

BOMB BUSTERS

BRIGADA BOMBASTICĂ

2-5
30'
12+

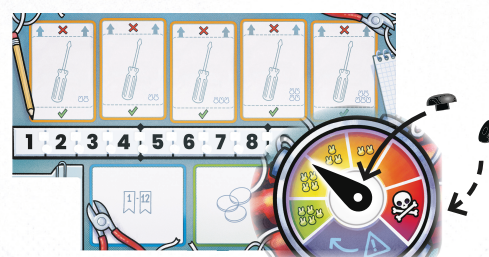
Un joc de **Hisashi Hayashi**, ilustrat de **Dom2D**

Componentele jocului:



1 tablă (cu o săgeată)

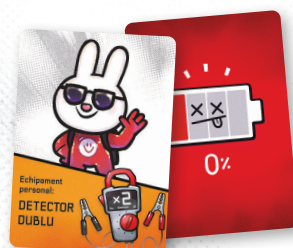
Săgeata se instalează pe tablă înainte de primul joc



17 cărți



12 cărți **Echipament**



5 cărți **Personaj**

40 de jetoane



26 de jetoane **Info**
(inclusiv 2 galbene)



12 jetoane **Validare**



1 "=
jeton



1 "≠"
jeton

8 cărți **Misiune mari**



70 de cartonașe **Fir**



48 de fire **albastre**
de la „1” la „12”,
câte 4 din fiecare



11 fire **roșii**
de la „1,5” la „11,5”

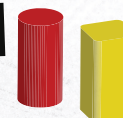


11 fire **galbene**
de la „1,1” la „11,1”

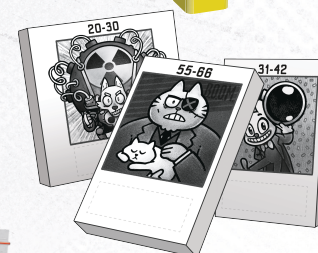
5 suporturi pentru cartonașe



7 pioni: 4 galbeni și 3 roșii



5 cutii „surpriză” ce vor fi deschise mai târziu



8 pungi resigilabile



1 regulament



1 pion „Bomb Busters”
Vei avea nevoie de el pentru misiunea 66!
Nu-ți face griji în privința asta până atunci :)

Scopul jocului:

Bomb Busters - Brigada Bombastică este un joc cooperativ. Fiecare jucător este un genist, un expert în dezamorsarea bombelor, iar toți jucătorii formează o echipă. Obiectivul este să dezamorsați împreună bomba din misiunea care v-a fost atribuită. Atenție! Bomba va exploda dacă tăiați un fir **roșu** sau dacă detonatorul ajunge la capăt!

Configurare:

Scanează acest cod QR pentru a viziona videoclipul nostru cu instrucțiuni de joc în limba română.



- 1 Alegeți una dintre cărțile **Misiune**. Misiunile devin din ce în ce mai dificile. Nu sunteți obligați să jucați misiunile în ordine (dar vă recomandăm cu tărie să o faceți!). Mai presus de toate, nu săriți peste prea multe, altfel riscați să vă pierdeți firea...sau firele!

Alegeți prima voastră misiune:

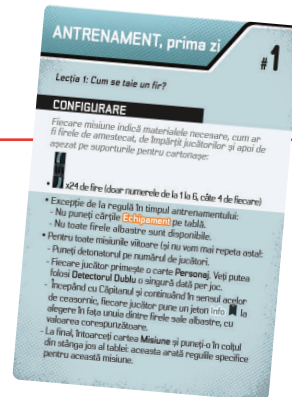
- **Începători:** Cele 3 tutoriale (**Misiunile** 1 - 3) îți permit să recapitulezi regulile.
 - **Optimiști:** Cele 4 sesiuni de antrenament (**Misiunile** 4 - 7) îți permit să exersezi și să te pregătești pentru examen (**Misiunea** 8).
- După ce ai trecut examenul, poți deschide cutia cu misiunile 9-19.



- 2 Alegeți un Căpitan (un expert în dezamorsarea bombelor ales la întâmplare pentru prima misiune, apoi expertul din stânga acestuia pentru următoarea misiune etc.) și plasați cartea **Personaj** „Căpitan” în fața lui. Toți ceilalți experți în dezamorsarea bombelor își plasează o carte **Personaj** cu fața în sus înaintea lor.

