Dubbele detector: bij een duoknip mag de actieve bomexpert een waarde noemen en naar TWEE draden van een teamlid wijzen (in plaats van één).

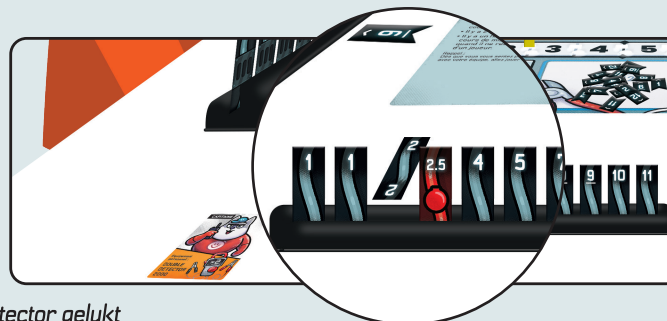


- Is 1 van deze 2 draden correct genoemd, dan is de actie **gelukt**.
 - Zijn beide draden correct genoemd, dan meldt het teamlid dat niet. Hij knipt er dan 1 naar keuze door.
- Zijn geen van beide draden correct genoemd, dan is de actie **mislukt**.
 - De ontsteker gaat 1 veld vooruit en het teamlid legt een **informatiefiche** vóór 1 van de 2 aangewezen draden (naar zijn keuze).
 - Is 1 van de 2 genoemde draden **rood**, dan ontploft de bom niet. Het teamlid meldt dit niet en legt een **informatiefiche** vóór de "niet rode" draad.

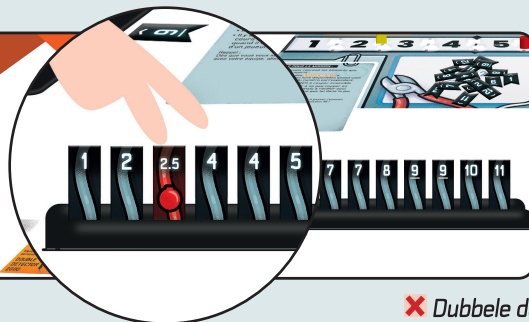
Is 1 van deze draden een 2?



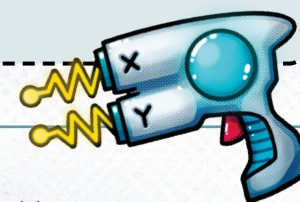
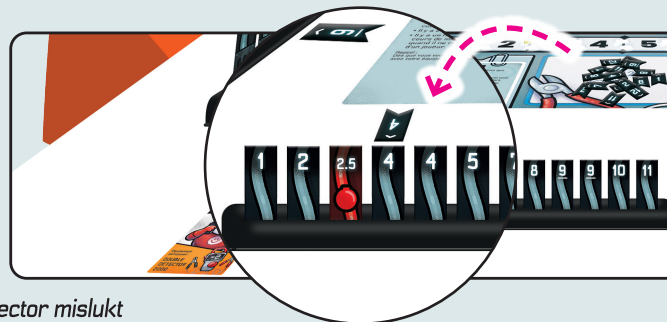
✓ Dubbele detector gelukt



Is 1 van deze draden een 3?



✗ Dubbele detector mislukt



Communicatie

Het spel komt het meest tot zijn recht met zo min mogelijk communicatie.

- **Dit mag niet:** over de draden in je hand praten, hun waarden aangeven, informatie uit vorige beurten herhalen, vermoedens en mogelijkheden hardop delen.
- **Dit mag wel:** algemene tactiek bespreken, overleg over het gebruik van uitrusting, bijzondere spelregels herhalen, een teamlid aan de dubbele detector of andere uitrusting helpen herinneren.

