

CAÇA BOMBAS

2-5

30'

12+

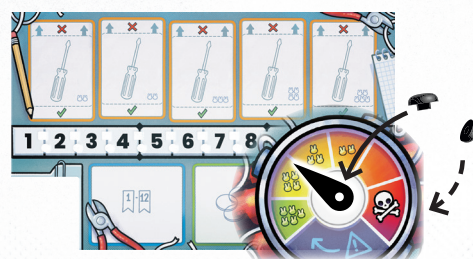
Um jogo de **Hisashi Hayashi**, ilustrado por **Dom2D**

GUIA COMPLETO
PARA **NÃO**
EXPLODIR

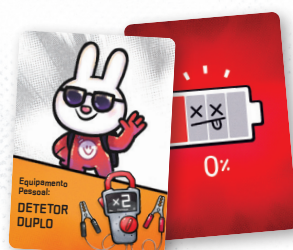
Componentes:

1 tabuleiro (com uma seta)

É necessário encaixar a seta no tabuleiro antes da 1ª partida.



17 cartas



12 cartas de **Equipamento** 5 cartas de **Personagem**

40 fichas



26 fichas de **Informação**
(incluindo
2 amarelas)



12 fichas de **Validação**



1 ficha
de «=»



1 ficha
de «≠»

8 cartas grandes de Missão



70 peças de Fio



48 Fios **azuis**
de «1» a «12»,
4 de cada



11 Fios **vermelhos**
de «1,5» a «11,5»

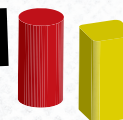


11 Fios **amarelos**
de «1,1» a «11,1»

5 suportes de peças



7 marcadores: 4 amarelos e 3 vermelhos



5 caixas «Surpresa»
para abrir depois



8 sacos com fecho



1 manual de regras



1 figura de Caça Bombas
Vão precisar dele para a Missão 66!
Não se preocupem com ele até lá :)

Objetivo do jogo:

Caça Bombas é um jogo cooperativo. Cada jogador é um Especialista em desarmamento de bombas e todos fazem parte do mesmo grupo. O objetivo consiste em desarmar, em conjunto, a bomba da missão atribuída. Mas cuidado! Esta explodirá se cortarem um fio **vermelho** ou se o Detonador chegar ao fim!

Preparação:

- 1 Escolham uma das cartas de **Missão**. As Missões vão ficando cada vez mais difíceis. Não precisam fazer as Missões por ordem (mas é altamente aconselhável!). Acima de tudo, não saltem muitas delas, ou correm o risco de se perderem...

Na vossa primeira Missão:

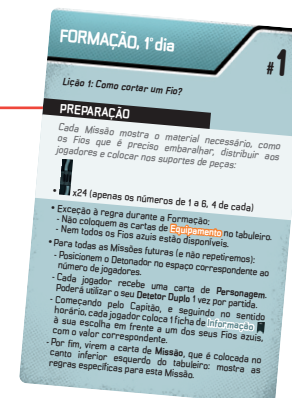
- **Iniciantes:** Os 3 tutoriais (**Missões** 1 a 3) permitem-vos rever as regras.
 - **Otimistas:** As 4 sessões de treino (**Missões** 4 a 7) permitem-vos praticar e preparam-vos para o exame (**Missão** 8).
- Assim que passarem no exame, podem abrir a caixa com as **Missões** 9-19.



- 2 Escolham um Capitão (um Especialista aleatório em desarmamento de Bombas para a primeira Missão; depois, será o Especialista o jogador à sua esquerda a cada missão seguinte, etc.) e coloquem a carta de **Personagem** «Capitão» à sua frente. Todos os outros Especialistas colocam uma carta de **Personagem** virada para cima à sua frente.

Brevemente, uma nova regra aqui

(A)



- 3 O Capitão lê a carta de **Missão** em voz alta e coloca-a no canto inferior esquerdo do tabuleiro, de forma a que todos possam ver as regras especiais.

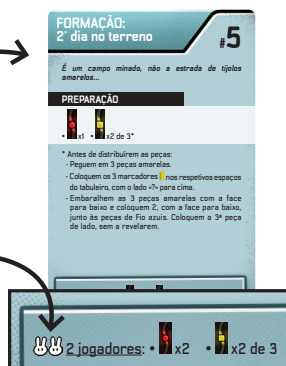
Frente:

A preparação específica da Missão.