În curând, aici va exista o nouă regulă

(A)

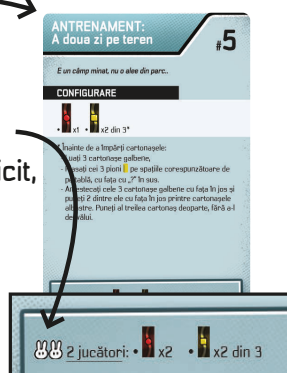


- 3 Căpitanul citește cu voce tare cartea **Misiune** și apoi o plasează în colțul din stânga jos al tablei de joc, astfel încât toată lumea poate vedea regulile speciale.

Față: configurația specifică a misiunii.

Modificări suplimentare pentru un joc cu 2 experți în dezamorsarea bombelor.

Verso: regulile specifice ale misiunii. În mod implicit, se aplică regulile obișnuite.



- 4 Joc cu 2 experți în dezamorsarea bombelor: 2 suporturi pentru fiecare jucător.

Joc cu 3 experți în dezamorsarea bombelor: Căpitanul primește 2 suporturi pentru cartonașe, ceilalți primesc câte 1.

Joc cu 4 și 5 experți în dezamorsarea bombelor: câte 1 suport pentru cartonașe pentru fiecare jucător.

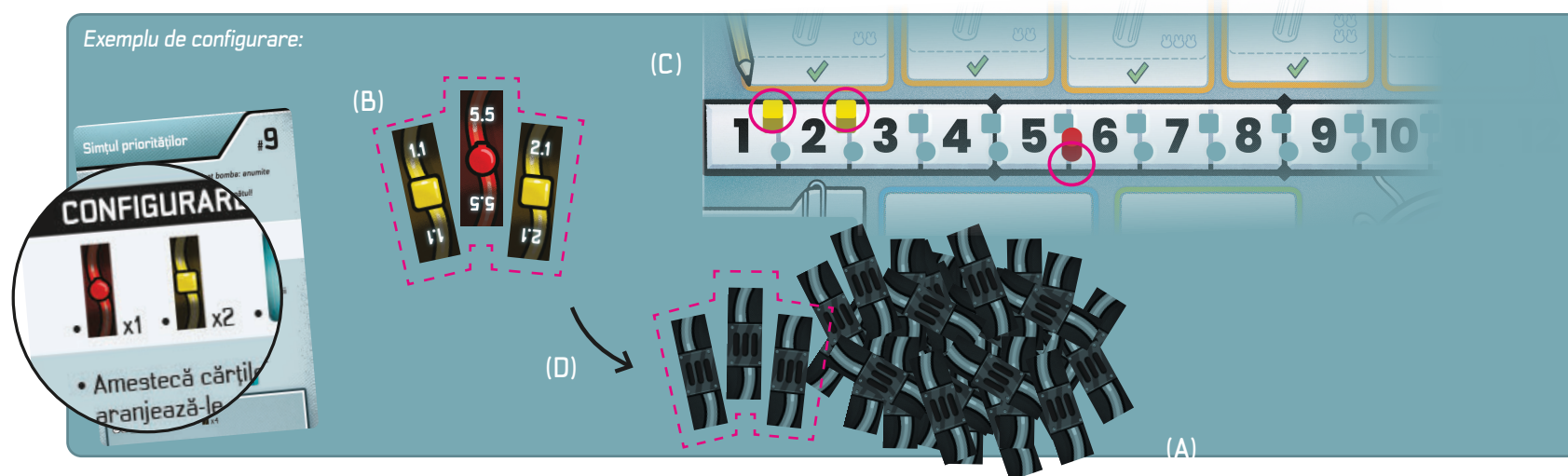


Versoul cărții **Misiune** cu regulile specifice pentru această misiune.



5 Pregătiți cartonașele **Fir** pentru misiune:

- Luați întotdeauna cele 48 de fire **albastre** (cu excepția misiunilor de antrenament 1, 2 și 3). Numerele de la 1 la 12 apar de 4 ori.
- Luați numărul de fire **roșii** și **galbene** indicat pe cartea **Misiune**, trăgându-le la întâmplare.
- Analizați cartonașele **roșii** și **galbene** trase și indicați valorile **roșii** și **galbene** plasând pionii roșii și/sau galbeni corespunzători pe spațiile de pe tablă, cu partea fără „?” orientată în sus.
- Apoi amestecați toate cartonașele cu **Fire** (**albastre** + **roșii** + **galbene**) cu fața în jos.



