

บอมบ์ปัสเตอร์

2-5

30'

12+

ออกแบบเกมโดย **Hisashi Hayashi** ภาพประกอบโดย **Dom2D**

คู่มือฉบับสมบูรณ์

ทำอย่างไร
ไม่ให้ระเบิด

อุปกรณ์:

กระดาน 1 แผ่น (พร้อมลูกศร)

ก่อนเริ่มเล่นเกมแรกให้ประกอบ
ลูกศรเข้ากับกระดาน



การ์ด 17 ใบ



การ์ด **อุปกรณ์** 12 ใบ



การ์ด **ตัวละคร** 5 ใบ

โทเคน 40 ชิ้น



โทเคน **ข้อมูล** 26 ชิ้น
(มีสีเหลือง 2 ชิ้น)



โทเคน **ยืนยัย**
12 ชิ้น



โทเคน
"=" 1 ชิ้น



โทเคน
"≠" 1 ชิ้น

การ์ด **ภารกิจ** ขนาดใหญ่ 8 ใบ



ไทม์สายไฟ 70 แผ่น



สายไฟ **สีน้ำเงิน**
48 แผ่น
ตั้งแต่ "1" ถึง "12"
ตัวเลขละ 4 ชิ้น



สายไฟ **สีแดง**
11 แผ่น
"1.5" ถึง "11.5"

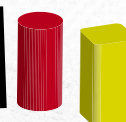


สายไฟ **สีเหลือง**
11 แผ่น
"1.1" ถึง "11.1"

แท่นวางไทม์ 5 ชิ้น



โทเคนตัวออก 7 ชิ้น:
สีเหลือง 4 ชิ้น และสีแดง 3 ชิ้น



กล่อง "เซอร์ไพรส์" 5 กล่อง
เดี๋ยวค่อยเปิดนะ



ถุงซีพลี็อก 8 ถุง



คู่มือ 1 ชุด



สแตนด์บายบอมบ์ปัสเตอร์ 1 ตัว
คุณต้องใช้มันในการคำนวณเลข 66!
ยังไม่ต้องสนใจมันจนกว่าจะถึงตอนนั้นนะ :)

เป้าหมายของเกม:

บอมบ์บัสเตอร์ เป็นเกมแบบร่วมมือกัน ผู้เล่นทุกคนจะได้รับบทเป็นทีมนักเก็บทุระเบิดในทีมเดียวกัน โดยเป้าหมายก็คือช่วยกันทุระเบิดตามที่ได้รับมอบหมายจากภารกิจให้สำเร็จ ระวัง! ระเบิดจะตูม!แน่นอนหากคุณตัดสายไฟ **สีแดง** หรือตัวนับถอยหลังอยู่ในจุดสุดท้าย!

การจัดเตรียม:

- 1 เลือกการ์ด **ภารกิจ** 1 ใบ โดยภารกิจจะยากขึ้นเรื่อย ๆ ตามระดับ คุณไม่จำเป็นต้องเล่นภารกิจตามลำดับ (แต่เราขอแนะนำให้ทำนะ!) แต่อย่าข้ามขึ้นมากจนเกินไปจะดีกว่า เพราะคุณอาจจะงงเป็นไก่ตาแตกได้...



ในภารกิจแรกของคุณ

- **มือใหม่:** บทฝึกสอนทั้ง 3 บท (**ภารกิจ** ที่ 1 ถึง 3) จะช่วยให้คุณจดจำกฎการเล่นได้
- **มือสมัครเล่น:** บทฝึกสอนทั้ง 4 บท (**ภารกิจ** ที่ 4 ถึง 7) จะช่วยให้คุณเตรียมพร้อมรับในการทดสอบ (**ภารกิจ** ที่ 8)

หลังจากคุณผ่านการทดสอบแล้ว คุณสามารถเปิดกล่องภารกิจ 9 - 19 ได้



- 2 เลือกกัปตัน 1 คน (ในภารกิจให้สุ่มเลือก ส่วนในภารกิจต่อ ๆ ไป ผู้เล่นทางซ้ายมือของกัปตันจะได้เป็นกัปตันคนใหม่ ตามลำดับไปเรื่อย ๆ) นำการ์ดตัวละคร "กัปตัน" วางไว้หน้าผู้เล่นคนดังกล่าว จากนั้นให้นักเก็บทุระเบิดคนอื่น ๆ นำการ์ดตัวละครมาวางไว้ด้านหน้าตนเอง



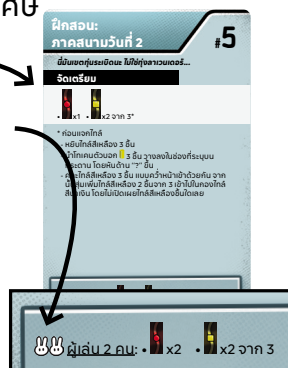
เร็วๆ นี้จะมีกฎใหม่ล่ะ
(A)

- 3 กัปตันอ่านการ์ด **ภารกิจ** ให้ผู้เล่นอื่นฟัง และวางการ์ดภารกิจไว้บริเวณซ้ายล่างของกระดานให้ผู้เล่นทุกคนมองเห็นกฎพิเศษ

