

BOMB BUSTERS

2-5

30'

12+

Et spill av **Hisashi Hayashi**, illustrert av **Dom2D**

KOMPLETT GUIDE

TIL Å IKKE
EKSPLODERE

Eskens innhold

1 spillebrett (med viser)

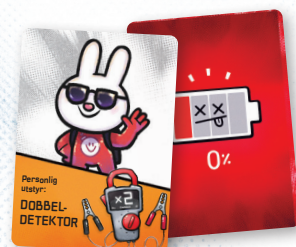
Montér viseren i brettet
før første spill.



17 kort



12 utstyrskort



5 personkort

40 markører



26 infomarkører
(hvorav 2 gule)



12 validerings-
markører



1 «=»
-markør



1 «≠»
-markør

8 store oppdragskort



70 ledningbrikker



48 blå ledninger
«1» til «12» (4 av hver)



11 røde ledninger
«1.5» til «11.5»

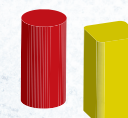


11 gule ledninger
«1.1» til «11.1»

5 brikkestativer



7 pinner – 4 gule og 3 røde



5 esker
med overraskelser
som åpnes senere



8 lukkbare poser



1 regelhefte



1 Bomb Busters-figur
Den trengs til oppdrag 66!
Ikke bry dere om den nå :)



Spilletets mål

Bomb Busters er et samarbeidsspill. Spillerne er bomberyddere, eksperter på å uskadeliggjøre bomber, og alle er på samme lag. Målet er å sammen uskadeliggjøre bomben i det gjeldende oppdraget. Obs! Bomben eksploderer hvis noen klipper en **rød** ledning, eller hvis detonatorviseren når siste felt!

Forberedelser

1 Velg et av **oppdragskortene**. Oppdragene blir stadig vanskeligere. Dere trenger ikke gjøre oppdragene i rekkefølge (men det anbefales på det sterkeste!). Men pass på å ikke hoppe over for mange, for det er viktig å finne rytmen som lag.



Øvingsoppdrag

- **Begynner (1–3):** I disse oppdragene lærer dere grunnprinsippene.
- **Middelnivå (4–7):** I disse oppdragene lærer dere mer avanserte konsepter.
- **Ekspert (8):** Dette er avgangsprøven for opplæringen. Hvis dere lykkes, kan dere åpne esken med oppdrag 9–19.

2 Velg en tilfeldig kaptein for første oppdrag. Senere går kapteinrollen til venstre for hvert oppdrag. Legg **personkortet** «Kaptein» foran kapteinen. De andre bomberydderne tar et valgfritt **personkort** og legger det åpent foran seg.

Her kommer det snart en ny regel ...

(A)

3 Kapteinen leser **oppdragskortet** høyt, og snur deretter kortet og legger det nederst til venstre for spillebrettet slik at alle kan se spesialreglene.

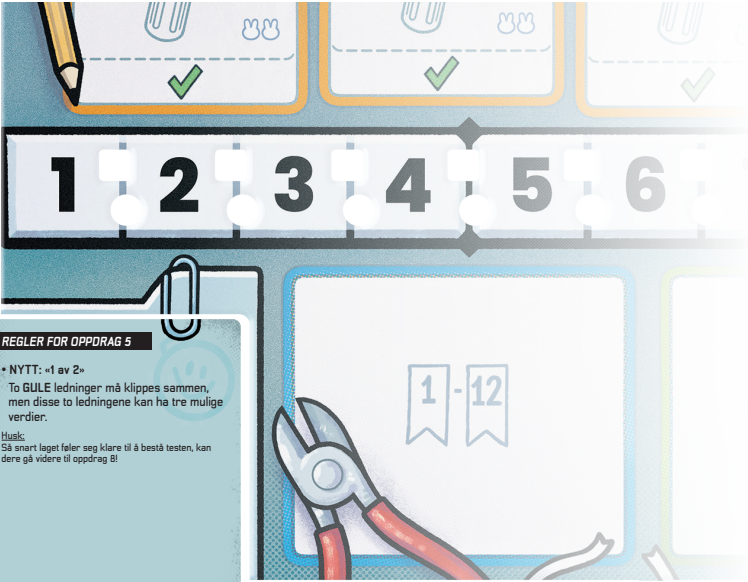
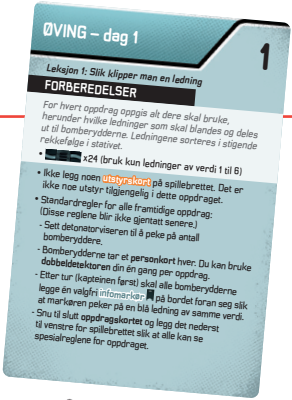
FORSIDEN: Forberedelser for oppdraget.