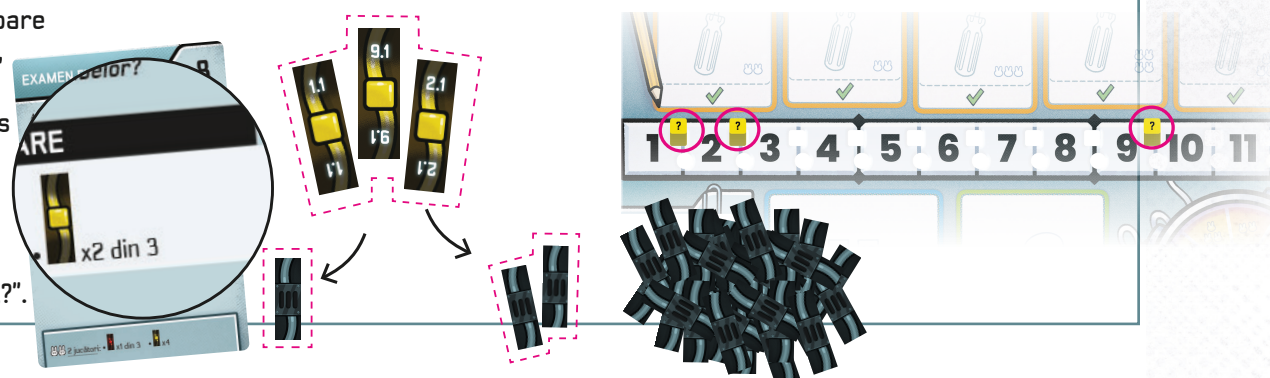
În unele misiuni, numărul de fire roșii și/sau galbene este indicat ca „1 din 2”, „1 din 3” sau „2 din 3”:
În acest caz, firele implicate sunt cunoscute doar parțial. De exemplu, atunci când se configurează „2 din 3 fire galbene”:

1. Dezvăluți 3 cartonașe Fir **galbene**.

2. Puneți 3 pionii **galbeni** în spațiile corespunzătoare de pe tablă cu partea „?” orientată în sus, pentru a indica faptul că pot fi în joc.

3. Amestecați cele 3 cartonașe cu fața în jos și adăugați 2 dintre ele, cu fața în jos, la cartonașele **albastre**. Puneți deoparte al treilea cartonaș fără a-l dezvălui.

Astfel, există doar 2 fire **galbene** în joc dintre cele 3 posibilități, indicate de pionii „?”.



6 Împărțiți toate firele cu fața în jos între toate suporturile pentru cartonașe, în mod cât mai egal posibil (un suport poate avea mai multe decât altul).

7 Pe fiecare suport pentru cartonașe, fiecare jucător sortează firele în ordine crescătoare, de la stânga la dreapta, cu fața spre sine.

! NOTĂ: Când un expert în dezamorsarea bombelor are 2 suporturi pentru cartonașe, firele de pe fiecare suport sunt independente și, prin urmare, sunt sortate **separat**. Suporturile pentru cartonașe reprezintă acum mâna sa și vor fi întotdeauna considerate ca o singură **mână** (în privința echipamentului, a jetoanelor **Info**, a regulilor specifice etc.).



Valorile firelor galbene și roșii sunt utilizate exclusiv pentru această clasificare. După aceea, firele nu mai au nicio valoare, ci sunt doar „**ROȘII**” sau „**GALBENE**”.

8 Pe tablă:

Puneți pe tablă, cu fața în sus, peste semnul , un număr de cărți **Echipament** egal cu numărul de experți în dezamorsarea bombelor, deoarece încă nu le puteți folosi. Acesta este singurul echipament disponibil în acest joc.

Exemplu pentru 3 jucători



Puneți aici toate jetoanele **Info** și cele 12 jetoane **Validare**.

Pozitionați detonatorul pe secțiunea corespunzătoare numărului de experți în dezamorsarea bombelor.