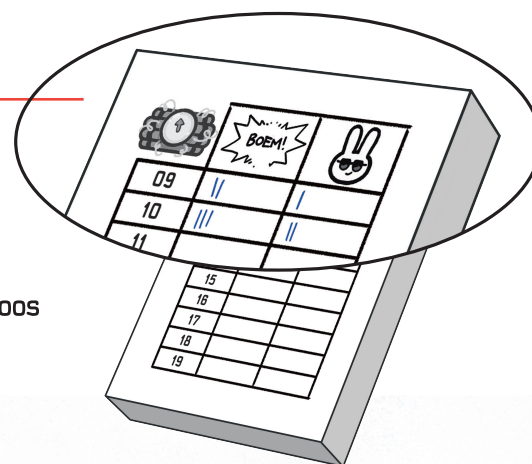
Einde van het spel:

De missie is gelukt als **geen van de bomexperts** nog draden in zijn hand heeft.

Heeft een bomexpert geen draden meer, dan gaat de missie zonder hem verder.

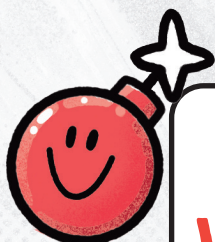
Is een missie mislukt (**rode** draad of ontsteker op ) , wissel dan van leider en herstart de missie!

Na missie 8: gefeliciteerd, je hebt nu het privilege verdiend om de eerste "verrassings"-doos (Missies 9-19) te openen en de tabel op de achterkant ervan te voltooien.



Aantal overwinningen en nederlagen





SAMENVATTING

Vorbereiding:

- Iedereen neemt een karakterkaart.
- Schud de 48 **blauwe** draden door de **rode/gele** uit de gekozen missie. Verdeel dan alle draden gedekt over de tegelhouders.
- Bij 2 bomexperts hebben beiden 2 tegelhouders. Bij 3 bomexperts heeft alleen de leider er 2.
- Het aantal uitrustingen en de ontsteker hangen van het aantal bomexperts af.
- Iedere speler legt een **informatiefiche** vóór zijn hand (maar nooit een geel).

In je beurt:

→ Voer in je beurt 1 van de volgende acties uit:

- **Duoknip:**

Wijs een waarde (die je in je hand hebt) in de hand van een teamlid aan.

- **Correcte waarde:** de 2 draden worden getoond.

- **Verkeerde waarde:** de ontsteker gaat vooruit en als hij het doodshoofd nog niet heeft bereikt, wordt er een **informatiefiche** vóór de gekozen draad gelegd.

- **Rode draad:** de bom ontploft!

- **Soloknip:**

Toon de 4 of 2 resterende draden van dezelfde waarde en leg die vóór je hand.

- **(Aan het einde van de missie): Rode draden tonen:**

Toon al je draden als die **allemaal rood** zijn.

Einde van het spel:

→ **Winst:** alle tegelhouders zijn leeg!

→ **Verlies:** de bom ontploft (**rode** draad werd doorgeknipt of ontsteker op)

TER HERINNERING:

- Ieder karakter heeft 1 persoonlijke uitrusting, die eenmaal per missie kan worden gebruikt.
- Uitrusting kan worden gebruikt als 2 draden van de betreffende waarde zijn doorgeknipt.
- Alle **gele** draden worden beschouwd als draden met dezelfde waarde: "**geel**".
- Alle **rode** draden worden beschouwd als draden met dezelfde waarde: "**rood**".
- Er zijn 4 exemplaren van elke draad van 1 tot en met 12. Zijn 4 draden van dezelfde waarde doorgeknipt, leg dan een **valideringsfiche** als geheugensteuntje op het speelbord.
- **Belangrijk:** 2 tegelhouders voor 1 speler gelden als 1 hand.



BOEM!



© 2024 Cocktail Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice
klantenservice@999games.nl

Auteur: Hisashi Hayashi
Illustraties: Dom 2D
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China



Heb je vragen over de spelregels of bepaalde missies, dan kun je hier terecht:
[999games.nl/bombbusters](https://www.999games.nl/bombbusters)

