

BOMB BUSTERS

2-5
30'
10+

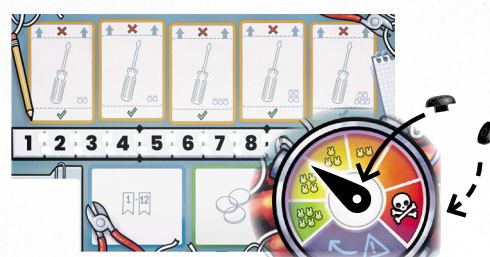
Autor: Hisashi Hayashi, ilustracje: Dom2D



Elementy gry

Plansza z detonatorem

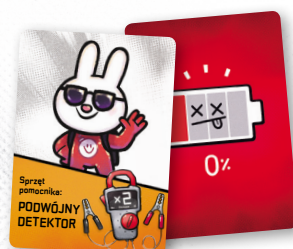
Przed pierwszą grą złożcie licznik detonatora tak jak na obrazku.



17 kart



12 kart sprzętu



5 kart pomocników

40 znaczników



26 znaczników info
(w tym 2 żółte)



12 znaczników eliminacji

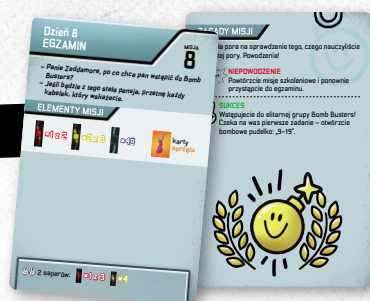


1 znacznik „=”



1 znacznik „≠”

8 dużych kart misji



70 kabli



48 niebieskich
po 4 kabłe
o numerach 1-12



11 czerwonych

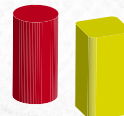


11 żółtych

5 podstawek



7 pionków: 4 żółte i 3 czerwone



5 „bombowych” pudełek
Na razie ich nie otwierajcie.
Będziecie przechodzić
przez kolejne pudełka.



pionek Bomb Bustera
Przyda się w ostatniej misji.
Nie przejmujcie się nim wcześniej ;)

Cel gry

BOMB BUSTERS to gra kooperacyjna. Wcielacie się w saperów mających do wykonania 66 misji – w każdej z nich waszym celem jest **rozbrojenie bomby**, czyli **przecięcie odpowiednich kabli**. Bomba wybuchnie, jeśli przeciecie **czerwony** kabel lub jeśli licznik detonatora dotrze do pola z czaszką!



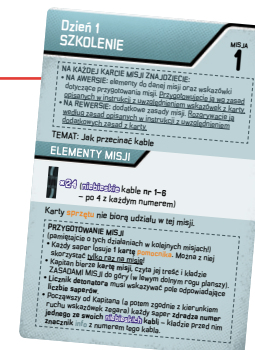
Przygotowanie gry

- 1 **WEŹCIE KARTĘ MISJI** Kolejne misje stają się coraz trudniejsze. Dlatego sugerujemy rozgrywanie ich po kolei. Początkowe misje (1–8) są szkoleniowe. Przejdźcie je wszystkie, aby nauczyć się pracy sapera.



Misje szkoleniowe

- **Misje 1–3:** nauka podstaw zawodu sapera.
- **Misje 4–7:** nauka bardziej zaawansowanych technik.
- **Misja 8:** egzamin na sapera. Jeśli zdacie, możecie otworzyć „bombowe” pudełko „9–19”.



- 2 **WYZNACZCIE KAPITANA** Przed pierwszą misją zostaje nim saper o najbardziej wybuchowym temperamencie – kładzie on przed sobą kartę **KAPITAN**. Co misję funkcja ta przechodzi na kolejnego sapera, siedzącego z lewej strony. Pozostali saperzy biorą po 1 karcie **pomocnika** i kładą ją przed sobą (postacią do góry). Pozostałe karty **pomocników** odłóżcie do pudełka.

Miejsce na naklejkę, którą wkleicie tu po dotarciu do misji 31.

(A)

! SŁOWNICZEK
Gracze to saperzy.
Jeden z saperów
zostaje Kapitanem.



- 3 **POZNAJCIE MISJĘ** Kapitan czyta na głos treść wziętej karty misji (z obu jej stron). Następnie kładzie ją w lewym dolnym rogu planszy, tak aby wszyscy widzieli **ZASADY MISJI**.