În curând, aici va exista o nouă regulă

(B)

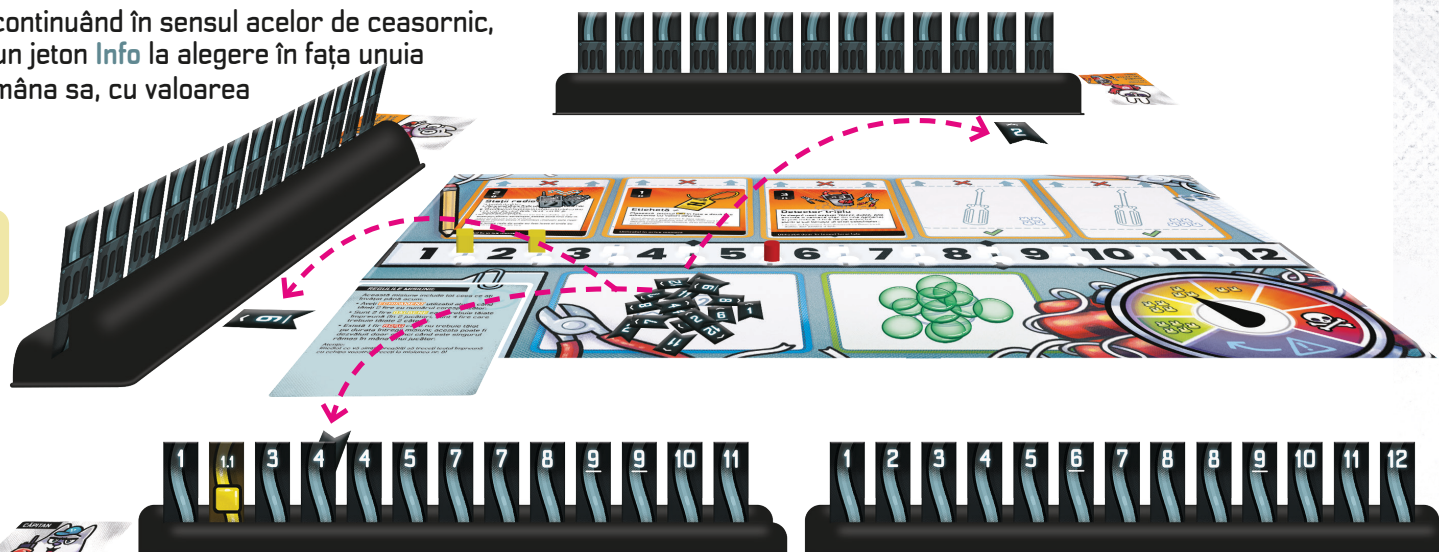
În curând, aici va exista o nouă regulă

(C)

9 Începând cu Căpitanul și continuând în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător plasează un jeton **Info** la alegere în fața unuia dintre firele albastre din mâna sa, cu valoarea corespunzătoare.

⚠ Nu puteți utiliza jeton **INFO** galben  în timpul configurării.

⚠ Rețineți:
2 suporturi pentru cartonașe = 1 mână. Așadar, fiți atenți, când un jucător are 2 suporturi pentru cartonașe, acesta pune doar 1 jeton **Info** (în fața unui suport la alegere).



Jocul:

Expertii în dezamorsarea bombelor joacă în sensul acelor de ceasornic, începând cu Căpitanul. În timpul turei sale, un astfel de expert (denumit „expert activ în dezamorsarea bombelor”) trebuie să efectueze una dintre următoarele 3 acțiuni: acțiunea „Tăiere dublă”, acțiunea „Tăiere simplă” sau acțiunea „Dezvăluie firele roșii”.



Acțiunea „Tăiere dublă”