Verso:

As regras específicas da Missão. As regras habituais aplicam-se por defeito.

Eventuais alterações para apenas 2 Especialistas.



- 4 Com 2 Especialistas: 2 suportes de peças para cada um.

Com 3 Especialistas: O Capitão fica com 2 suportes de peças, os outros ficam com 1 cada.

Com 4 e 5 Especialistas: 1 suporte de peças para cada um.

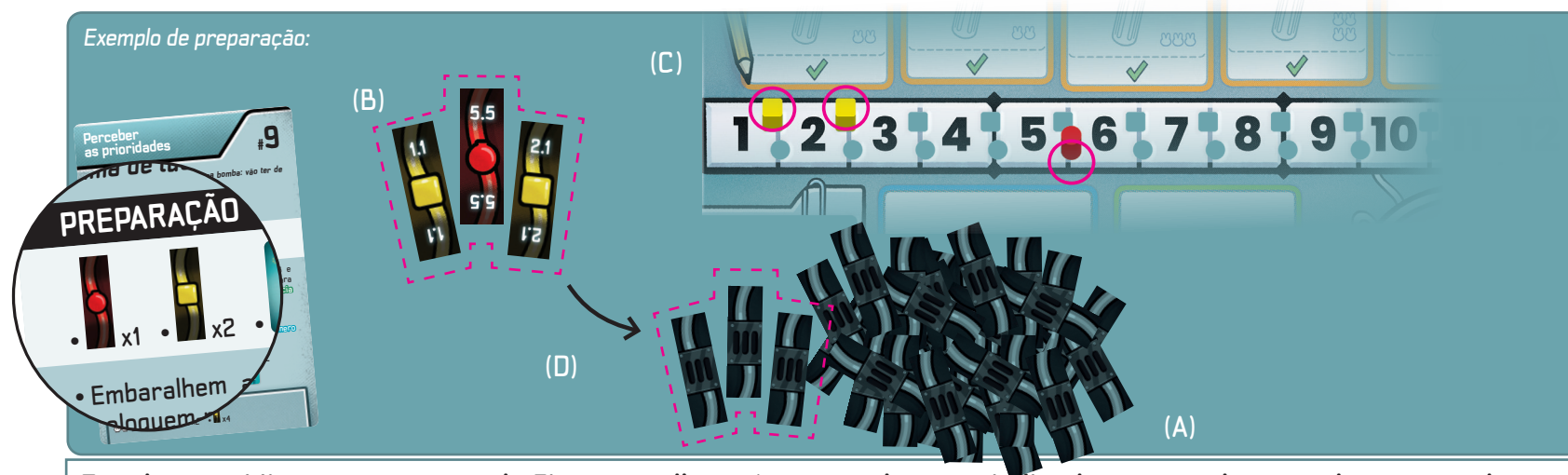


Verso da carta de **Missão** com as regras específicas para essa Missão.