Przód karty: **ELEMENTY MISJI**

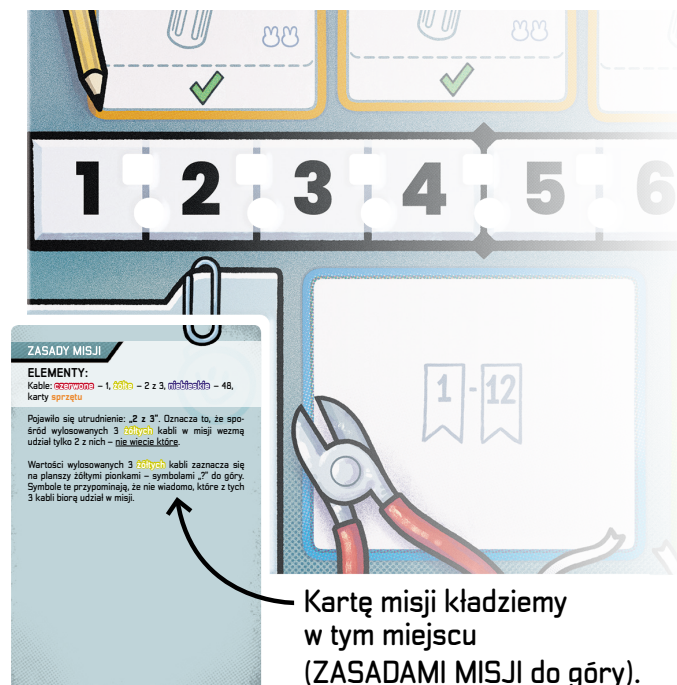
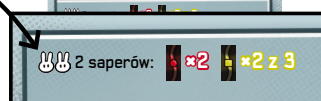
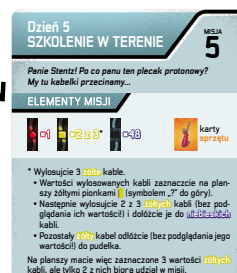
Tył karty: **ZASADY MISJI**

W instrukcji opisujemy podstawowe zasady rozgrywania misji. Poszczególne misje mają dotychczasowe zasady – są one opisane na kartach misji.

Uwagi dotyczące misji dla 2 saperów.

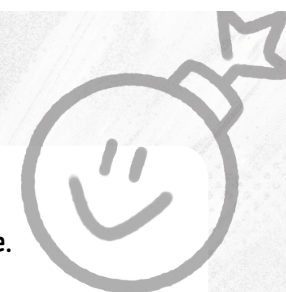
- 4 **WEŹCIE PODSTAWKI** W zależności od liczby saperów biorących udział w misji weźcie odpowiednią liczbę podstawek:

Liczba saperów	Liczba podstawek	
	dla Kapitana	dla każdego z pozostałych saperów
2	2	2
3	2	1
4	1	1
5	1	1



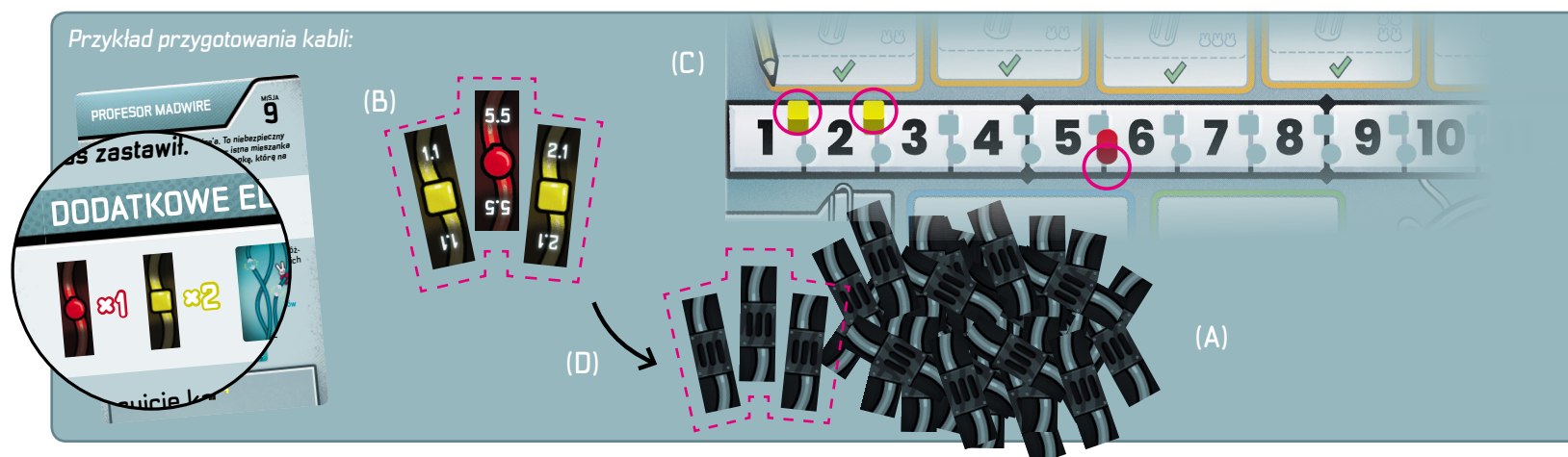
Kartę misji kładziemy w tym miejscu (ZASADAMI MISJI do góry).