ด้านหน้า: การจัดเตรียมพิเศษของภารกิจนั้น

การจัดเตรียมสำหรับ
เกมที่มีผู้เล่น 2 คน

ด้านหลัง: กฎพิเศษเฉพาะของภารกิจ กฎการเล่นตามปกติยังคงมีผลอยู่



- 4 เกมที่มีผู้เล่น 2 คน: แจกแท่นวางไถลคนละ 2 ชั้น

เกมที่มีผู้เล่น 3 คน: แจกแท่นวางไถลให้กัปตัน 2 ชั้น ผู้เล่นอื่น 1 ชั้น

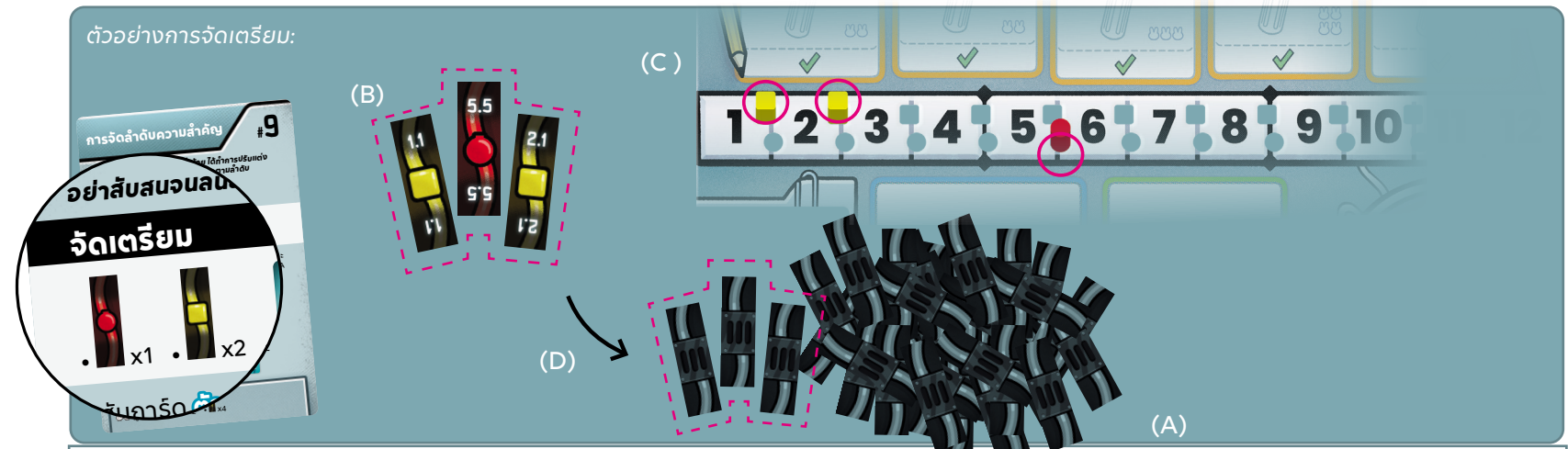
เกมที่มีผู้เล่น 4 และ 5 คน: แจกแท่นวางไถลคนละ 1 ชั้น



ด้านหลังการ์ด **ภารกิจ** จะมีกฎพิเศษเฉพาะของภารกิจนั้นระบุไว้

5 เตรียมไกล์สายไฟสำหรับการกิจ:

- ไกล์สายไฟ **สีน้ำเงิน** จะถูกใช้ครบทั้ง 48 ชั้นในทุกภารกิจ (ยกเว้นบทฝึกสอน 1, 2 & 3) จะนั้น ให้หยิบไปด้วยเสมอไกล์มีหมายเลขตั้งแต่ 1 ถึง 12 ตัวเลขละ 4 ชั้น
- สุมหยิบไกล์สายไฟ **สีแดง** และ **สีเหลือง** ตามจำนวนที่ระบุไว้บนการ์ด **ภารกิจ**
- ตรวจสอบไกล์สายไฟ **สีแดง** และ **สีเหลือง** ที่สุมหยิบมาได้ จากนั้นนำตัวบอก **สีแดง** และ **สีเหลือง** วางลงในช่องบนกระดานที่ตรงกับตัวเลขบนไกล์สายไฟ โดยหันด้านที่ไม่มี "?" ขึ้น
- จากนั้นคละไกล์**สายไฟ**ทั้งหมด (**สีน้ำเงิน** + **สีแดง** + **สีเหลือง**) เข้าด้วยกันแบบคว่ำหน้า

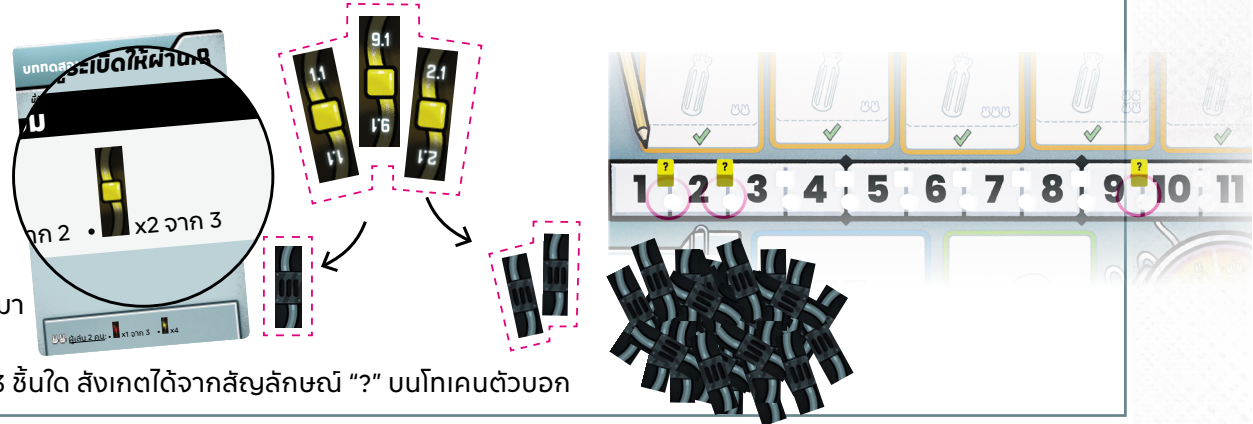


ในบางภารกิจจำนวนของไกล์สายไฟสีแดง และ/หรือ สีเหลือง จะถูกระบุด้วยคำว่า "1 จาก 2", "1 จาก 3" หรือ "2 จาก 3":