5 Preparem as peças de **Fio** para a Missão:

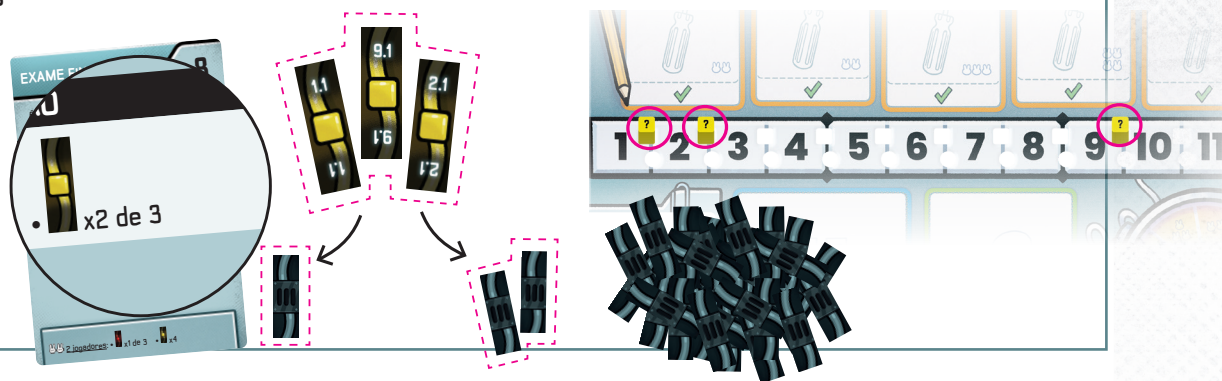
- Utilizarão sempre os 48 Fios **azuis** (exceto para as Missões de formação 1, 2 e 3).
Os números de 1 a 12 aparecem 4 vezes.
- Peguem na quantidade de Fios **vermelhos** e **amarelos** indicados na carta de **Missão**, retirando-os de forma aleatória.
- Observem as peças **vermelhas** e **amarelas** retiradas e indiquem os valores **vermelhos** e **amarelos** nos espaços indicados no tabuleiro, com o «?» voltado para baixo.
- Depois, juntem e embaralhem todas as peças de **Fio** (**azul** + **vermelho** + **amarelo**) mantendo-as com a face do número voltada para baixo.



Em algumas Missões, o número de Fios vermelhos e/ou amarelos está indicado como «1 de 2», «1 de 3» ou «2 de 3»:
Nestes casos, os Fios envolvidos são apenas parcialmente conhecidos. Por exemplo, ao prepararem «2 de 3 Fios **amarelos**»:

- Revelem 3 peças de **Fio amarelo**.
- Coloquem 3 marcadores nos respetivos espaços do tabuleiro com o lado «?» para cima, para indicar que podem estar nessa partida.
- Embaralhem as 3 peças com a face para baixo e juntem 2 delas com a face para baixo às outras peças **azuis**. Coloquem a 3ª peça de lado, sem a revelarem.

Assim, existem apenas 2 Fios **amarelos** na partida entre 3 possibilidades, indicadas pelos marcadores «?».



6 Distribuem **todos** os Fios, com a face voltada para baixo, por todos os suportes de peças, da forma mais igualitária possível (um suporte pode ter mais peças do que outro).

7 No seu suporte de peças, cada jogador deve colocar os Fios por ordem crescente, da esquerda para a direita, virados para si.

⚠ **NOTA:** Quando um Especialista possui 2 suportes de peças, consideram-se os Fios de cada suporte como independentes e, por isso, ordenados **separadamente**. Os suportes de peças formam agora a sua mão e serão sempre considerados como uma única mão (para Equipamentos, fichas de **Informação**, regras específicas, etc.).



Os valores dos Fios amarelos e vermelhos são utilizados apenas para esta ordenação. Depois disto, não têm qualquer valor, apenas «**vermelho**» ou «**amarelo**».

8 No tabuleiro:

Peguem em tantas cartas de **Equipamento** quanto os Especialistas e coloquem-nas viradas para cima sobre o símbolo de conclusão ✓, pois ainda não as podem utilizar. Estes são os únicos Equipamentos disponíveis para esta partida.

Exemplo para 3 jogadores



Coloquem o Detonador na posição correspondente ao número de Especialistas na partida.



Brevemente, uma nova regra aqui

(B)

