

ЭТО БОМБА!

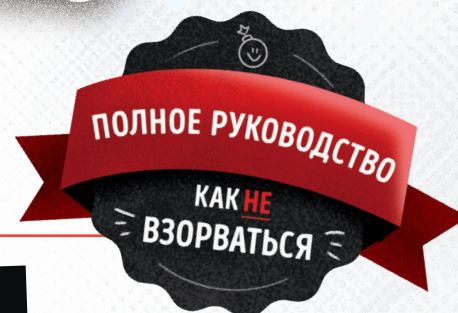
2-5

30'

12+

Игра **Хаяси Хисаси** с иллюстрациями **Dom2D**

Компоненты:



1 планшет сапёров (со стрелкой)

Перед первой партией соедините стрелку и планшет при помощи пластиковой клипсы.



70 жетонов проводов



48 **синих** проводов
от 1 до 12, по 4 каждого



11 **красных** проводов
от 1.5 до 11.5



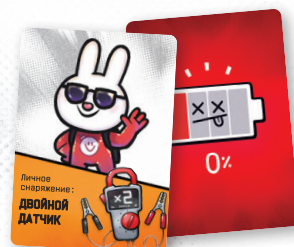
11 **жёлтых** проводов
от 1.1 до 11.1

5 подставок для проводов

17 карт



12 карт **снаряжения**



5 карт **персонажей**

40 маркеров



26 маркеров **информации**
(включая 2 жёлтых)



12 маркеров **подтверждения**

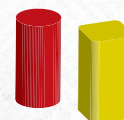


1 **"="** маркер



1 **"≠"** маркер

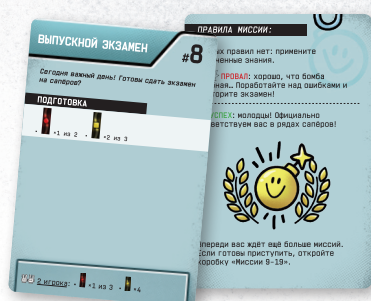
7 фишек (4 жёлтых и 3 красных)



5 коробочек с «сюрпризом» для более поздних миссий



8 карт миссий



8 зиплок-пакетов

1 книга правил



1 фишка сапёра
Она пригодится вам для миссии 66!
До тех пор не думайте о ней ;)



Цель игры:

Это бомба! – кооперативная игра. Каждый игрок – сапёр, все игроки – одна команда. Цель игры – вместе обезвредить бомбу в назначенной миссии. Берегитесь! Бомба взорвётся, если вы перережете **красный** провод или стрелка детонатора дойдёт до конца!

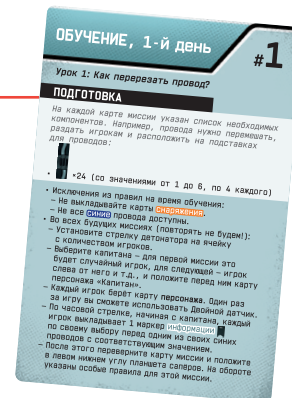
Подготовка:

- 1** Выберите 1 карту **МИССИИ**. Постепенно миссии становятся всё сложнее. Вам не обязательно (но рекомендуется!) играть миссии по порядку. Не пропускайте слишком много, иначе рискуете сбиться с намеченного пути...



Ваши первые миссии:

- **Новичкам:** 3 учебных миссии (миссии с 1 по 3), чтобы лучше усвоить правила.
- **Оптимистам:** 4 тренировочных миссии (миссии с 4 по 7), чтобы попрактиковаться и подготовиться к экзамену (миссия 8).
Пройдя экзамен, откройте **коробку с миссиями 9-19**.



- 2 Выберите капитана (для первой миссии это будет случайный игрок, для следующей – игрок слева от него и т.д.) и положите перед ним карту **персонажа** «Капитан». Остальные игроки выбирают по 1 карте **персонажа** и выкладывают её перед собой лицом вверх.