BAKSIDEN: Spesialregler for oppdraget. (I hvert oppdrag kan det komme nye regler som ikke står i regelboka.)

Endringer i forberedelsene for to spillere

4 Avhengig av antall bomberyddere fordeles brikkestativene som følger:

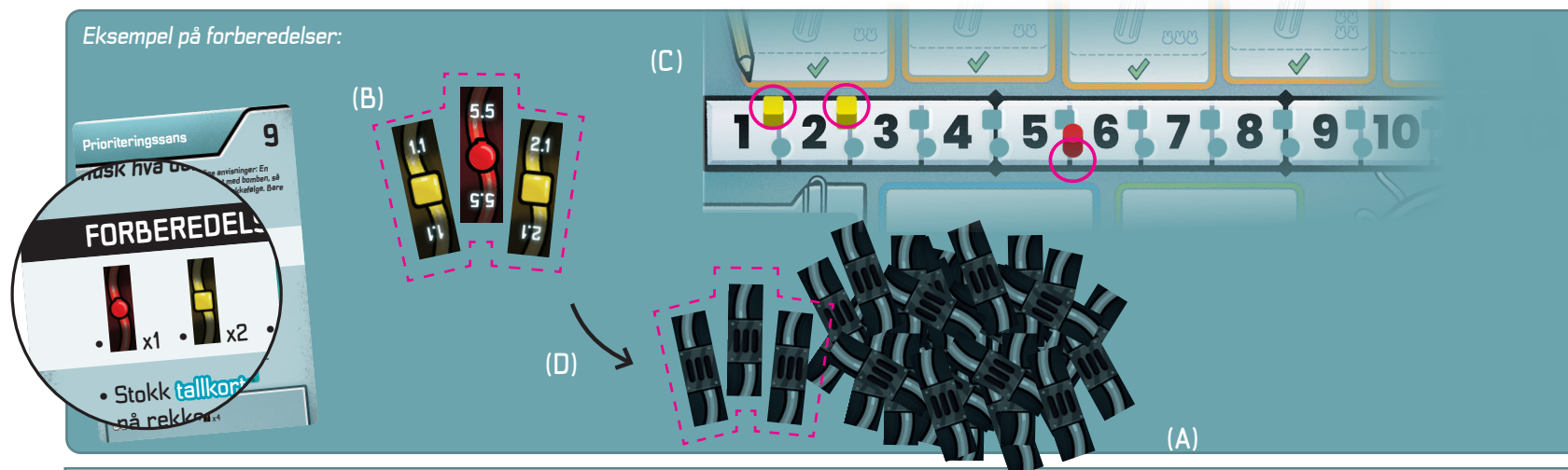
Spillere	Stativer til kapteinen	Stativer til øvrige
2	2	2
3	2	1
4	1	1
5	1	1



Baksiden av **oppdragskortet** med spesialregler

5 Forbered **ledningbrikkene** til oppdraget:

- A. Ta alle 48 **blå** ledningbrikker (bortsett fra i øvingsoppdrag 1, 2 og 3). Det finnes fire av hvert nummer fra 1 til 12.
- B. Ta det antall **røde** og **gule** ledninger som står angitt på **oppdragskortet**, ved å trekke dem tilfeldig.
- C. Se på de **røde** og **gule** brikkene som ble trukket, og markér disse verdiene ved å sette **røde** og/eller **gule** pinner i hullene på spillebrettet, med blank side opp (altså slik at spørsmålstegnet vender ned).
- D. Bland deretter alle **ledningbrikkene** (**blå** + **røde** + **gule**) sammen skjult.