5 PRZYGOTUJJCIE KABELE

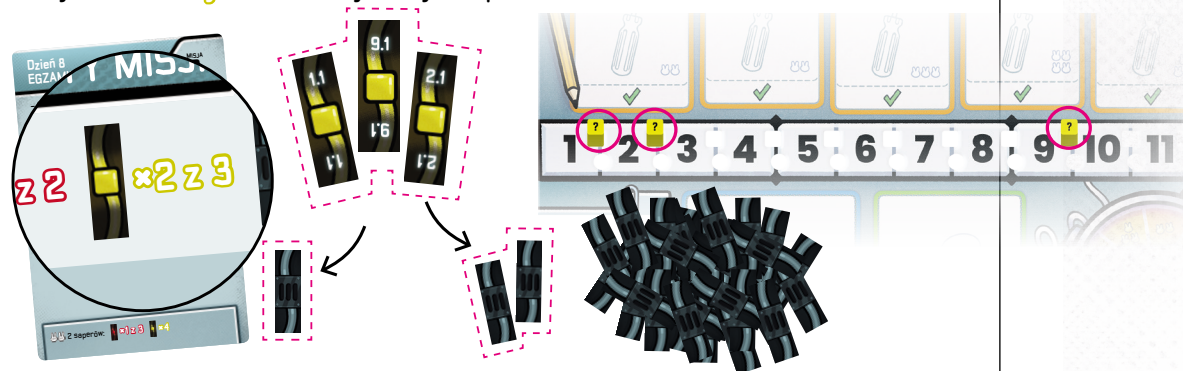
- A. Misje 1-3 – weźcie liczbę **niebieskich** kabli podaną na karcie misji. Misje 4-66 – weźcie wszystkie (48) **niebieskie** kable.
- B. Wylosujcie liczbę **czzerwonych** i **żółtych** kabli podaną na karcie misji.
- C. Wartości wylosowanych kabli **czzerwonych** i **żółtych** zaznaczcie na planszy pionkami odpowiednich kolorów (symbolem „?” do dołu). Kable te mają **wartości dziesiętne (po przecinku)**. Na planszy zaznaczcie je w odpowiednich miejscach, np. wartość 1,1 zaznaczcie między 1 a 2.
- D. Następnie dokładnie wymieszajcie (wartościami do dołu) wszystkie kable (**niebieskie**, **czzerwone** i **żółte**) biorące udział w misji.



W niektórych misjach jest utrudnienie: nie będziecie znać wartości wszystkich kabli **czzerwonych** lub **żółtych** biorących udział w misji! Na przykład, jeśli na karcie misji znajduje się informacja „2 z 3 **żółtych** kabli”, wykonujecie poniższe działania:

1. Wylosujcie 3 **żółte** kable.
2. Wartości tych kabli zaznaczcie na planszy **żółtymi** pionkami (symbolem „?” do góry).
3. Wymieszajcie (wartościami do dołu) te 3 **żółte** kable. 1 z nich odłóżcie (bez podglądania!) do pudełka. 2 pozostałe dołóżcie do **niebieskich** kabli.

Na planszy zaznaczone są wartości 3 **żółtych** kabli, ale tylko 2 z nich biorą udział w misji. Symbol „?” na żółtych pionkach przypomina wam, że nie wiecie, które z tych kabli są w misji.



- 6 **ROZDAJCIE KABELE SAPEROM** Wszystkie kable (numerami do dołu) biorące udział w misji podzielcie na tyle w miarę równych części, ile jest podstawek – połóżcie je przed poszczególnymi podstawkami.
- 7 **OTRZYMANE KABELE UMIEŚĆCIE NA SWOICH PODSTAWKACH** Zróbcie to w taki sposób, aby pozostali saperzy nie widzieli numerów kabli. Kable muszą być ułożone w **kolejności rosnącej** (od lewej do prawej strony).



Jeśli saper ma 2 podstawki, nie miesza otrzymanych kabli! Obie podstawki i rozdane do nich kable traktuje osobno.



Uwaga! Wartości dziesiętne na **czzerwonych** i **żółtych** kablach służą jedynie do ułożenia ich w odpowiednich miejscach na podstawkach oraz zaznaczenia ich wartości na planszy. W dalszej części misji istotne są jedynie kolory tych kabli (ich wartości nie mają już znaczenia).