ข้อความรูปแบบนี้หมายถึง ผู้เล่นจะทราบสายไฟที่ถูกใช้ในเกมนี้นี้แค่บางส่วนเท่านั้น ต่อไปจะเป็นตัวอย่างการจัดเตรียม "สายไฟ **สีเหลือง** 2 จาก 3":

- สุมหยิบไกล์**สายไฟ** **สีเหลือง** 3 ชั้น
- นำตัวบอก **สีเหลือง** 3 ชั้น วางลงในช่องบนกระดานที่มีตัวเลขตรงกับ โดยหงายด้าน "?" ขึ้น เพื่อระบุว่าไกล์เหล่านั้นอาจจะอยู่ในการเล่น
- คละไกล์ทั้ง 3 ชั้นแบบคว่ำหน้าเข้าด้วยกัน จากนั้นสุมหยิบ 2 ชั้นโดยไม่เปิดชั้นขึ้นมา และนำไปรวมกับกองไกล์สายไฟ **สีน้ำเงิน** แยกไกล์ชั้นที่ 3 ไว้ข้างกระดาน โดยไม่เปิดชั้นขึ้นมา

ดังนั้นในเกมนี้จะมีไกล์สายไฟ **สีเหลือง** เพียง 2 ชั้นเท่านั้น แต่ผู้เล่นจะไม่ทราบว่า เป็น 2 จาก 3 ชั้นใด สังเกตได้จากสัญลักษณ์ "?" บนโทเคนตัวบอก



- แจกไกล์สายไฟทั้งหมดแบบคว่ำหน้าให้กับผู้เล่นแต่ละคน โดยแจกให้มีจำนวนเท่ากันให้ได้มากที่สุด (อาจมีกรณีที่แทนวางชั้นหนึ่งมีไกล์เยอะกว่าแทนอื่น)
- ในแทนวางไกล์แต่ละแทน ให้ผู้เล่นจัดเรียงไกล์สายไฟตามลำดับตัวเลขจากน้อยไปหามาก โดยเริ่มจากซ้ายไปทางขวา (นับจากมุมมองของผู้เล่นเอง)

หมายเหตุ: เมื่อนักเก็บทุกระเบิดมีแทนวางไกล์ 2 ชั้น ไกล์สายไฟของแต่ละแทนจะถือว่าแยกออกจากกัน และต้องจัดเรียงแยกกัน แต่แทนวางเหล่านี้ จะเป็นเหมือนตัวแทนมือของผู้เล่น และทั้งสองแทนจะถูกนับเป็น **1 มือ**เสมอ (สำหรับอุปกรณ์ โทเคน**ข้อมูล** ทรัพยากร และอื่น ๆ)



ตัวเลขบนไกล์สายไฟสีเหลือง และแดงมีไว้เพื่อการจัดเรียงเท่านั้น หลังจากจัดเรียงแล้ว ตัวเลขเหล่านั้นจะไม่มีค่าใด ๆ เป็นเพียงไกล์สี **"แดง"** และ **"เหลือง"** เท่านั้น

8 บนกระดาน:

หยิบการ์ด **อุปกรณ์** ตามจำนวนนักเก็บทุระเบิดในคอมนี้ และนำไปวางหงายไว้บนช่องในกระดาน โดยวางให้ทับเครื่องหมาย ✓ เนื่องจากมันจะยังไม่พร้อมใช้งานในตอนนี้ การ์ดทั้งหมดที่วางอยู่ คืออุปกรณ์ที่สามารถใช้ได้ในเกมนี้ โดยจะไม่มีการใช้การ์ดอุปกรณ์อื่นอีกนอกเหนือจากการ์ดที่วางอยู่