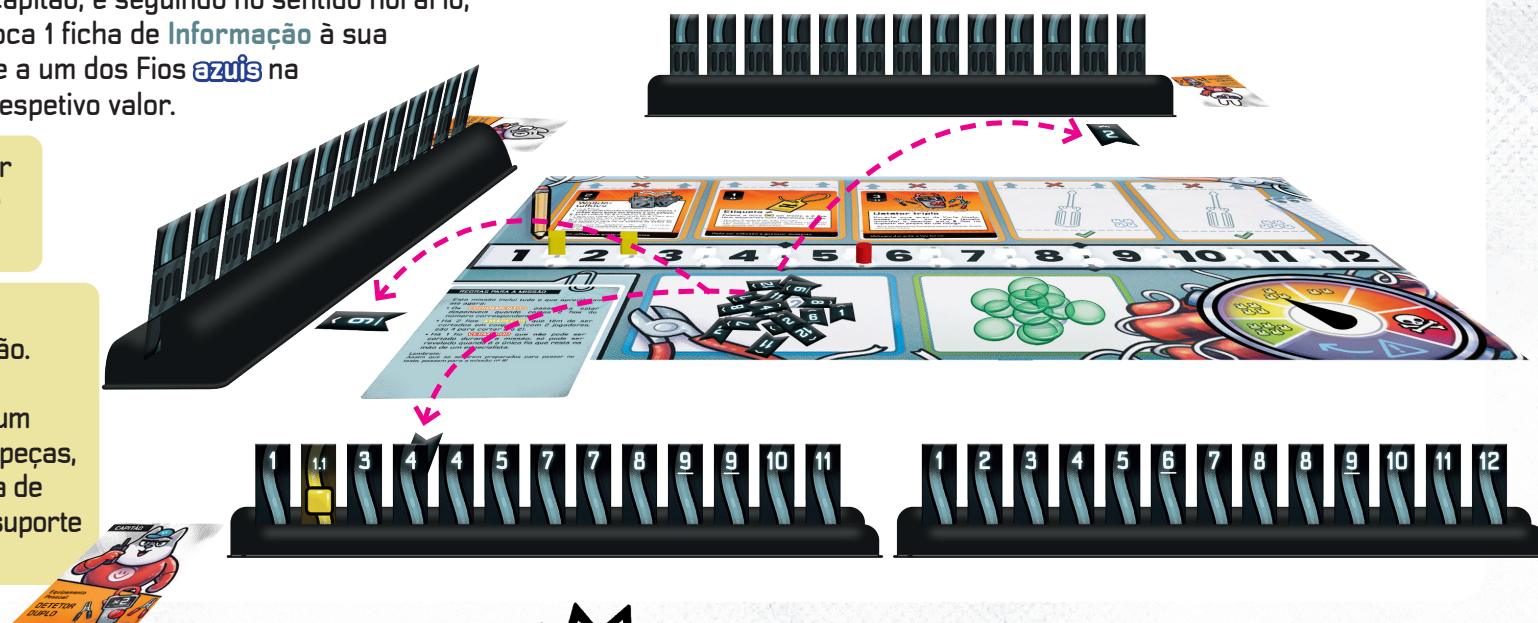
Brevemente, uma nova regra aqui

(C)

9 A começar pelo Capitão, e seguindo no sentido horário, cada jogador coloca 1 ficha de **Informação** à sua escolha em frente a um dos Fios **azuis** na sua mão, com o respetivo valor.

⚠ Não podem utilizar o amarelo durante a preparação.

⚠ Lembrem-se:
2 suportes de peças = 1 mão.
Por isso, tenham em consideração que quando um jogador tem 2 suportes de peças, deve colocar apenas 1 ficha de **Informação** (em frente ao suporte de peças à sua escolha).



Como jogar:

Os Especialistas revezam-se por turnos, no sentido horário, começando pelo Capitão. No seu turno, o Especialista (denominado nesse momento «Especialista ativo») deve realizar 1 das 3 seguintes ações: Corte Duplo, Corte Pessoal ou Revelar Fios vermelhos.

Corte Duplo

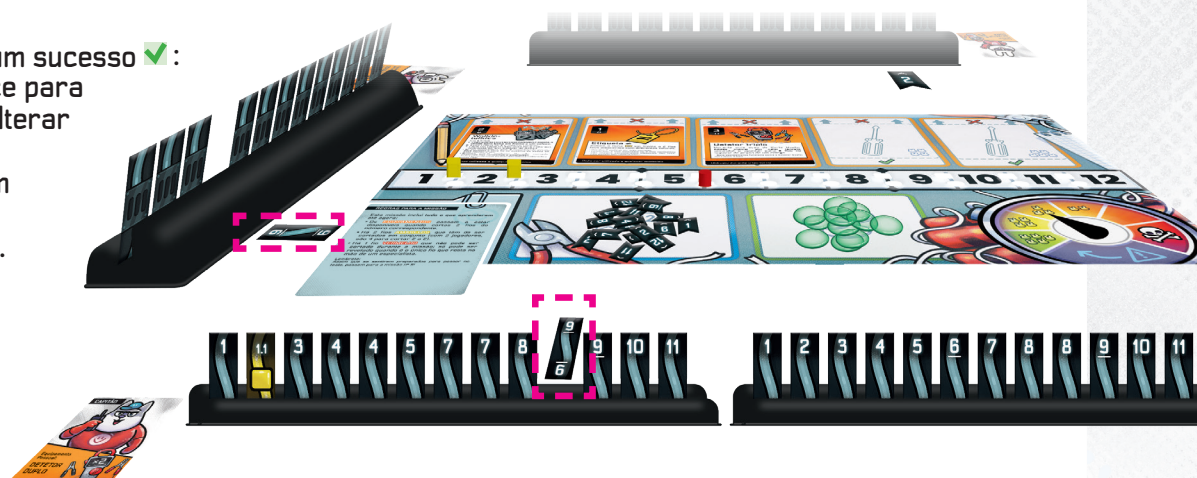
O Especialista ativo deve cortar dois Fios idênticos: um seu e um de outro membro do grupo. Aponta com o dedo para o Fio de um colega e indica o seu valor. Por exemplo, «este Fio é um 9».