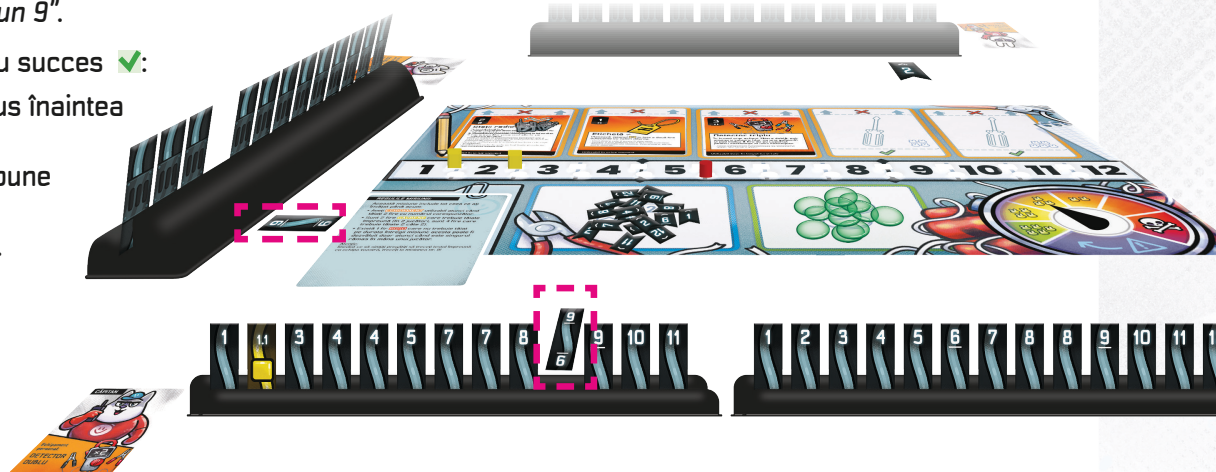
Expertul în dezamorsarea bombelor trebuie să taie două fire identice: un fir propriu și un fir al unui coleg de echipă. El indică firul unui coleg și anunță valoarea acestuia. De exemplu: „*acest fir este un 9*”.

A Dacă expertul are dreptate, acțiunea se încheie cu succes ✓:

- Coechipierul său pune firul în cauză cu fața în sus înaintea suportului său, fără a-i schimba poziția.
- Apoi, expertul activ în dezamorsarea bombelor pune firul său identic (sau unul dintre ele, dacă are mai multe) cu fața în sus înaintea suportului său.

*Pentru ca acțiunea Tăiere dublă să aibă succes:
În acest exemplu, Căpitanul a indicat un „9” al unui coechipier; este valoarea corectă.*

- Coechipierul plasează firul cu valoarea 9 indicat în fața suportului său pentru cartonașe.
- Căpitanul dezvăluie, de asemenea, unul dintre „9”-urile sale și îl plasează în fața propriului său suport pentru cartonașe.



B Dar dacă este greșit, acțiunea eșuează ✗:

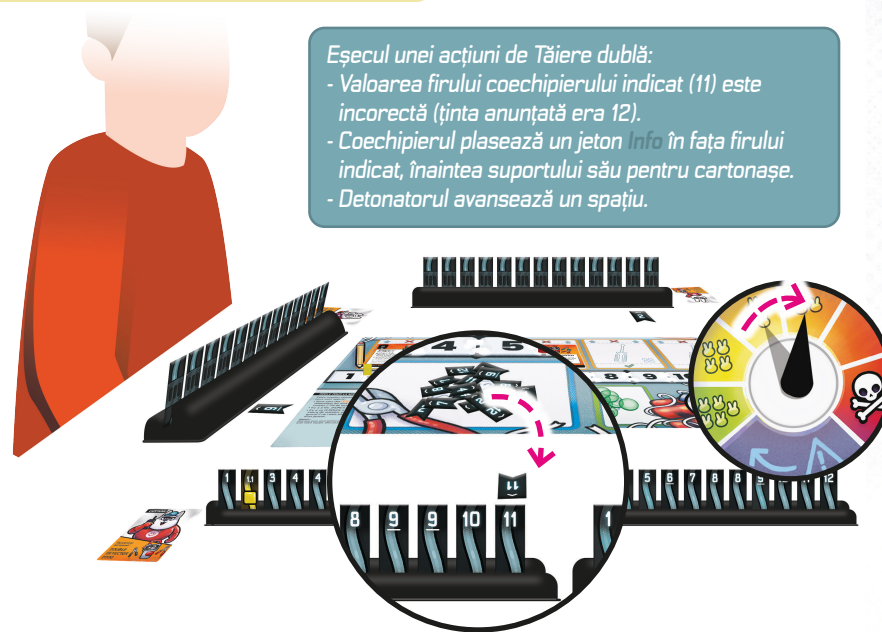
- Dacă firul în cauză este **roșu**, bomba explodează și misiunea eșuează,
- Dacă firul în cauză este **albastru** sau **galben**, detonatorul avansează un spațiu (bomba explodează la simbolul craniului și misiunea eșuează), iar coechipierul său pune un jeton **Info** în fața firului respectiv pentru a indica valoarea sa reală.

! Notă: Expertul în dezamorsarea bombelor nu arată firul pe care voia să-l taie.



Este un 12?

Nu, este un 11.