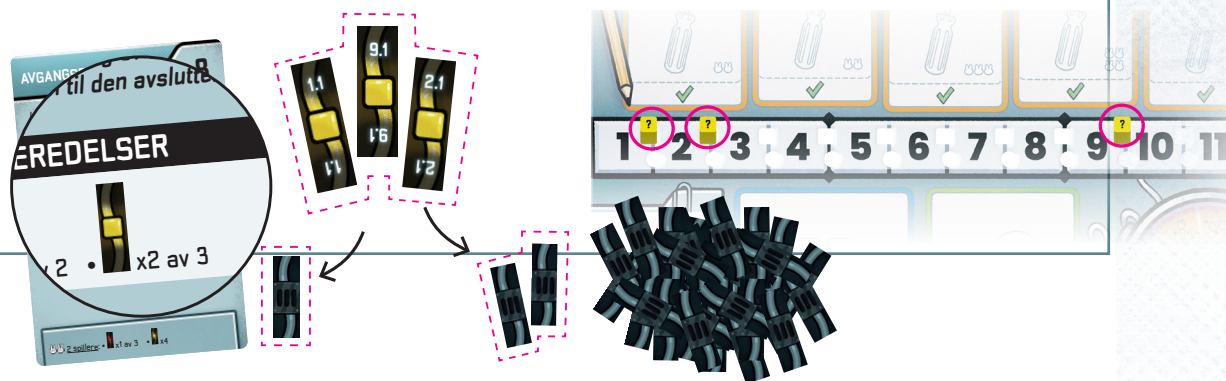


I noen oppdrag er antallet **røde** og/eller **gule** ledninger angitt som «1 av 2», «1 av 3» eller «2 av 3».

I så tilfelle er det bare delvis kjent hvilke ledninger som er med. Hvis dere for eksempel skal forberede et oppdrag med «2 av 3 **gule** ledninger»:

1. Snu opp 3 **gule** ledningbrikker.
2. Sett 3 pinner med «?» opp, i tilsvarende hull for å markere at disse verdiene muligens er med.
3. Bland de 3 brikkene skjult, legg 2 av dem skjult i haugen med **blå** brikker, og legg den siste vekk uten å se på den.

Bare 2 av de 3 **gule** ledningene dere har sett, er altså med i oppdraget, men alle 3 muligheter er markert med «?»-pinner på spillebrettet.



6 Fordel alle ledningbrikkene skjult på alle brikkestativene så likt som mulig. Det kan være at noen stativer får flere brikker enn andre.

7 Bomberydderne tar ledningene de har fått, og setter dem forsiktig i stativet de tilhører, med tallet vendt mot seg selv. Brikkene sorteres i stativet fra venstre til høyre i stigende rekkefølge (med lik avstand mellom). Brikkene i stativet eller stativene utgjør bomberydderens hånd.

! MERK: Når en bomberydder har to brikkestativer, skal brikkene i hvert stativ plasseres og sorteres separat. Men under spillet består bomberydderens hånd av begge stativene sammen (når det gjelder utstyr, infomarkører, spesialregler m.m.).



Desimaltallet på de **røde** og **gule** ledningene brukes kun for å sortere brikkene. Under spillet har ikke disse ledningene noe nummer; de regnes bare som «RØDE» eller «GULE».

8 På spillebrettet:

Trekk like mange **utstyrskort** som antall bomberyddere. Legg dem åpent oppå hakene ✓, siden de ikke kan brukes ennå. Dette er det eneste utstyret som blir tilgjengelig under dette oppdraget.

Eksempel med 3 bomberyddere



Her kommer det snart en ny regel ...

(B)