A Se o Especialista ativo estiver correto, a ação é um sucesso :

- O seu colega coloca o Fio em questão com a face para cima em frente ao seu suporte de peças, sem alterar a sua posição.
- Depois, o Especialista ativo coloca o seu Fio com o mesmo número (ou um deles, se tiver vários) com a face para cima em frente ao seu suporte.

*Exemplo de sucesso da ação de Corte Duplo:
O Capitão apontou para o «9» de um colega. O valor está correto.*

- O colega coloca o Fio indicado com o número «9» em frente ao seu suporte de peças.
- O Capitão revela também um dos seus «9» e coloca-o em frente ao seu próprio suporte de peças.



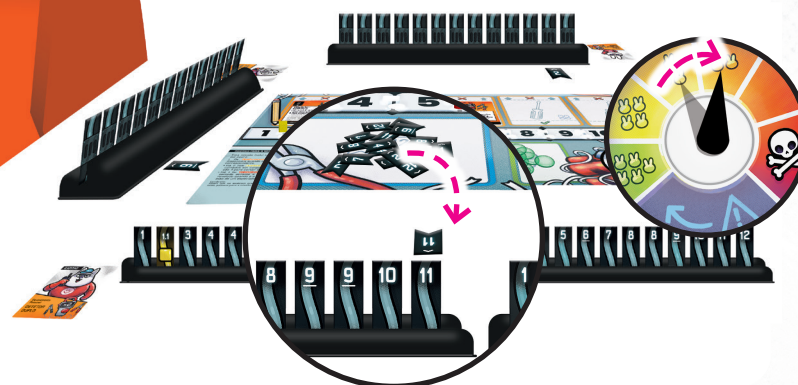
B Se o Especialista ativo estiver errado, a ação é um fracasso :

- Se o Fio em questão for **vermelho**, a Bomba explode e a Missão termina imediatamente.
- Se o Fio em questão for **azul** ou **amarelo**, o Detonador avança 1 espaço (a Bomba só explode quando o Detonador chegar à caveira), o que leva ao fracasso da ação. Depois, o colega coloca 1 ficha de **Informação** em frente ao Fio em questão para mostrar o seu verdadeiro valor.

 **Nota:** O Especialista ativo não mostra o Fio da sua mão que pretende cortar.

Exemplo de fracasso da ação de Corte Duplo:

- O valor do Fio indicado pelo colega (11) está incorreto (12 era o valor pretendido).
- O colega coloca 1 ficha de **Informação** em frente ao Fio apontado (em frente ao seu suporte de peças).
- O Detonador avança 1 espaço.





Corte Pessoal

O Especialista ativo pode cortar 2 OU 4 Fios idênticos da sua mão, desde que sejam os únicos Fios desse valor ainda restantes:

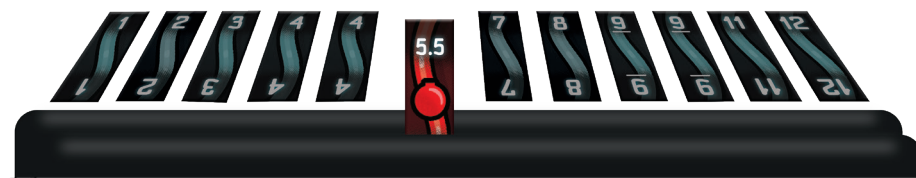
- Todos os 4 Fios (se tiver sorte).
 - Os restantes 2 Fios, dado que os outros 2 já foram cortados.
- O Especialista coloca-os então com a face para cima, mesmo em frente ao seu suporte.