Eșecul unei acțiuni de Tăiere dublă:

- Valoarea firului coechipierului indicat (11) este incorectă (ținta anunțată era 12).
- Coechipierul plasează un jeton **Info** în fața firului indicat, înaintea suportului său pentru cartonașe.
- Detonatorul avansează un spațiu.



Acțiunea „Tăiere simplă”

Expertul în dezamorsarea bombelor poate tăia singur 2 SAU 4 fire identice din mâna sa, cu condiția ca acestea să fie singurele fire de aceea valoare rămase încă în joc:

- Fie toate cele 4 fire (dacă are noroc),
- Fie celelalte 2 fire rămase, deoarece primele 2 au fost deja tăiate.

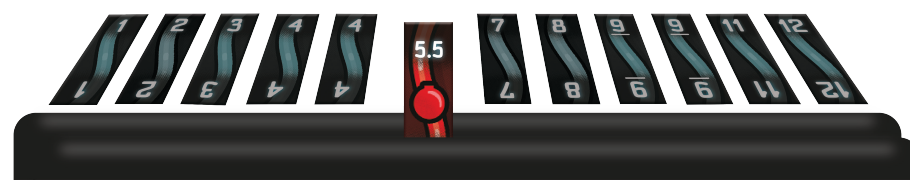
Apoi le plasează cu fața în sus chiar înaintea mâinii sale.

În acest exemplu, două cartonașe „9” au fost deja tăiate. Jucătorul activ efectuează o acțiune Tăiere simplă: taie cele două cartonașe „9” rămase pe care le are în mână (în acest caz, aflate pe două suporturi pentru cartonașe).



Acțiunea „Dezvăluie firele roșii”

Această acțiune poate fi efectuată DOAR atunci când toate firele netăiate ale expertului activ în dezamorsarea bombelor sunt **ROȘII**. Acestea pot fi dezvăluite în siguranță.



JETOANE VALIDARE

De fiecare dată când sunt tăiate cele 4 fire de aceeași valoare, plasați un jeton **Validare** pe numărul corespunzător de pe tablă. Acest ajutor vizual vă poate economisi timp și chiar vă poate salva viața!



FIRELE GALBENE

- Se taie la fel ca firele **albastre** (tăiere dublă sau simplă): Valoarea lor este importantă DOAR PENTRU ORDONAREA NUMERELOR. Apoi, se consideră că toate au aceeași valoare: „GALBEN”.

Prin urmare, pentru a tăia un fir **galben**, expertul activ în dezamorsarea bombelor trebuie să aibă unul în mână și să spună „acest fir este galben” atunci când indică firul unui coechipier. Dacă are dreptate, cele două fire sunt tăiate. În caz contrar, la fel ca în cazul firelor **albastre**, se plasează un jeton Info și detonatorul avansează un spațiu.

- Dacă un fir **galben** este indicat incorect, se folosește un jeton **Info** galben și, bineînțeles, detonatorul avansează un spațiu.
- O acțiune **Tăiere simplă** poate fi efectuată doar de un jucător care are TOATE firele **galbene** rămase în joc în mână.



CĂRȚILE ECHIPAMENT

- Un echipament poate fi folosit de îndată ce sunt tăiate două fire cu valoarea indicată în colțul din stânga sus al cărții. Glisează cărțile **Echipament** în sus, pentru a arăta că pot fi folosite.

- Toate echipamentele pot fi folosite o singură dată.
- Fiecare carte indică momentul în care echipamentul poate fi folosit. Majoritatea pot fi folosite oricând de oricine, chiar dacă nu este tura lor. Un expert în dezamorsarea bombelor poate folosi mai multe echipamente consecutiv.

NOTĂ: Echipamentul Raze X sau Y poate fi combinat cu Detectorul triplu, Superdetectorul și Detectorul dublu (pentru a indica 2 valori, arătând mai multe fire!)



Se taie o pereche de fire 9, iar echipamentul 9 devine disponibil.



CĂRȚILE PERSONAJ

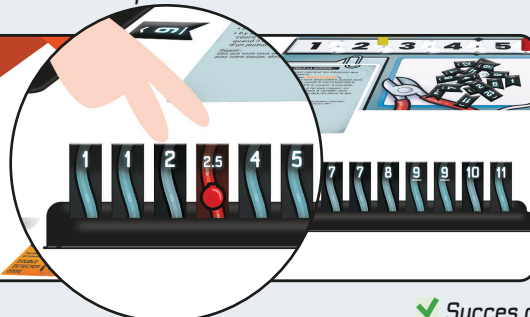
Fiecare expert în dezamorsarea bombelor își poate folosi echipamentul personal o singură dată per misiune, întorcând cartea Personaj cu fața în jos.