8 PRZYGOTUJCIĘ PLANSZĘ

Przykład przygotowania planszy dla 3 saperów:

Weźcie (wybierzcie lub
wylosujcie) tyle kart **sprzętu**,
ilu jest saperów.
Połóżcie je na planszy
(obrazkiem sprzętu do góry),
przykrywając symbol .
Nad kartami widać symbol .
Oznacza on, że w tej chwili
sprzęty są niedostępne.
W trakcie gry możecie
uzyskać do nich dostęp.
To jedyne **sprzęty**,
z których możecie skorzystać
podczas danej misji.



Tutaj połóżcie wszystkie
znaczniki **info**
i znaczniki **eliminacji**.

**Licznik detonatora ustawcie
na polu odpowiadającym
liczbie saperów.**



Miejsce na naklejkę, którą wkleicie tu po dotarciu do misji 9.

(B)

Miejsce na naklejkę, którą wkleicie tu po dotarciu do misji 55.

(C)

9 ZDRADZACIE PO 1 NUMERZE KABLA Począwszy od Kapitana (a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) każdy saper podejmuje decyzję, numer którego kabla chce zdradzić pozostałym saperom. Następnie bierze z planszy znacznik **info** o tym numerze i kładzie przed tym kablem.



Podczas przygotowania misji zdradzać można tylko **niebieskie** kable.



Jeśli saper
ma 2 podstawki,
zdradza tylko 1 kabel
z dowolnej z nich!



Przebieg rozgrywki

Grę rozpoczyna Kapitan. Po nim swoje tury wykonują kolejni saperzy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze **aktywny saper** musi wykonać 1 z 3 działań: *Ryzykowne cięcie*, *Pewne cięcie* lub *Odkrycie czerwonych kabli*.

! SŁOWNICZEK
Saper, którego jest tura, to aktywny saper.

RYZYKOWNE CIĘCIE

Aktywny saper próbuje przeciąć 2 kable o tym samym numerze – 1 na podstawie innego sapera i 1 na swojej:

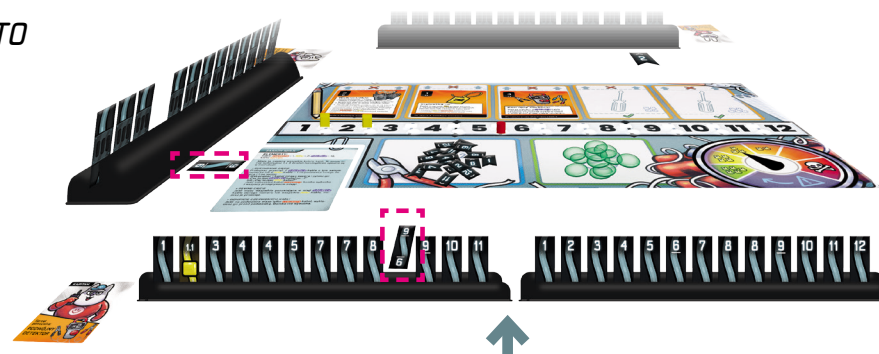
A Wskazuje 1 kabel na podstawie innego sapera i pyta go *CZY TO JEST KABEL NR...?* – tutaj musi podać wybrany przez siebie numer obecny na swojej podstawie.

B1 Jeśli trafił, pytany saper mówi **TAK** – oznacza to, że 2 kable o tym numerze są przecięte – ten wskazany na podstawie pytanego sapera oraz na podstawie aktywnego sapera.

- Oba kable należy wyłożyć – położyć przed podstawkami (przed miejscami, w których były umieszczone), aby wszyscy widzieli ich numer.
- Jeśli na podstawie aktywnego sapera jest kilka kabli o tym numerze, wybiera 1 z nich i go wyklada. **Nie informuje** pozostałych saperów, że ma więcej niż 1 kabel o tym numerze!

B2 Jeśli nie trafił, pytany saper mówi **NIE** – oznacza to, że **żaden kabel nie został przecięty**.

- Jeśli w punkcie **A** wskazany został kabel **niebieski**:
 - pytany saper zdradza jego numer za pomocą znacznika **info** (kładzie znacznik o tym numerze przed kablem),
 - pytany saper wykonuje działanie **UWAGA NA DETONATOR!** (opisane obok).
- Jeśli w punkcie **A** wskazany został kabel **żółty**:
 - pytany saper zdradza jego kolor za pomocą **żółtego** znacznika **info** (kładzie go przed kablem),
 - pytany saper wykonuje działanie **UWAGA NA DETONATOR!** (opisane obok).
- Jeśli w punkcie **A** wskazany został kabel **czerwony**, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję!