Neste exemplo, dois «9» foram anteriormente cortados. O Especialista ativo realiza uma ação de Corte Pessoal: corta os dois «9» restantes que tem na sua mão (neste caso, em dois suportes de peças).



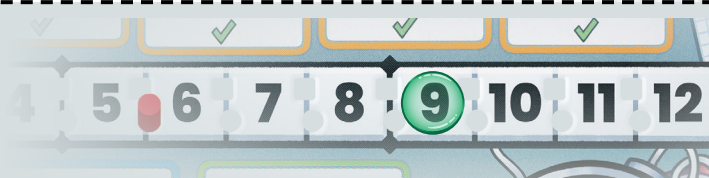
Revelar Fios vermelhos

Esta ação APENAS poderá ser realizada quando todos os restantes Fios não cortados do Especialista ativo são **vermelhos**. Poderão então ser revelados com segurança.



FICHAS DE VALIDAÇÃO

Assim que os 4 Fios do mesmo valor forem cortados, coloquem no tabuleiro uma ficha de **Validação** no número correspondente. Esta ajuda visual pode poupar-vos tempo... e até salvar-vos a vida!



OS FIOS AMARELOS

- São cortados da mesma forma que os Fios **azuis** (Corte Duplo ou Corte Pessoal): a sua ÚNICA utilidade é **PARA A ORDENAÇÃO DOS NÚMEROS**. Assim sendo, considerem todos estes Fios como tendo o mesmo valor: «amarelo».
- Para cortar um Fio **amarelo**, o Especialista ativo deve ter um na sua mão e dizer «este Fio é amarelo» quando aponta para o Fio de um colega. Se estiver correto, os 2 Fios são cortados. Caso contrário, e como acontece para os Fios **azuis**, é colocada 1 ficha de **Informação** (nesse caso, uma ficha de **Informação** amarela 🚩), e o Detonador avança 1 espaço.
- Uma ação de Corte Pessoal só pode ser realizada por um jogador que tenha TODOS os restantes Fios **amarelos** na mão.



CARTAS DE EQUIPAMENTO

- Um Equipamento pode ser utilizado assim que os 2 Fios do valor indicado no canto superior esquerdo da carta forem cortados. Movam as cartas de **Equipamento** para cima para mostrar que podem ser utilizadas.
- Cada Equipamento só pode ser utilizado uma vez por partida: virem-no após a sua utilização.
- Cada carta indica quando é que o Equipamento pode ser utilizado. A maioria pode ser utilizada a qualquer momento por qualquer pessoa, mesmo que não seja o seu turno. Um Especialista pode utilizar várias cartas, umas a seguir às outras.

NOTA: A carta de Equipamento de « Raios X ou Y » pode ser combinada com o « Detetor triplo », o « Super detetor » e o « Detetor Duplo » (para indicar, em simultâneo, 2 valores para vários Fios!).



Ao cortar dois Fios «9», a carta de Equipamento «9» passa a estar disponível.



CARTAS DE PERSONAGEM

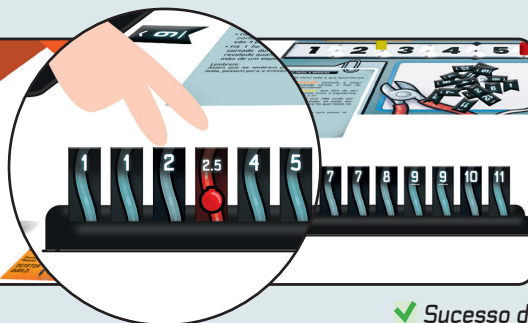
Cada Especialista pode utilizar o seu Equipamento Pessoal **1 vez por Missão**, virando a sua carta de Personagem para baixo.

Detetor Duplo: Durante uma ação de Corte Duplo, o Especialista ativo pode indicar um valor e apontar para 2 Fios no suporte de um colega, em vez de 1.