Detector dublu: În timpul unei acțiuni **Tăiere dublă**, expertul activ în dezamorsarea bombelor poate spune o valoare și poate indica DOUĂ fire de pe suportul unui coechipier în loc de unul.

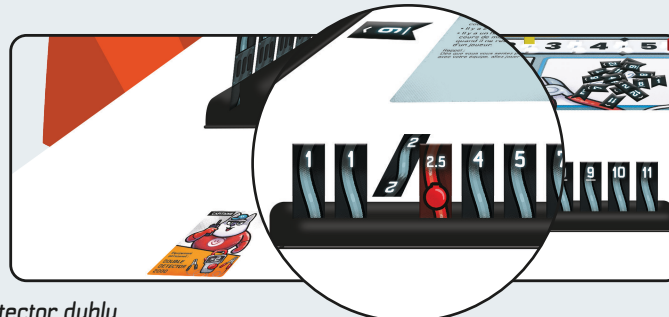
- Dacă unul dintre aceste două fire este identificat corect, acțiunea este un **succes**.
 - Dacă ambele fire sunt identificate corect, coechipierul nu specifică valoarea și taie firul pe care îl dorește.
- Dacă niciunul dintre cele două fire nu este identificat corect, acțiunea **eșuează**.
 - Detonatorul avansează un spațiu, iar coechipierul pune un jeton **Info** în fața unuia dintre cele două fire identificate (la alegerea sa).
 - Dacă doar unul dintre cele două fire identificate este **roșu**, bomba nu explodează. Coechipierul nu îl identifică și trebuie să pună un jeton **Info** în fața firului „care nu este roșu”.



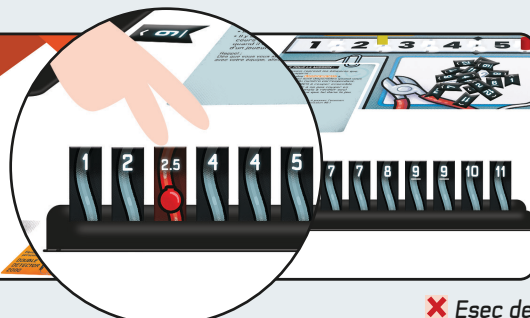
Este vreunul dintre aceste fire un 2?



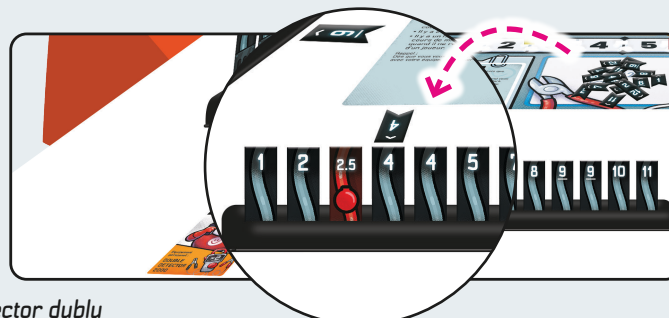
✓ Succes detector dublu



Este vreunul dintre aceste fire un 3?



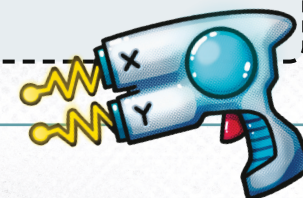
✗ Eșec detector dublu



Comunicare

Pentru buna desfășurare a jocului, comunicarea este foarte limitată.

- **Este interzis:** să vorbești despre firele pe care le ai în mână ta, să sugerezi valoarea acestora, să reamintești informații din rundele anterioare, să-ți împărtășești cu voce tare presupunerile și ipotezele.
- **Este permis:** să discuți despre tactici generale, despre utilizarea echipamentului, să reamintești regulile speciale, să-i sfătuiești pe colegii de echipă să-și folosească „Detectorul dublu” sau orice alt echipament în orice moment.