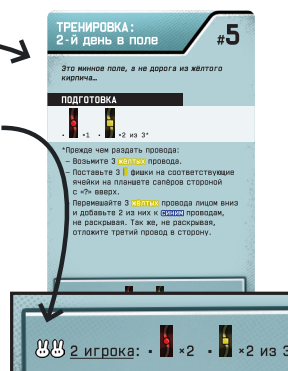
Скоро здесь появится новое правило

(A)

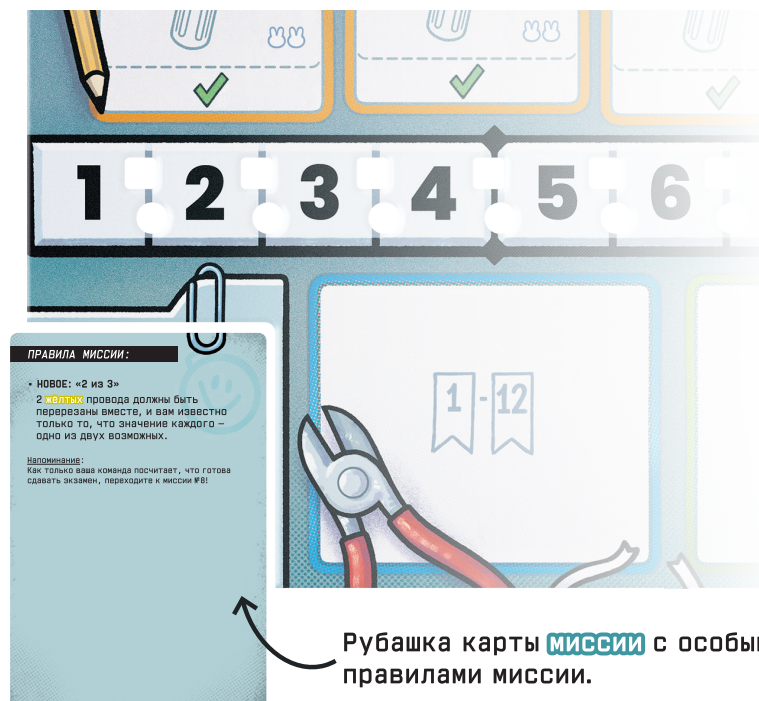
- 3** Капитан вслух зачитывает, что написано на карте миссии, и кладёт её в левый нижний угол планшета сапёров стороной с особыми правилами вверх.
Лицо: особые правила подготовки.
- ТРЕНИРОВКА:
2-й день в поле
- #5**

Рекомендуемые изменения при игре вдвоём.

Рубашка: особые правила миссии.
Обычные правила применяются
по умолчанию.



- 4** Возьмите количество подставок по числу игроков:
2 игрока: по 2 подставки каждому.
3 игрока: капитан берёт 2 подставки, остальные по 1.
 4 и 5 игроков: по 1 подставке каждому.



Рубашка карты **МИССИИ** с особыми правилами миссии.

5 Подготовьте провода для **МИССИИ**:

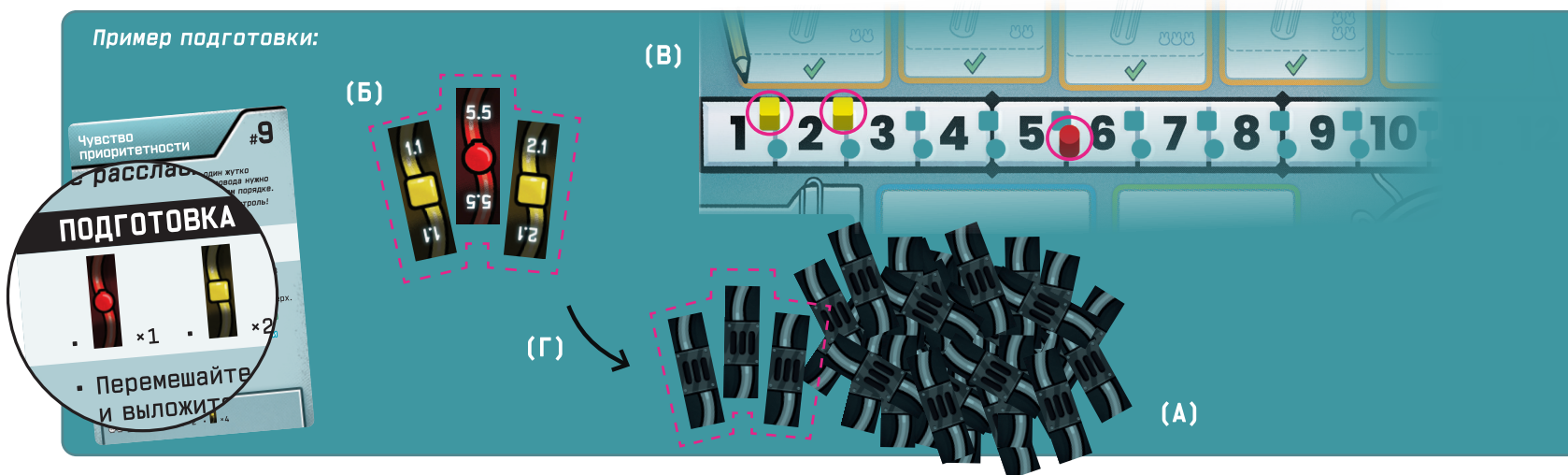
А. Всегда берите 48 **СИНИХ** проводов (кроме учебных миссий 1, 2 и 3).