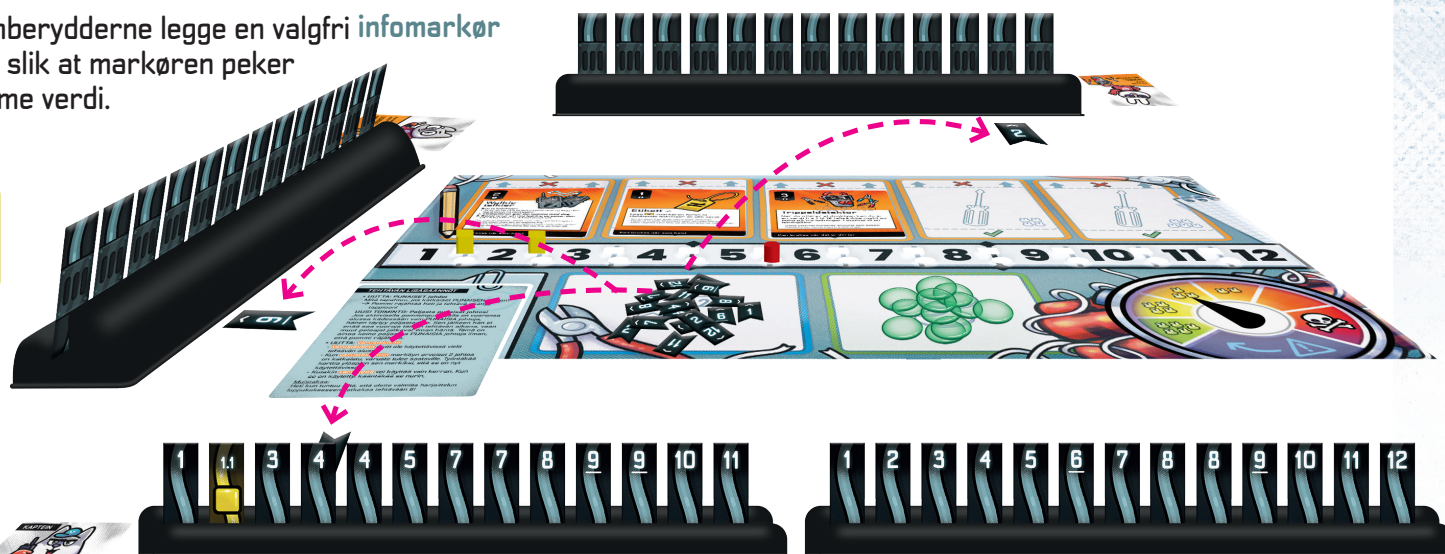
Her kommer det snart en ny regel ...

(C)

9 Etter tur skal nå alle bomberydderne legge en valgfri infomarkør på bordet foran hånda si slik at markøren peker på en blå ledning av samme verdi. Kapteinen begynner.

De gule markørene kan ikke brukes i forberedelsene.

Husk:
2 brikkestativer = 1 hånd.
Så hvis du har to stativer, skal du likevel bare legge én infomarkør (foran valgfri blå ledning i ett av stativene).



Spillet gang

Kapteinen begynner, og turen går med klokka. Når det er din tur, må du gjøre én av følgende tre handlinger: **Duoklipp**, **soloklipp** eller **vise fram røde ledninger**.



Duoklipp

Du må klippe to like ledninger, én av dine egne og én tilhørende en annen bomberydder. Pek tydelig på en ledningbrikke hos en av medspillerne og gjett verdien ved å si den høyt. Eksempel: «Den ledningen er en 9-er.»

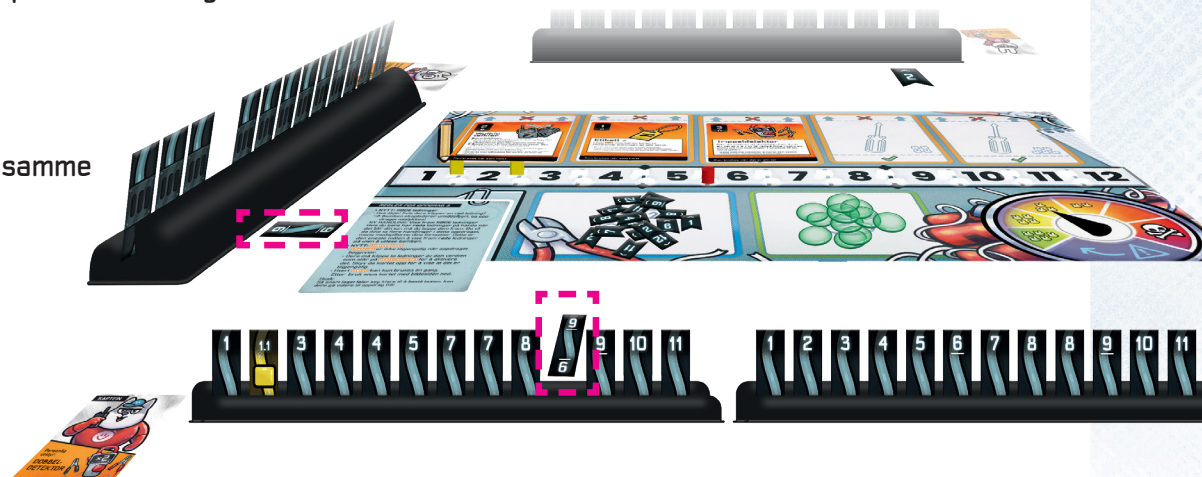
A

Hvis du hadde rett, klarte du duoklippet. ✓

- Medspilleren legger ledningen åpent på bordet rett foran plassen dens i stativet.
- Deretter gjør du det samme med din ledning av samme verdi (eller én av dem hvis du har flere like).