ตัวอย่างการจัดเตรียม
เกมที่มีผู้เล่น 3 คน



ตั้งลูกศรบนกลอย
หลังไปยังช่องที่ตรงกับ
จำนวนนักเก็บทุระเบิด
ในเกมนี้

นำโทเคนข้อมูลทั้งหมด และโทเคน
ยืนยัน 12 ชิ้นวางลงในช่องนี้



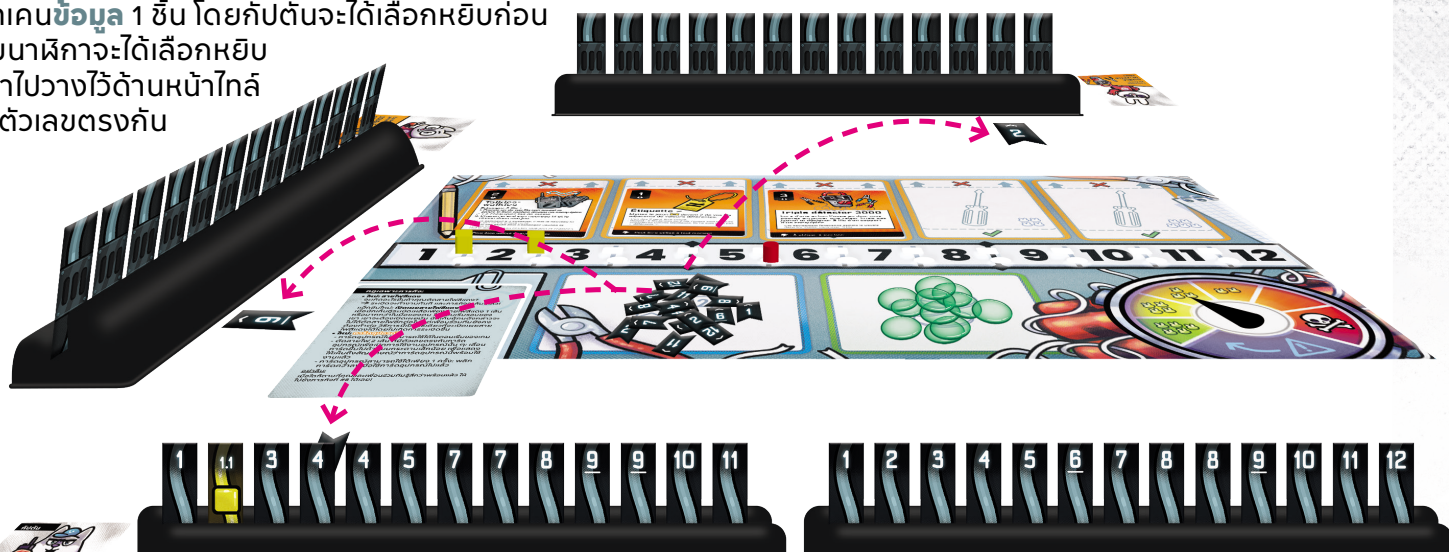
เร็วๆ นี้จะมีกฎใหม่ล่ะ
(B)

เร็วๆ นี้จะมีกฎใหม่ล่ะ
(C)

9 ผู้เล่นแต่ละคนเลือกหยิบโทเคนข้อมูล 1 ชิ้น โดยกดปุ่มจะได้เลือกหยิบก่อน จากนั้นผู้เล่นในทิศทางเข็มนาฬิกาจะได้เลือกหยิบต่อ ตามลำดับไปเรื่อย ๆ นำไปวางไว้ด้านหน้าไอส์ลายไฟสีน้ำเงินของตนที่มีตัวเลขตรงกัน

⚠️ คุณไม่สามารถใช้โทเคนข้อมูลสีเหลือง ในขั้นตอนการจัดเตรียมได้

⚠️ อย่าลืม:
แทนวางไอส์ลาย 2 ชิ้น = 1 มือ
เพราะฉะนั้นผู้เล่นที่มีแทนวาง 2 ชิ้น ก็ยังคงได้วางโทเคนข้อมูลชิ้นเดียวดังเดิม (วางไว้ด้านหน้าแทนวางที่เลือก)



วิธีเล่น:

นักเก็บทุระเบิดจะผลัดกันเล่นทีละ 1 คน ตามลำดับในทิศทางเข็มนาฬิกา โดยกับตันจะได้เริ่มก่อน เมื่อถึงตาของตน (นักเก็บทุระเบิดเจ้าของตา) จะต้องเลือกทำแอ็กชัน 1 จาก 3 อย่าง: **แอ็กชันตัดคู่** **แอ็กชันตัดเดี่ยว** **แอ็กชันเปิดเผยสายไฟสีแดง**

แอ็กชันตัดคู่

นักเก็บทุระเบิดเจ้าของตาจะต้องตัดสายไฟ 2 เส้น ที่มีตัวเลขเหมือนกัน: ของตน 1 เส้น และของผู้เล่นอื่น 1 เส้น ให้ชี้ไปยังไถ่สายไฟของผู้เล่นที่ต้องการจากนั้นประกาศค่าตัวเลขออกมา ตัวอย่างเช่น "สายไฟเส้นนี้คือหมายเลข 9"

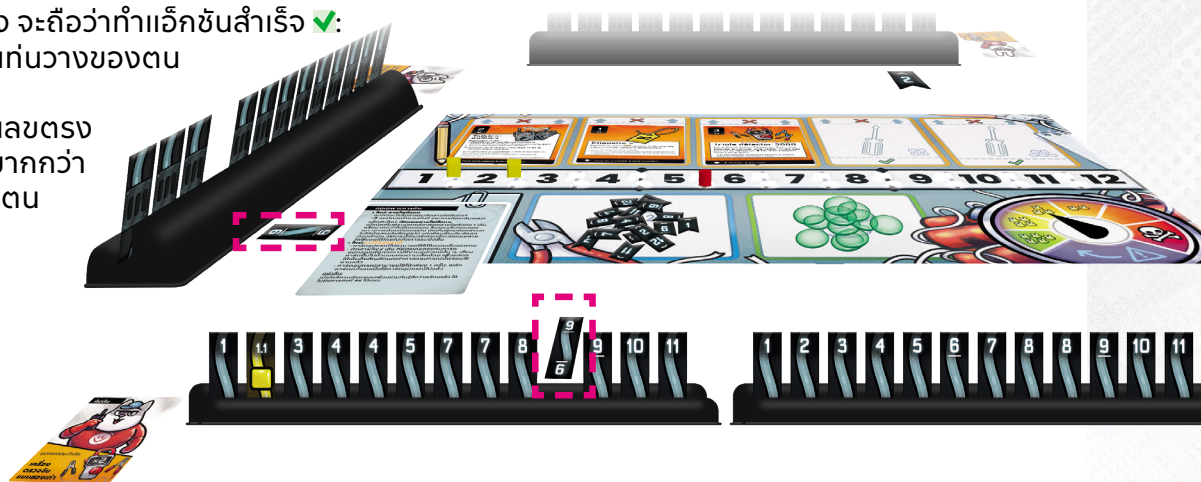
A หากนักเก็บทุระเบิดเจ้าของตาประกาศตัวเลขถูกต้อง จะถือว่าทำแอ็กชันสำเร็จ ✓:

- ผู้เล่นคนนั้นนำไถ่สายไฟออกมาวางหงายไว้หน้าแท่นวางของตน โดยไม่เปลี่ยนลำดับของไถ่บนแท่นวาง
- จากนั้นนักเก็บทุระเบิดเจ้าของตานำไถ่สายไฟที่มีเลขตรงกัน 1 แผ่น (1 แผ่นเท่านั้น แม้จะมีไถ่ที่เลขตรงกันมากกว่า 1 แผ่นก็ตาม) ออกมาวางหงายไว้หน้าแท่นวางของตน

ตัวอย่างแอ็กชันตัดคู่ที่สำเร็จ

กับตันชี้ไปที่ไถ่ "9" ของเพื่อนร่วมทีม และประกาศถูกต้อง

- เพื่อนร่วมทีมคนดังกล่าวนำไถ่ที่ถูกชี้ออกมาวางหน้าแท่นวางของตน
- กับตันนำ 1 ในไถ่ "9" ของตน ออกมาวางหน้าแท่นวางของเขา



B หากประกาศตัวเลขผิด จะถือว่าทำแอ็กชันล้มเหลว ✗:

- หากไถ่ที่ถูกชี้คือสายไฟ **สีแดง** ระเบิดจะทำงานทันที และการกิจจะล้มเหลว
- หากไถ่ที่ถูกชี้คือสายไฟ **สีฟ้า** หรือ **สีเหลือง** ตัวนับถอยหลังจะเลื่อนขึ้นไป 1 ช่อง (ระเบิดจะทำงานทันทีที่ลูกศรชี้ไปในช่องที่มีหัวกะโหลก และจะถือว่าภารกิจล้มเหลว) เพื่อนร่วมทีมคนดังกล่าวจะต้องหยิบโทเคน **ข้อมูล** ไปวางไว้ด้านหน้าไถ่ที่ถูกชี้เพื่อแสดงตัวเลขที่ต้องการของมัน

! หมายเหตุ: นักเก็บทุระเบิดเจ้าของตาไม่ต้องแสดงไถ่สายไฟในมือที่ตนต้องการตัด

แอ็กชันตัดคู่ล้มเหลว:

- ตัวเลขบนไถ่ของเพื่อนร่วมทีมที่ถูกชี้ (11) ถูกประกาศออกมาแบบไม่ถูกต้อง (12)
- เพื่อนร่วมทีมคนดังกล่าวหยิบโทเคน **ข้อมูล** ไปวางไว้ด้านหน้าไถ่ที่ถูกชี้ จากนั้นเลื่อนตัวนับถอยหลังไป 1 ช่อง





แฉีกชั้นตัดเดี่ยว

นักเก็บทุกระเบิดเจ้าของตาสามารถตัดสายไฟในมือของตน 2 หรือ 4 เส้นก็ได้ **หากว่าไกลที่มีอยู่คือไกลตัวเลขนั้น ๆ ทั้งหมดที่เหลืออยู่ในเกมนี้:**

- ตัดไกลสายไฟทั้ง 4 ชั้น (หากโชคดีพอ)
 - หรือตัดเพียง 2 ชั้น หากไกลตัวเลขดังกล่าวถูกตัดไปแล้ว 2 ชั้น
- นำไกลที่เลือกตัดออกมาวางไว้ด้านหน้าของตน

ในตัวอย่างนี้ ไกล "9" ถูกตัดไปแล้ว 2 ชั้น ผู้เล่นเจ้าของตาจึงเลือกทำแฉีกชั้นตัดเดี่ยว: เขาตัดไกล "9" อีก 2 ชั้นที่เหลือในมือของตน (ในกรณีนี้คือไกลจากแท่นวาง 2 แท่น ซึ่งนับเป็น 1 มือเสมอ)



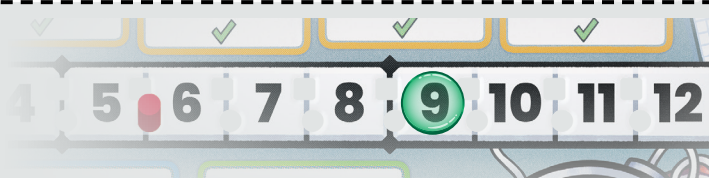
แฉีกชั้นเปิดเผยสายไฟสีแดง

แฉีกชั้นนี้สามารถทำได้ก็ต่อเมื่อไกลทั้งหมดในมือของนักเก็บทุกระเบิดเจ้าของตาเป็นสายไฟ **สีแดง** เท่านั้น เขาสามารถเปิดเผยมันได้อย่างปลอดภัย



โทเคนยืนยัน

ทุกครั้งที่ไกลสายไฟของตัวเลขตัวใดตัวหนึ่งถูกตัดจนครบ 4 ชั้น ให้นำโทเคน **ยืนยัน** วางลงในช่องบนกระดานที่มีเลขตรงกัน การวางโทเคนนี้จะช่วยประหยัดเวลาให้ผู้เล่น หรือบางครั้งก็ถึงขั้นช่วยชีวิต!