- Kapitan chce przeciąć 2 kable o numerze 9 (ma taki kabel przed sobą).
- Wskazuje kabel innego gracza i pyta, czy to numer 9.
- Pytany saper odpowiada, że tak, i wyklada go – kładzie przed podstawką.
- Kapitan wyklada 1 ze swoich kabli o numerze 9 (ma 2 takie kable przed sobą, wybiera 1 z nich) i kładzie przed podstawką. Kapitan przeciął 2 kable o numerze 9.

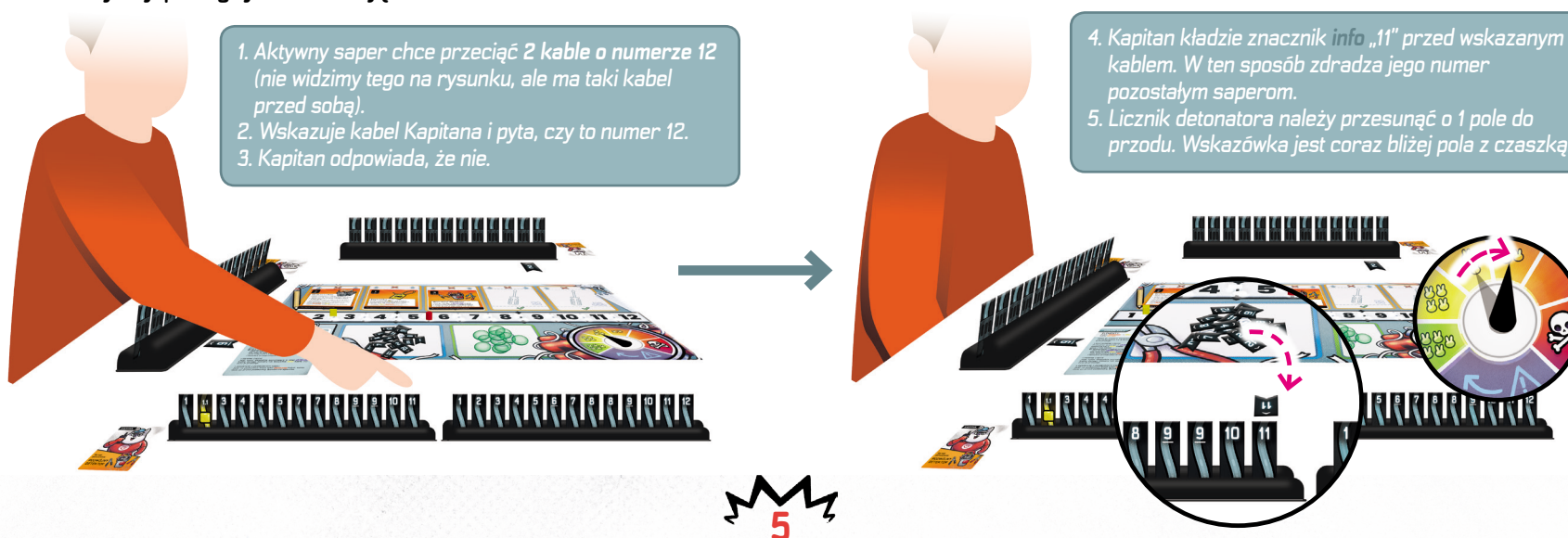


UWAGA NA DETONATOR!

Jeśli nie został przecięty kabel **niebieski** lub **żółty**, licznik detonatora należy przesunąć o 1 pole do przodu (zgodnie ze strzałką). Jeśli licznik dotrze do pola z czaszką, **bomba wybucha** i wszyscy przegrywacie misję.

1. Aktywny saper chce przeciąć 2 kable o numerze 12 (nie widzimy tego na rysunku, ale ma taki kabel przed sobą).
2. Wskazuje kabel Kapitana i pyta, czy to numer 12.
3. Kapitan odpowiada, że nie.

4. Kapitan kładzie znacznik **info** „11” przed wskazanym kablem. W ten sposób zdradza jego numer pozostałym saperom.
5. Licznik detonatora należy przesunąć o 1 pole do przodu. Wskazówka jest coraz bliżej pola z czaszką!





PEWNE CIĘCIE

Wśród **niebieskich** kabli każdy numer występuje 4 razy. Czyli są 4 kable np. o numerze 9.