Kapteinen peker på en av medspillernes ledninger og sier «9». Det var riktig!

- Medspilleren legger den valgte 9-ledningen åpent på riktig sted foran stativet sitt.
- Kapteinen viser også en av sine 9-ere og legger den foran stativet.

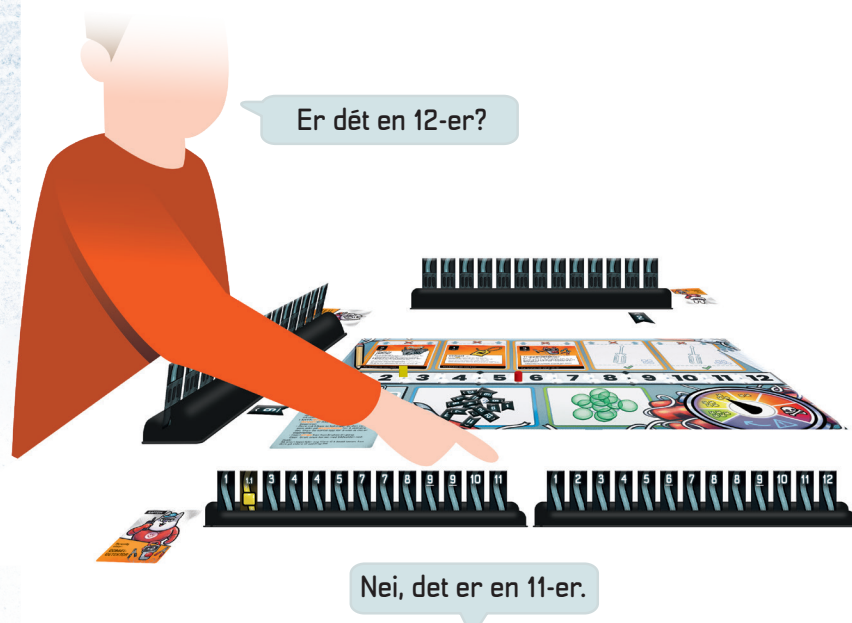


B

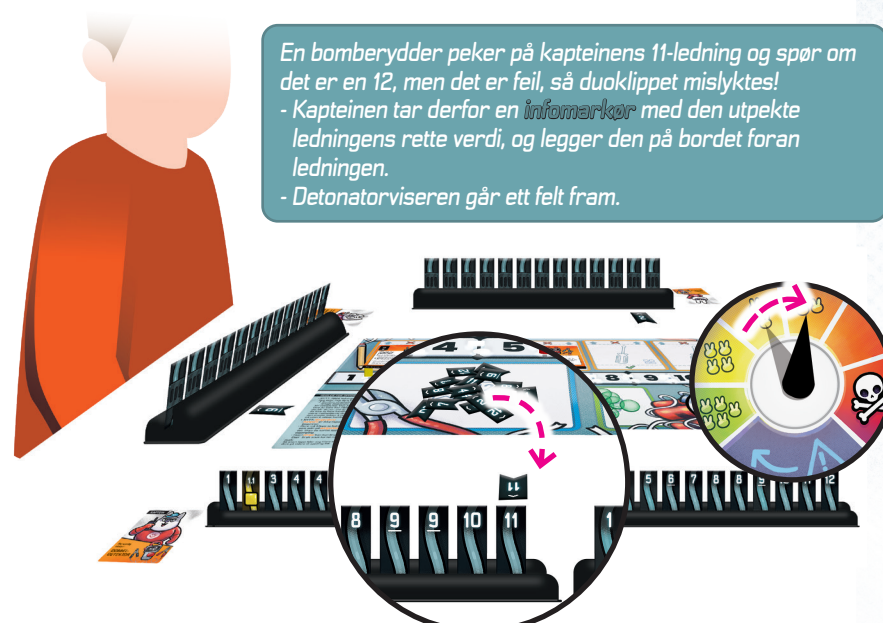
Men hvis du sa feil verdi, mislyktes du. ✗

- Hvis medspillerens ledning var **rød**, eksploderer bomben, og oppdraget ender i katastrofe.
- Hvis medspillerens ledning var **blå** eller **gul**, rykker detonatorviseren ett felt fram, og medspilleren legger en **infomarkør** foran denne ledningen for å vise den rette verdien. (Hvis viseren når dødninghodet, eksploderer bomben og oppdraget mislykkes.)