สายไฟสีเหลือง

- สายไฟสีเหลืองจะถูกตัดด้วยวิธีเดียวกับสายไฟ **สีน้ำเงิน** (แฉีกชั้น **ตัดคู่** หรือ **ตัดเดี่ยว**): ตัวเลขบนไกลสายไฟสีเหลืองมีไว้ **สำหรับการเรียงลำดับ** ในขั้นตอนการจัดเตรียมเท่านั้น หลังจากจัดเรียงแล้ว **ไกลสายไฟสีเหลืองทั้งหมดจะถือว่าไม่มีค่าตัวเลขเท่ากัน: "สีเหลือง"** ฉะนั้น หากผู้เล่นต้องการตัดสายไฟ **สีเหลือง** นักเก็บทุกระเบิดเจ้าของตาจะต้องมีสายไฟสีเหลืองในมือของตน 1 ชั้น และเลือกใช้ไปยังสายไฟของเพื่อนร่วมทีม 1 ชั้น พร้อมประกาศว่า "เส้นนี้คือสีเหลือง" หากประกาศถูก สายไฟทั้ง 2 จะถูกตัด หากไม่ ให้นำโทเคนข้อมูลมาวาง และเลื่อนตัวนับถอยหลังไป 1 ช่อง เหมือนกับสายไฟ **สีน้ำเงิน** ทุกประการ
- หากสายไฟ **สีเหลือง** ถูกประกาศออกมาไม่ถูกต้อง โทเคน **ข้อมูล** สีเหลือง จะถูกใช้ และตัวนับถอยหลังจะถูกเลื่อนไป 1 ช่อง
- แฉีกชั้น **ตัดเดี่ยว** จะสามารถใช้ได้ก็ต่อเมื่อสายไฟ **สีเหลือง** ทั้งหมดอยู่ในมือของผู้เล่นคนนั้น



การ์ดอุปกรณ์

- อุปกรณ์แต่ละชิ้นสามารถใช้งานได้ทันที เมื่อสายไฟหมายเลขที่ระบุไว้บนซ้ายบนของการ์ดถูกตัดไปแล้ว 2 เส้น เลื่อนการ์ด **อุปกรณ์** ขึ้นไปให้แสดงเครื่องหมายเช็ก เพื่อเป็นการระบุว่าคุณอุปกรณ์นี้พร้อมใช้งานแล้ว
- การ์ดอุปกรณ์ทุกใบสามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้ง: หากใช้แล้วให้คว่ำการ์ด
- การ์ดแต่ละใบจะมีระบุไว้ว่าสามารถใช้ได้เมื่อใด ซึ่งการ์ดส่วนใหญ่สามารถใช้เมื่อใดก็ได้ โดยผู้เล่นคนใดก็ได้ แม้จะไม่ใช่ตาของตนก็ตาม โดยนักเก็บทุกระเบิดสามารถใช้การ์ดอุปกรณ์ได้มากกว่า 1 ใบ

หมายเหตุ: การ์ดอุปกรณ์รหัส X หรือ Y สามารถใช้ร่วมกับเครื่องตรวจจับแบบสามเท่า สุดยอดเครื่องตรวจจับ และเครื่องตรวจจับแบบสองเท่าได้ (เพื่อระบุตัวเลข 2 ตัว และสายไฟบางส่วน!)