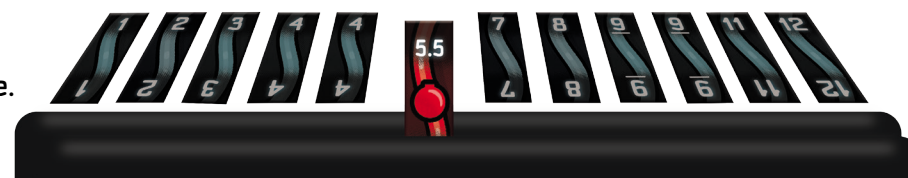
- Jeśli aktywny saper ma **wszystkie pozostałe** w misji kable danego numeru (na jednej lub obu swoich podstawkach):
 - mając 4 kable, może przeciąć je wszystkie (lub tylko 2 z nich, jeśli uzna, że jest to korzystne),
 - mając 2 kable, przecina je oba.
- W obu powyższych przypadkach aktywny saper ujawnia przecinane kable:
 - kładzie je przed podstawkami (przed miejscami, w których były umieszczone), aby wszyscy widzieli ich numer.

- Kapitan widzi, że zostały przecięte już 2 kable o numerze 9 (1 u niego i 1 u innego sapera).
- Kapitan ma na swoich podstawkach **wszystkie pozostałe (2) kable o numerze 9**. Postanawia więc je przeciąć.
- Ujawnia je, kładąc przed podstawkami.
- Wszyscy saperzy wiedzą więc, że w bombie nie ma już kabli o numerze 9.



ODKRYCIE CZERWONYCH KABLI

Jeśli wśród nieujawnionych kabli aktywnego sapera znajdują się już tylko **czerwone** kable (1 lub więcej), musi wyłożyć je wszystkie. Kładzie je przed podstawką. Jest to bezpieczne rozbrojenie tych kabli – bomba nie wybucha.



ZNACZNIKI ELIMINACJI

Gdy w bombie nie będzie już **niebieskich** kabli jakiegoś numeru (wszystkie 4 kable z tym numerem zostaną przecięte), połóżcie znacznik **eliminacji** na odpowiednim numerze na planszy. To forma przypomnienia, że tego numeru nie ma już w misji.



ŻÓŁTE KABLE

- Przycinanie **żółtych** kabli przebiega tak samo jak przycinanie **niebieskich** kabli z następującymi różnicami:
- Podczas działania **Ryzykowne cięcie** aktywny saper, zamiast pytać innego sapera o numer kabla, pyta: czy to jest **żółty** kabel?
- Jeśli aktywny saper zapytał o numer kabla (mając nadzieję, że to **niebieski** kabel), a okazało się, że jest to kabel **żółty**, przed tym kablem kładziemy żółty znacznik **info** (a nie znacznik **info** z numerem **niebieskiego** kabla).
- Podczas działania **Pewne cięcie** aktywny saper może przeciąć **żółte** kable tylko wtedy, gdy ma **wszystkie pozostałe** w misji **żółte** kable:
 - mając 4 **żółte** kable, może przeciąć je wszystkie (lub tylko 2 z nich, jeśli uzna, że jest to korzystne),
 - mając 2 **żółte** kable, przecina je oba.



KARTY SPRZĘTU

Sprzęt przedstawiony na kartach może pomóc w rozbrajaniu bomby. Na początku misji jest jednak **niedostępny** (nad kartami znajduje się symbol **✗**). Jest jednak możliwość, aby stał się **dostępny**:

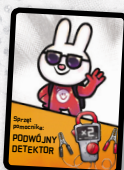
- Zdobędziecie dostęp do danego **sprzętu**, gdy przetniecie 2 kable o numerze takim jak na tej karcie (lewy górny róg).
- Po przecięciu 2 kabli o tym numerze przesuniecie kartę **sprzętu** w górę – zasłonicie symbol **✗**, a odsłonicie symbol **✓** oznaczający, że możecie wykorzystać ten **sprzęt**.
- **Uwaga!** Każdego **sprzętu** możecie użyć tylko **raz na misję**. Po jego użyciu odwróćcie kartę na drugą stronę.
- Na każdej karcie są zasady wykorzystania **sprzętu**. Większość **sprzętów** może być użyta w dowolnym momencie przez dowolnego sapera (nawet poza jego turą). W trakcie 1 tury można użyć kilku **sprzętów**.

Podpowiedź dla zaawansowanych saperów: działanie *Skanera promieniowania* można połączyć z działaniem *Podwójnego Detektora*, *Potrójnego Detektora* lub *Superdetektora* – można wtedy wskazać 2 numery na więcej niż jednym kablu.



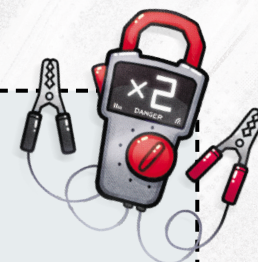
Gdy zostaną przecięte 2 pierwsze kable „9”, ten sprzęt stanie się dostępny dla saperów.