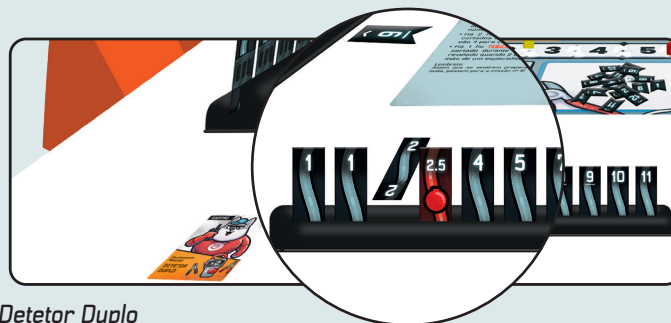
- Se 1 destes 2 Fios estiver correto, a ação é um **sucesso**.
 - Se ambos os Fios estiverem corretos, o colega não o refere e corta apenas 1 dos 2 Fios à sua escolha.
- Se nenhum dos 2 Fios estiver correto, a ação é um **fracasso**.
 - O Detonador avança 1 espaço e o colega coloca 1 ficha de **Informação** em frente a 1 dos 2 Fios apontados (à sua escolha).
 - Se apenas 1 dos 2 Fios indicados for **vermelho**, a Bomba não explode. O colega não o refere e coloca 1 ficha de **Informação** à frente do Fio que não é **vermelho**.



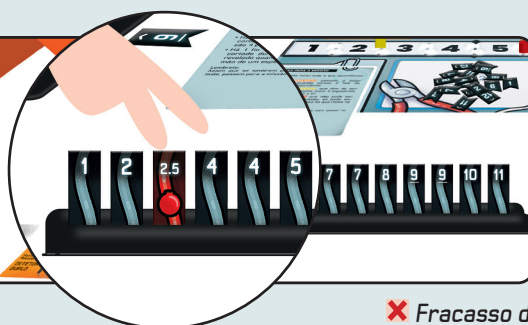
Algum destes 2 Fios é um 2?



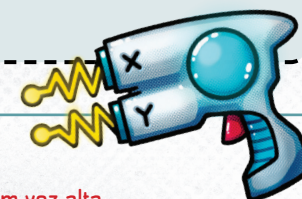
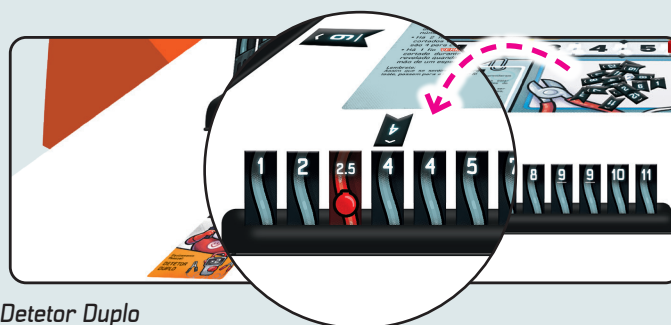
✓ Sucesso do Detetor Duplo



Algum destes dois Fios é um 3?



✗ Fracasso do Detetor Duplo



Comunicação

Um aspeto muito importante deste jogo é que a comunicação é muito limitada.

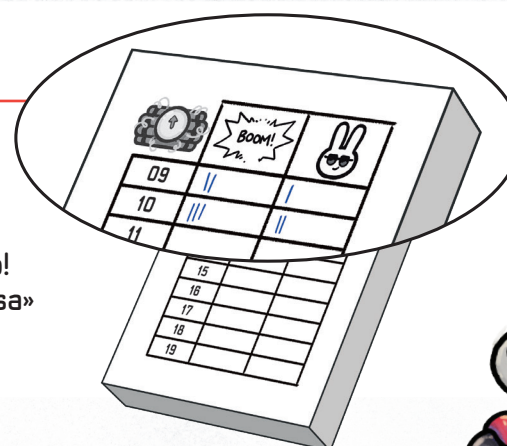
- **É proibido:** Falar sobre os Fios na mão, insinuar o seu valor, recordar informações de jogadas anteriores, partilhar palpites e suposições em voz alta.
- **É permitido:** Discutir táticas gerais ou sobre a utilização de Equipamentos, relembrar regras especiais e aconselhar um colega a utilizar o seu Detetor Duplo ou qualquer outro Equipamento a qualquer momento.