เมื่อไกลหมายเลข 9 ถูกตัดไปแล้ว 2 เส้น อุปกรณ์หมายเลข 9 จะพร้อมใช้งาน

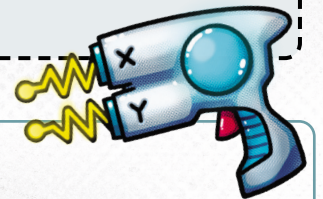
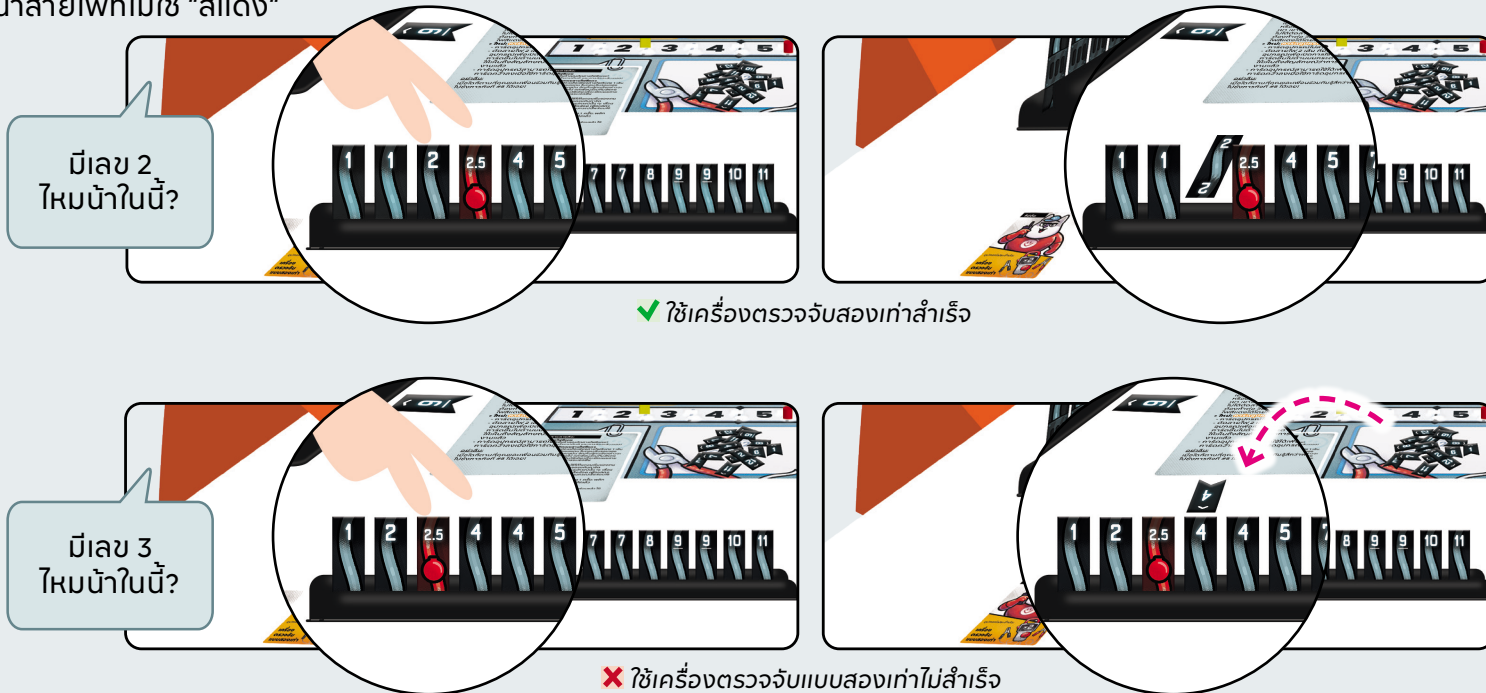


การ์ดตัวละคร

นักเก็บกู้ระเบิดสามารถใช้อุปกรณ์ประจำตัวได้ 1 ครั้งต่อ 1 ภารกิจ โดยการพลิกการ์ดตัวละครของตนเองคว่ำลง

เครื่องตรวจจับสนองเท่า: ในระหว่างการทำ**แอ็กชันตัดคู่** นักเก็บกู้ระเบิดเจ้าของตาสามารถเลือกซีทไทม์สายไฟได้ 2 ชั้น จากปกติ 1 ชั้น (ยังคงประกาศตัวเลขเพียง 1 ตัวตามเดิม)

- หากประกาศเลขของสายไฟ 1 ใน 2 ชั้นนี้ถูกต้อง จะถือว่าทำ**แอ็กชันสำเร็จ**
 - หากตัวเลขสายไฟทั้ง 2 ถูกประกาศว่าถูกต้องทั้งคู่ เพื่อนร่วมทีมคนดังกล่าวจะเป็นคนเลือกตัดสายไฟ
- หากประกาศเลขของสายไฟทั้ง 2 ไม่ถูกต้องเลย จะถือว่าทำ**แอ็กชันล้มเหลว**
 - ตัวนับถอยหลังจะเลื่อนไป 1 ช่อง จากนั้นเพื่อนร่วมทีมคนดังกล่าวจะนำโทเคน**ข้อมูล**มาวางไว้ด้านหลัง 1 ใน 2 สายไฟที่ถูกชี้ (เส้นใดก็ได้)
 - หาก 1 ใน 2 สายไฟที่ถูกชี้คือสายไฟ **สีแดง** ระเบิดจะไม่ทำงาน เพื่อนร่วมทีมคนดังกล่าวจะต้องไม่เปิดเผยข้อมูล และนำโทเคน**ข้อมูล**ไปวางไว้ด้านหลังสายไฟที่ไม่ใช่ “สีแดง”



การสื่อสาร

เพื่อการเล่นเกมที่สนุก การสื่อสารต้องถูกจำกัด

- **ห้าม:** กล่าวถึงตัวเลขของไทม์สายไฟบนมือ, กล่าวถึงข้อมูลจากตาหน้านี้, บอกความคิด และการคาดเดาของคุณออกมาอย่างโจ่งแจ้ง
- **อนุญาต:** ให้ปรึกษาหารือกันถึงกลยุทธ์ทั่ว ๆ ไป, การใช้อุปกรณ์, การแนะนำเพื่อนร่วมทีมให้ใช้**เครื่องตรวจจับสนองเท่า**หรืออุปกรณ์อื่น ๆ

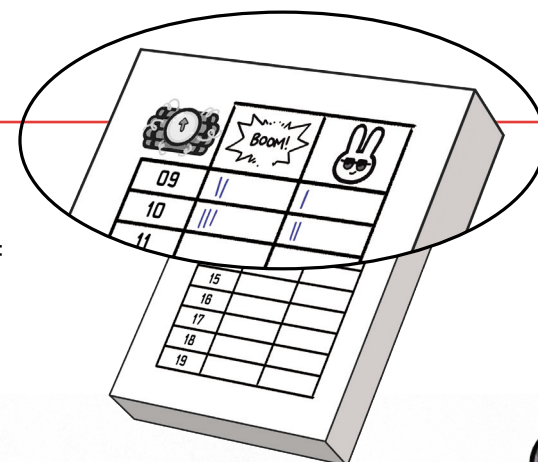
การจบเกม:

ภารกิจจะถือว่าสำเร็จเมื่อนักเก็บกู้ระเบิดทุกคนไม่มีไทม์สายไฟเหลืออยู่ในมือเลย

เมื่อนักเก็บกู้ระเบิดคนใดคนหนึ่งไม่เหลือไทม์สายไฟในมือของเขาแล้ว ให้เล่นภารกิจต่อไปโดยไม่มีผู้เล่นคนนั้น

หากภารกิจล้มเหลว (ตัดสายไฟ **สีแดง** หรือตัวนับถอยหลังเลื่อนไปถึง ☹) เปลี่ยนกับดัก และเริ่มภารกิจใหม่!