KARTY POMOCNIKÓW

Każdy saper ma kartę **pomocnika**, z której może skorzystać tylko **raz na misję**. Każdy pomocnik jest wyposażony w **Podwójny detektor**. Po jego użyciu kartę **pomocnika** należy odwrócić na drugą stronę – nie można już z niej korzystać.



DZIAŁANIE PODWÓJNEGO DETEKTORA Z KARTY POMOCNIKA

Można go wykorzystać podczas działania **Ryzykowne cięcie**. Aktywny saper wskazuje 2 kable (zamiast 1) na podstawie innego sapera i pyta go **CZY KTÓRYŚ Z TYCH KABLI MA NR...?** – tutaj musi podać wybrany przez siebie numer obecny na swojej podstawie.

- Wskazane 2 kable muszą znajdować się na tej samej podstawie (ale nie muszą być obok siebie).
- Aktywny saper musi zapytać o kabel **niebieski** (podać numer), nie może zapytać o kabel **żółty**.

- A** Jeśli trafił (przynajmniej 1 z 2 wskazanych kabli ma ten numer), 2 kable o tym numerze są przecięte – 1 ze wskazanych na podstawie pytanego sapera oraz 1 na podstawie aktywnego sapera:
- Jeśli numer ten jest na 1 kablu, zostaje przecięty – pytany saper go ujawnia (kładzie przed podstawką). **Uwaga!** Nie zdradza numeru drugiego kabla.
 - Jeśli numer ten jest na 2 wskazanych kablach, pytany saper wybiera 1 z nich – zostaje on przecięty. Następnie ujawnia go (kładzie przed podstawką). **Uwaga!** Nie zdradza numeru drugiego kabla.

- B** Jeśli nie trafił (żaden z 2 wskazanych kabli nie ma tego numeru), żaden kabel nie został przecięty. Pytany saper wybiera 1 ze wskazanych kabli i zdradza, co to za kabel (nie zdradza numeru drugiego kabla):

- Jeśli wybrał kabel **niebieski**:
 - pytany saper zdradza jego numer za pomocą znacznika **info** (kładzie znacznik o tym numerze przed kablem),
 - pytany saper wykonuje działanie **UWAGA NA DETONATOR!** (opisane obok).
- Jeśli wybrał kabel **żółty**:
 - pytany saper zdradza jego kolor za pomocą żółtego znacznika **info** (kładzie go przed kablem),
 - pytany saper wykonuje działanie **UWAGA NA DETONATOR!** (opisane obok).

Uwaga!

- Jeśli wśród 2 kabli, o które saper był pytany, jest 1 kabel **czerwony**, saper zdradza numer drugiego kabla.
- Jeśli wśród 2 kabli, o które saper był pytany, są 2 kable **czerwone**, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję!



UWAGA NA DETONATOR!

Jeśli nie został przecięty kabel **niebieski** lub **żółty**, licznik detonatora należy przesunąć o 1 pole do przodu (zgodnie ze strzałką).

Jeśli wskaźnik dotrze do pola z czaszką, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję.



Dodatkowe wyjaśnienia

BRAK KABLI. Saper, który nie ma już kabli (jego wszystkie podstawki są puste), nie bierze już udziału w misji. Pozostali saperzy kontynuują misję z pominięciem tur tego sapera.

KOMUNIKACJA. Aby zbytnio nie ułatwiać misji, polecamy poniższe zasady ograniczonej komunikacji. Możecie jednak podejść do nich elastycznie, ważne, abyście mieli dobrą zabawę.

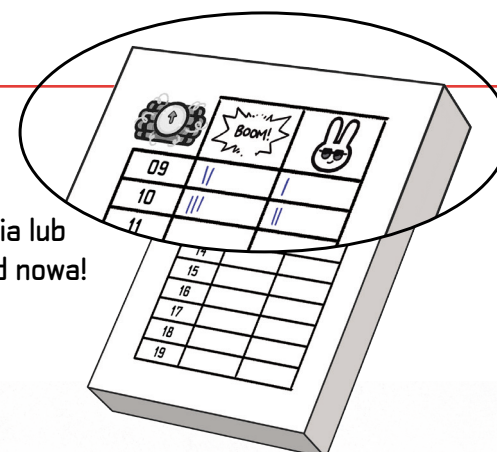
- Nie wolno mówić o swoich kablach, sugerować numerów kabli, przypominać informacji z poprzednich tur, dzielić się przypuszczeniami i domysłami.**
- Wolno mówić o ogólnych taktykach, zasadach użycia sprzętu, przypominać dodatkowe zasady misji, przypominać o użyciu Podwójnego detektora lub innego sprzętu.**