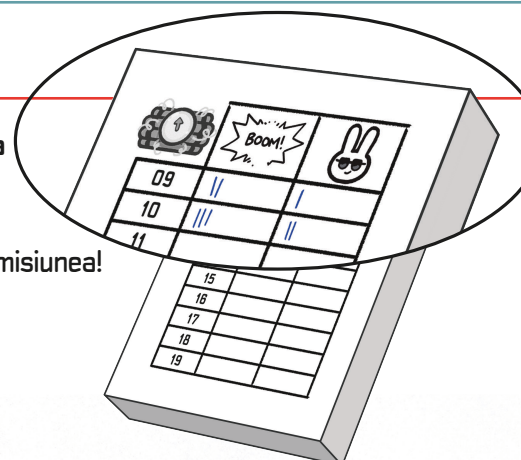
Sfârșitul jocului:

Misiunea este considerată un succes atunci când niciunul dintre experții în dezamorsarea bombelor nu mai are fire în mână.

Când un expert în dezamorsarea bombelor nu mai are fire, misiunea continuă fără el.

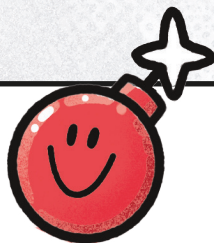
Dacă misiunea eșuează (fir **roșu** sau detonatorul ajunge la ☹️), schimbă Căpitanul și reîncepe misiunea!

După misiunea 8, felicitări, ați câștigat dreptul de a deschide prima cutie „Surpriză” (Misiunile 9-19) și puteți completa tabela de pe spatele cutiei.



Numărul de victorii și eșecuri





GHID DE REFERINȚĂ



Configurare:

- Fiecare jucător primește o carte **Personaj**.
- Amestecați cele 48 de fire **albastre** cu cele **roșii/galbene** din misiunea aleasă. Apoi împărțiți toate firele cu fața în jos pentru fiecare suport pentru cartonașe.
- În jocul cu 2 experți în dezamorsarea bombelor, fiecare jucător are 2 suporturi pentru cartonașe. În jocul cu 3 experți în dezamorsarea bombelor, doar Căpitanul are 2 suporturi pentru cartonașe.
- Numărul de echipamente și de detonatoare variază în funcție de numărul de experți în dezamorsarea bombelor.
- Fiecare jucător pune un jeton **Info** înaintea mâinii sale (dar niciodată unul galben 🟡).

În timpul turei tale:

→ În timpul turei tale, alege și efectuează una dintre următoarele acțiuni:

• Tăiere dublă:

Alege o valoare (pe care o ai în mână) din mâna unui coechipier.

- ✓ **Valoare corectă:** cele două fire sunt dezvăluite.

- ✗ **Valoare greșită:** detonatorul avansează și, dacă nu a ajuns la simbolul craniului, se plasează un jeton **Info** în fața firului ales.

- 💣 **Fir roșu:** bomba explodează!

• Tăiere simplă:

Dezvăluie cele 4 sau 2 fire rămase de aceeași valoare și plasează-le în fața mâinii tale.

• (La sfârșitul misiunii): Dezvăluie firele roșii:

Arată toate firele tale, dacă sunt **toate roșii**.



Sfârșitul jocului:

→ **Victorie:** Toate suporturile pentru cartonașe sunt goale!

→ **Eșec:** Bomba a explodat (firul **roșu** a fost tăiat sau detonatorul a ajuns la 💣!)



REȚINE:

- Fiecare personaj are un echipament personal care poate fi folosit o singură dată per joc.
- Un echipament poate fi folosit atunci când au fost tăiate 2 fire de valoarea sa.
- Toate firele **galbene** sunt considerate a avea aceeași valoare.
- Toate firele **roșii** sunt considerate a avea aceeași valoare: „**roșu**”.
- Există 4 exemplare ale fiecărui fir de la 1 la 12. Când au fost tăiate 4 fire de aceeași valoare, pune un jeton **Validare** 🟢 pe tablă pentru a-ți aminti.
- Lexicon: 2 suporturi în fața unui jucător reprezintă o mână.



www.regatuljocurilor.ro

Importat și distribuit în România de:
Regatul Jocurilor SRL
Sos. Bercei nr. 13 Bl. 9 Sc. 1 Et. 1 Ap. 7
+40726144156 București, Romania
www.regatuljocurilor.ro
regatuljocurilor@gmail.com



Întrebări despre reguli? Găsești secțiunea oficială de întrebări frecvente la:
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
📱 /jeux.cocktailgames



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