⚠ Merk: Du skal ikke vise hvor i din egen hånd du har ledningen du hadde til hensikt å klippe.



Nei, det er en 11-er.



En bomberydder peker på kapteinens 11-ledning og spør om det er en 12, men det er feil, så duoklippet mislyktes!

- Kapteinen tar derfor en **infomarkør** med den utpekte ledningens rette verdi, og legger den på bordet foran ledningen.
- Detonatorviseren går ett felt fram.

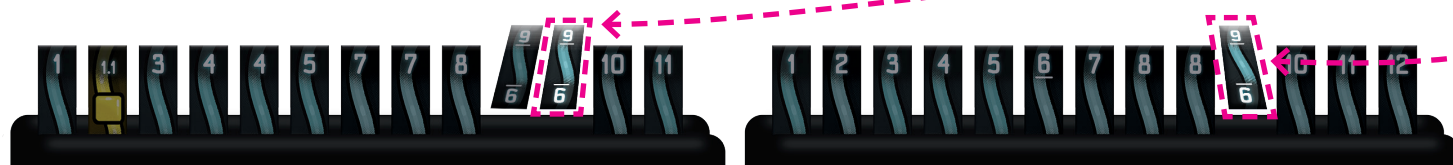


Soloklipp

Hvis du har de siste ledningene av en bestemt verdi på hånda, kan du klippe disse identiske ledningene parvis (enten 2 eller 4 ledninger). Dette kan du altså gjøre alene.

- Hvis du er så heldig å ha alle fire, kan du klippe alle ledningene samtidig.
 - Når to ledninger av en gitt verdi allerede er klipt, kan du klippe de siste to ledningene hvis du har begge.
- Legg de klipte ledningene åpent på bordet på riktig sted.

I dette eksempelet har to 9-ere blitt klipt tidligere. Når det er din tur, kan du gjøre et soloklipp: Du har de to gjenværende 9-erne på hånda (i dette tilfellet i to stativer) og klipper disse.



Vise fram røde ledninger

Du kan bare gjøre dette hvis du KUN sitter igjen med **RØDE** ledninger på hånda. Du kan da vise fram disse ledningene og legge dem foran stativet.



VALIDERINGSMARKØRENE

Når alle de 4 ledningene av en bestemt verdi er klipt, legges en **valideringsmarkør** på det tilsvarende tallet på spillebrettet. Denne visuelle påminnelsen kan spare dere for tid – og kanskje til og med redde livene deres!



DE GULE LEDNINGENE

- **Gule** ledninger klippes på samme måte som **blå** ledninger (duoklipp eller soloklipp). Under spillet har alle **gule** ledninger samme verdi, nemlig «GUL». (Tallverdien brukes bare under forberedelsene, til å sortere brikkene i rekkefølge i stativet.)

For å klippe en **gul** ledning må du altså ha en gul på hånda, peke på en medspillers ledning og si: «Den ledningen er gul.» Hvis du har rett, klippes de to ledningene. Hvis ikke legger medspilleren en **infomarkør** med ledningens rette verdi, og detonatoren dreies ett felt fram, akkurat som ved **blå** ledninger.

- Hvis du gjetter en tallverdi, men peker på en **gul** ledning, legges en **gul infomarkør** foran den, og detonatoren flyttes.
- Du kan kun gjøre et **soloklipp** på **gule** ledninger hvis du har **ALLE** de gjenværende gule ledningene på hånda.



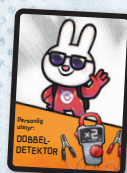
UTSTYRSKORTENE

- **Utstyr** blir tilgjengelig for bruk så snart to ledninger er klipt av den verdien som står på **utstyrskortet** i øverste venstre hjørne. Skyv da **utstyrskortet** opp slik at den grønne haka kommer til syne.
- Et **utstyrskort** kan kun brukes én gang. Snu det med bilesiden ned etterpå.
- Teksten på hvert kort beskriver når **utstyret** kan brukes. De fleste kan brukes når som helst, selv av en bomberydder som ikke er i tur. Du har lov til å bruke flere **utstyrskort** etter hverandre.