Koniec gry

Misja kończy się:

- sukcesem**, gdy bomba została rozbrojona. Saperzy nie mają kabli (wszystkie ich podstawki są puste),
 - niepowodzeniem**, gdy bomba wybuchała. **Czerwony** kabel został wskazany do przecięcia lub licznik detonatora dotarł do pola z czaszką. Zmieńcie Kapitana i zacznijcie misję od nowa! Po rozbrojeniu bomby w misji 8 możecie otworzyć „bombowe” pudełko: „09–19”.
- Na odwrocie pudełka znajdziecie tabelkę do śledzenia swoich postępów.



Liczba sukcesów i niepowodzeń





SKRÓT ZASAD



Przygotowanie gry

- Każdy saper bierze 1 kartę **pomocnika**.
- Wymieszajcie kable biorące udział w misji zgodnie z zasadami danej misji. Następnie rozdajcie kable (numerami do dołu) w miarę możliwości po równo pomiędzy wszystkie podstawki saperów biorących udział w misji.
- Przy 2 saperach obaj mają po 2 podstawki. Przy 3 saperach tylko Kapitan ma 2 podstawki. Przy 4–5 saperach każdy ma po 1 podstawkę.
- Liczba kart **sprzętu** oraz początkowa pozycja licznika detonatora jest równa liczbie saperów.
- Każdy saper kładzie 1 znacznik **info** (ale nie żółty ) przed swoją podstawką.

Tura sapera

→ W swojej turze musisz wykonać 1 z 3 działań:

• RYZYKOWNE CIĘCIE:

Wskaż 1 kabel na podstawce innego sapera i zapytaj go *CZY TO JEST KABEL NR...?* (musisz podać numer kabla, który masz na swojej podstawce).

-  **Trafiłeś?** Oba kable są przecięte: połóżcie je przed swoimi podstawkami, nie zmieniając ich pozycji.
-  **Nie trafiłeś?** Kable nie są przecięte: licznik detonatora przesuniecie o 1 pole do przodu (jeśli dotarł do czaszki  – przegrywanie), a pytany saper zdradza (za pomocą znacznika **info**) numer kabla, o który był pytany.
-  **Wskazano czerwony kabel?** Bomba wybucha i przegrywanie.

• PEWNE CIĘCIE:

Przetnij u siebie wszystkie pozostałe w misji kable o tym samym numerze (2 lub 4) i połóż je przed swoją podstawką, nie zmieniając ich pozycji.

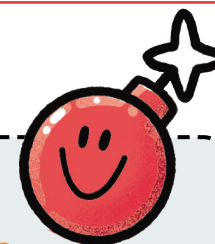
• ODKRYCIE CZERWONYCH KABLI:

Jeśli na swoich podstawkach masz tylko **czerwone** kable, musisz je wyłożyć przed podstawką (bomba nie wybuchnie!).



Koniec gry

- **Sukces:** bomba została rozbrojona. Saperzy nie mają kabli na podstawkach (wszystkie ich podstawki są puste).
- **Niepowodzenie:** bomba wybuchła. Wskazano **czerwony** kabel lub licznik detonatora dotarł do pola z czaszką.



WAŻNE:

- Każdy **pomocnik** ma *Podwójny detektor*, który może być użyty raz na misję.
- **Sprzęt** staje się dostępny do użycia, gdy zostaną przecięte 2 pierwsze kable z takim samym numerem jak na **sprzęcie**.
- **Żółte** kable – w trakcie misji ich wartości nie mają znaczenia, istotny jest tylko ich kolor.
- **Czerwone** kable – w trakcie misji ich wartości nie mają znaczenia, istotny jest tylko ich kolor.
- Każdy **niebieski** kabel (numery 1–12) występuje 4 razy. Gdy 4 **niebieskie** kable z tym samym numerem zostaną przecięte, połóżcie znacznik **eliminacji**  na odpowiednim polu na planszy. Znacznik ten przypomina, że w bombie nie ma już kabli o tym numerze.
- Na niektórych kartach misji znajdziecie kod QR, który prowadzi do pliku audio. Jeśli nie możecie zeskanować kodu QR, plik znajdziecie na stronie https://nk.com.pl/lp/bomb_busters/.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2024 Cocktail Games

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordinacja produkcji:
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
DTP: Paweł Nowicki

Redakcja: Jakub Mann,
Grzegorz Stawicki
Marketing: Zuzanna Makaruk,
Sandra Ptaśńska
Korekta: Marta Kania

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