หากผ่านภารกิจที่ 8 แล้ว เราขอยินดีด้วย คุณจะได้รับสิทธิในการเปิดกล่อง “เซอร์ไพรส์” (ภารกิจที่ 9 - 19) และสามารถบันทึกสถิติการเล่นลงที่ด้านหลังกล่องได้แล้ว



จำนวนครั้งที่แพ้ชนะ





สรุปการเล่นแบบรวบรัด



การจัดเตรียม:

- ทุกคนหยิบการ์ดตัวละคร 1 ใบ
- คละไกล์สายไฟ สีน้ำเงิน 48 ชิ้น เข้ากับไกล์สายไฟ สีแดง / สีเหลือง จากภารกิจที่เลือกเล่น จากนั้นแจกไกล์แบบคว่ำหน้าให้กับผู้เล่นทุกคนให้เท่า ๆ กัน นำไปวางบนแท่นวางไกล์
- หากในเกมมีผู้เล่น 2 คน แต่ละคนจะมีแท่นวาง 2 ชิ้น หากมี 3 คน กัปตันจะมีแท่นวาง 2 ชิ้น ผู้เล่นอื่นจะมี 1 ชิ้น
- จำนวนการ์ดอุปกรณ์ และเครื่องตรวจจับจะขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นในเกมนั้น
- ผู้เล่นแต่ละคนนำโทเคนข้อมูลมาวางไว้ด้านหน้ามือของตน (ห้ามใช้สีเหลือง 🚫)

ในตาของคุณ

→ ในตาของคุณ เลือกทำอีกชั้น 1 อย่างดังต่อไปนี้:

- **ตัดคู่:**
เลือกซี และประกาศตัวเลข 1 ตัว บนมือของเพื่อนร่วมทีม (ต้องเป็นเลขที่มีในมือคุณด้วย)
 - **✓ ประกาศถูก:** สายไฟทั้ง 2 จะถูกเปิดเผย
 - **✗ ประกาศผิด:** ตัวนับถอยหลังจะเลื่อนไป 1 ช่อง หากเลื่อนแล้วยังไปไม่ถึงสัญลักษณ์กะโหลก ให้ทำโทเคนข้อมูลมาวางไว้หน้าสายไฟที่ถูกเลือก
 - **☛ สายไฟสีแดง:** ระเบิดจะทำงาน!
- **ตัดเดี่ยว:**
เลือกตัดไกล์สายไฟบนมือ 2 หรือ 4 ชิ้น หากว่าไกล์ที่มีอยู่คือไกล์สายไฟหมายเลขนั้นทั้งหมดที่เหลืออยู่ในเกมนี้
- **เปิดเผยสายไฟสีแดง:**
เปิดเผยสายไฟทั้งหมดในมือของคุณ หากสายไฟที่เหลือทั้งหมดในมือคุณเป็น สีแดง

การจบเกม:

- **ชนะ:** แท่นวางไกล์ทั้งหมดว่างเปล่า!
- **แพ้:** ระเบิดทำงาน (สายไฟสีแดง ถูกตัดหรือตัวนับถอยหลังเลื่อนไปถึง ☠️ !)

ข้อควรจำ:

- ตัวละครแต่ละตัวมีอุปกรณ์ประจำตัว 1 ชิ้น ที่สามารถใช้ได้ 1 ครั้งต่อเกม
- อุปกรณ์จะใช้งานได้ก็ต่อเมื่อสายไฟที่มีตัวเลขตรงกับหมายเลขอุปกรณ์ถูกตัดออกไปแล้ว 2 เส้น
- สายไฟ สีเหลือง ทั้งหมดจะนับว่ามีค่าเท่ากัน
- สายไฟ สีแดง ทั้งหมดจะนับว่ามีค่าเท่ากัน: "สีแดง"
- ไกล์สายไฟมีตัวเลขตั้งแต่ 1 ถึง 12 โดยมีตัวเลขละ 4 ชิ้น เมื่อสายไฟของตัวเลขจำนวนใดจำนวนหนึ่งถูกตัดจนครบทั้ง 4 เส้นแล้ว ให้ทำโทเคนยับยั้ง 🟢 วางลงในกระดานเพื่อช่วยจำ
- อภิธานศัพท์: แท่นวางไกล์ทั้ง 2 ชิ้นของผู้เล่น 1 คน จะนับเป็น 1 มือ เสมอ



ตูมมม!

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



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



มีคำถามเกี่ยวกับเกมนี้อะไร? ค้นหาคำตอบของคำถามที่พบบ่อยได้ที่:
www.cocktailgames.com/jeu/bomb-busters/

อำนวยการผลิต Wanchalerm Triamulmud
Preecha Kangpitakul
Tanakan Yondan
ปรับแก้กราฟิก Nuttapat Charunworaphan
แปลเป็นไทย Wiset Bordeephong
พิสูจน์อักษร Jirapat Saelor
Warit Rummaneratanakul
เสียงพากย์ Jaturong Poemkhuen