MERK: X/Y-sensor kan kombineres med dobbeldetektor, trippeldetektor eller superdetektor.



Når to 9-ledninger er klipt, blir dette utstyret tilgjengelig.



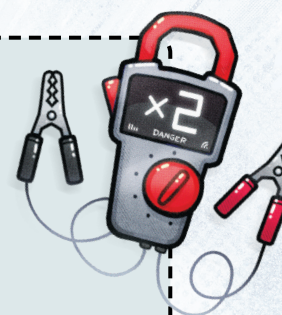
PERSONKORTENE

Du kan bruke det personlige utstyret på personkortet ditt én gang per oppdrag.

Snu kortet med bilesiden ned etterpå.

Dobbeldetektor: Når du utfører et **duoklipp**, kan du si en verdi fra 1 til 12 (altså ikke «gul») og peke på **to ledninger** (istedenfor én) i ett av stativene til en medspiller.

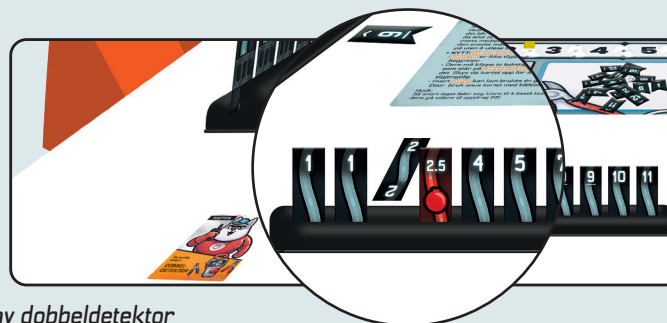
- Hvis minst én av de to ledningene har den nevnte verdien, **lyktes** du.
 - Hvis **begge** ledningene har verdien, skal ikke medspilleren avsløre dette, men bare klipper en valgfri av de to ledningene.
- Hvis ingen av de to ledningene har den nevnte verdien, **mislyktes** du.
 - Detonatorviseren flyttes, og medspilleren legger en **infomarkør** på bordet foran en valgfri av de to ledningene.
 - Hvis bare én av de to ledningene er **rød**, eksploderer ikke bomben. Medspilleren avslører ikke dette, men bare legger en infomarkør foran ledningen som ikke er rød.



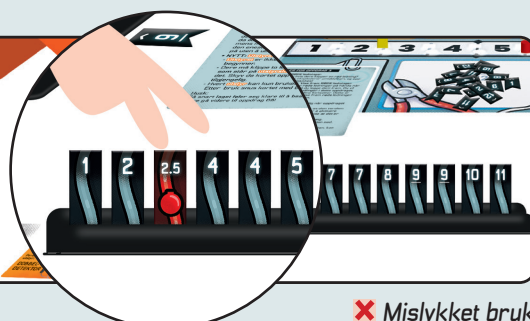
Er en av de ledningene en 2-er?



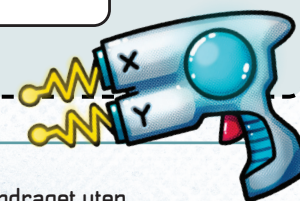
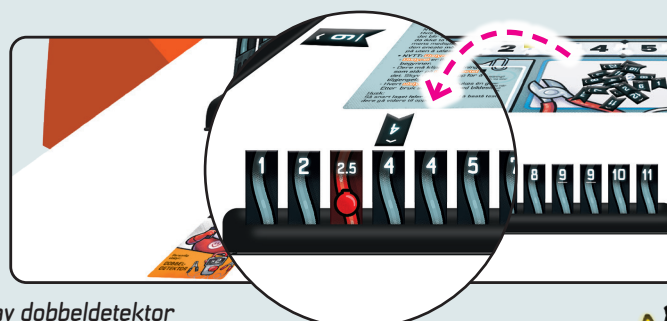
✓ Vellykket bruk av dobbeldetektor



Er en av de ledningene en 3-er?



✗ Mislykket bruk av dobbeldetektor



Presiseringer

Ingen ledninger igjen: Når en bomberydder ikke har flere ledninger igjen på hånda, altså at vedkommendes stativ(er) er tomme, fortsetter oppdraget uten denne spilleren. De andre hopper over denne bomberydderens tur.

Kommunikasjon: Av hensyn til spillopplevelsen er kommunikasjonen med hensikt svært begrenset.