Fim da partida:

A Missão é considerada um sucesso quando todos os Especialistas já não tiverem Fios na sua mão.

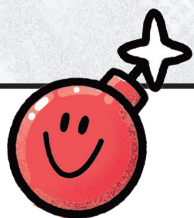
Quando um Especialista já não tem Fios, a Missão simplesmente prossegue sem ele.

Se fracassar (Fio **vermelho** ou Detonador na ☹)... troquem de Capitão e reiniciem a Missão!
Se terminaram a Missão 8, parabéns! Ganharam o direito a abrir a primeira caixa «Surpresa» (Missões 9 a 19) e podem completar a tabela no verso da caixa.



Número de vitórias e derrotas





GUIA RÁPIDO DE REFERÊNCIA



Preparação:

- Todos recebem uma **carta de Personagem**. Um dos Especialistas será o Capitão.
- Embaralham-se os 48 Fios **azuis** com os Fios **vermelhos** / **amarelos** da Missão selecionada. Depois, distribuem-se todos os Fios com a face para baixo pelos suportes de peças dos Especialistas.
- Numa partida com 2 Especialistas, ambos têm 2 suportes de peças. Com 3 Especialistas, apenas o Capitão tem 2 suportes de peças.
- O número de cartas de **Equipamento** e a posição inicial do Detonador variam consoante o número de Especialistas.
- Cada jogador coloca 1 ficha de **Informação** em frente ao seu suporte (mas nunca uma ficha amarela 🟡).

Turno do Especialista ativo:

- Escolhe e realiza 1 das seguintes ações:
 - **Corte Duplo:**
Escolhe um valor (que tenha na mão), indica-o e aponta para uma peça de um colega.
 - **✓ Valor correto:** Os 2 Fios são revelados e a ação é um sucesso.
 - **✗ Valor errado:** A ação é um fracasso. O Detonador avança e, se não atingir a caveira, é colocada 1 ficha de **Informação** em frente ao Fio escolhido.
 - **🚫 Fio vermelho:** A Bomba explode!
 - **Corte Pessoal:**
Revela os 4 ou os 2 Fios restantes com o mesmo valor e coloca-os em frente ao seu suporte.
 - **Revelar Fios vermelhos:**
Mostra todos os seus Fios restantes se estes forem todos vermelhos.



Fim da partida:

- **Vitória:** Todos os suportes de peças estão vazios!
- **Derrota:** A Bomba explodiu (o Fio **vermelho** foi cortado ou o Detonador chegou à caveira 🦴 !)

LEMBRETES:

- Cada personagem possui um Equipamento Pessoal que pode ser utilizado 1 única vez por partida.
- Um Equipamento pode ser utilizado a partir do momento em que 2 Fios do seu valor são cortados.
- Considera-se que todos os Fios **amarelos** têm o mesmo valor: « **amarelo** ».
- Considera-se que todos os Fios **vermelhos** têm o mesmo valor: « **vermelho** ».
- Existem 4 exemplares de cada Fio de 1 a 12. Quando forem cortados os 4 Fios do mesmo valor, coloca-se uma ficha de **Validação** 🟢 no tabuleiro como lembrete.
- **Léxico:** 2 suportes de peças colocados em frente a 1 jogador equivalem a 1 mão.



DEVIR PORTUGAL, LDA. Pólo Industrial Brejos de Carreiros - Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Quinta do Anjo, Palmela, Portugal – www.devir.pt – devir.pt@devir.com – Tel: (351) 212 139 440.

DEVIR LIVRARIA, LTDA. Rua Chamatu, 197 Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo – SP CNPJ 57.883.647/0001-26 www.devir.com.br – sac@devir.com.br – Telefone (11) 2924-6918.

CRÉDITOS DEVIR

Tradução: MINT&PLAY

Adaptação gráfica: Solange Saavedra I.

Edição: Diego San Martín Pierron

Créditos áudio em português:

Locução e gravação: MINT&PLAY

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



Créditos dos efeitos sonoros: <https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/bomb-busters-credits/>