- Det er forbudt å snakke om ledningene på hånda di, å antyde verdien deres, å gjenta informasjon fra tidligere runder og å spekulere høyt.
- Det er tillatt å diskutere generell taktikk og bruk av utstyr, å påminne om spesialregler og å minne en medspiller på å bruke dobbeldetektor eller annet utstyr.

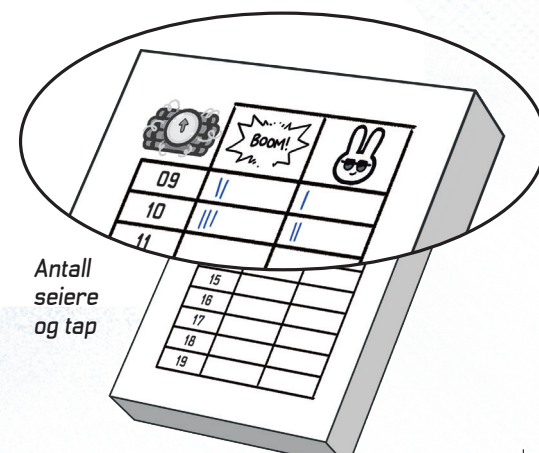
Spillet slutt

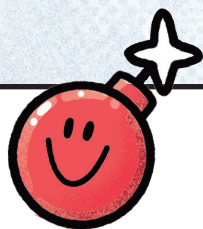
Oppdraget er utført når alle bomberyddere har bare tomme brikkestativer!

Hvis oppdraget mislykkes (rød ledning klippes, eller detonatoren kommer til ⚡-feltet), bytter dere kaptein og begynner oppdraget på nytt!

Klarte dere oppdrag 8? Gratulerer, dere kan nå åpne den første «overraskelsesesken» (oppdrag 9–19).

I tabellen på baksiden av den esken kan dere skrive ned utviklingen deres.





SPILLET I KORTE TREKK



Forberedelser

- Alle tar et **personkort**.
- Bland de 48 **blå** ledningene med de **røde/gule** ledningene som står angitt på oppdragskortet. Fordel alle ledningene skjult på alle brikkestativene så likt som mulig.
- Med 2 bomberyddere skal hver av dem bruke to stativer. Med 3 bomberyddere er det bare kapteinen som skal bruke to stativer.
- Antall **utstyrs kort** og detonatorens startfelt avhenger av antall bomberyddere.
- Alle bomberyddere legger 1 **infomarkør** på bordet foran hånda si (men ikke en gul 🚫).

Turen din

→ Når det er din tur, gjør du én av følgende handlinger:

• Duoklipp:

Pek på en medspillers ledning og gjett verdien. (Du må selv ha denne verdien på hånda.)

- **✓ Riktig verdi:** Begge ledningene legges åpent foran sine respektive stativ.
- **✗ Feil verdi:** Detonatoren flyttes, og hvis den ikke har nådd 💀, legger medspilleren en **infomarkør** foran den utpekte ledningen med dens rette verdi.
- **💣 Rød ledning:** Bomben eksploderer!

• Soloklipp:

Hvis du har de 2 eller 4 siste ledningene av en bestemt verdi, kan du legge dem åpent foran stativet.

• Vise fram røde ledninger:

Hvis alle ledningene dine er **røde**, kan du legge dem fram.



Spillet slutt

→ **Seier:** Alle brikkestativene er tomme!

→ **Tap:** Bomben eksploderte (**rød** ledning ble klipt, eller detonatoren kom til 💀-feltet!)



HUSK:

- Hvert **personkort** har personlig utstyr som kan brukes én gang i løpet av spillet.
- **Utstyret** blir tilgjengelig første gang to ledninger av kortets verdi blir klipt.
- Alle **gule** ledninger har samme verdi, nemlig «gul».
- Alle **røde** ledninger har samme verdi, nemlig «rød».
- Det finnes fire av hver **blå** ledning med verdi fra 1 til 12. Når alle fire ledninger av en bestemt verdi er klipt, legges en **valideringsmarkør** 🟢 på spillebrettet som påminnelse.
- To brikkestativer: Hvis du har to brikkestativer, består hånda di av begge to.



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



Brettspill.no
Trekronergade 149B
2500 Valby, Danmark
salg@brettspill.no
www.brettspill.no

Crédits audio : <https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/bomb-busters-credits/>