Номера с 1 по 12 повторяются 4 раза.

Б. Случайно выберите столько **КРАСНЫХ** и **ЖЁЛТЫХ** проводов, сколько указано на карте **МИССИИ**.

В. Выставьте красные и/или жёлтые фишки на планшете сапёров в ячейки, указывающие их значение, стороной без знака «?» вверх.

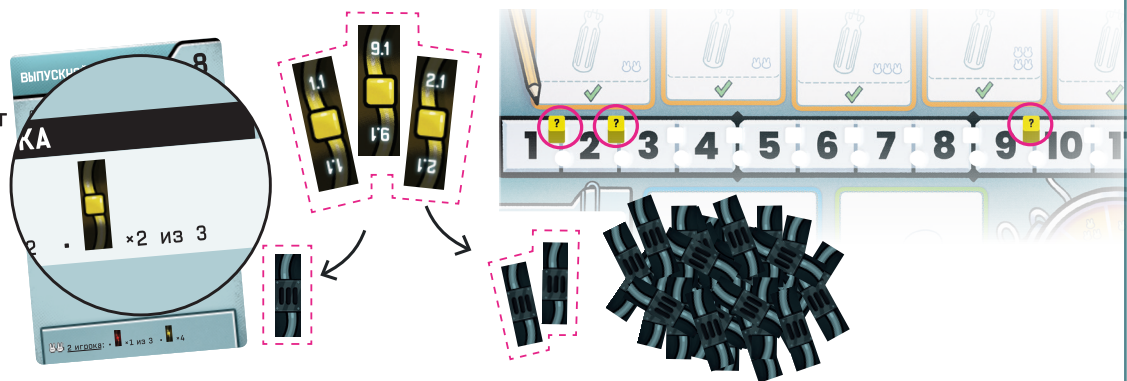
Г. Переверните лицом вниз все **провода** (**СИНИЕ** + **ЖЁЛТЫЕ** + **КРАСНЫЕ**) и перемешайте их.



В некоторых миссиях количество красных и/или жёлтых проводов указано как «1 из 2», «1 из 3» или «2 из 3». В этом случае вам известно значение не всех проводов. Например, при подготовке миссии с условием «2 из 3 **ЖЁЛТЫХ** проводов»:

1. Возьмите 3 **ЖЁЛТЫХ** провода.
2. Поставьте 3 жёлтых фишки в соответствующие ячейки на планшете сапёров стороной с «?» вверх, чтобы показать, что они могут быть в игре.
3. Перемешайте 3 провода лицом вниз и добавьте 2 из них к **СИНИМ** проводам, не раскрывая. Так же, не раскрывая, отложите третий провод в сторону.

Теперь в игре есть 2 **ЖЁЛТЫХ** провода из 3 возможных, отмеченных маркерами «?».



6 Распределите все провода взакрытую между подставками, по возможности поровну (на одной подставке может быть больше, чем на другой).

7 Каждый игрок расставляет провода на своих подставках в порядке возрастания значения, слева направо, лицом к себе. Если у игрока 2 подставки для проводов, провода на каждой независимы друг от друга и сортируются по отдельности.

ВАЖНО: подставки для проводов, 1 или 2, считаются вашей рукой (для эффектов карт оборудования, маркеров информации, особых правил и т.д.).



Значения **Жёлтых** и **Красных** проводов нужны только для сортировки. После этого у них нет значений, только **КРАСНЫЙ** и **Жёлтый**.

8 На планшете сапёров:

Возьмите случайные карты **снаряжения** по числу игроков и выложите их **лицом вверх** на символ **✓** (вы пока не можете их использовать).

Пример для 3 игроков



Установите стрелку детонатора на ячейку, соответствующую количеству игроков.

Положите все маркеры информации и 12 маркеров подтверждения сюда.



Скоро здесь появится новое правило

(Б)

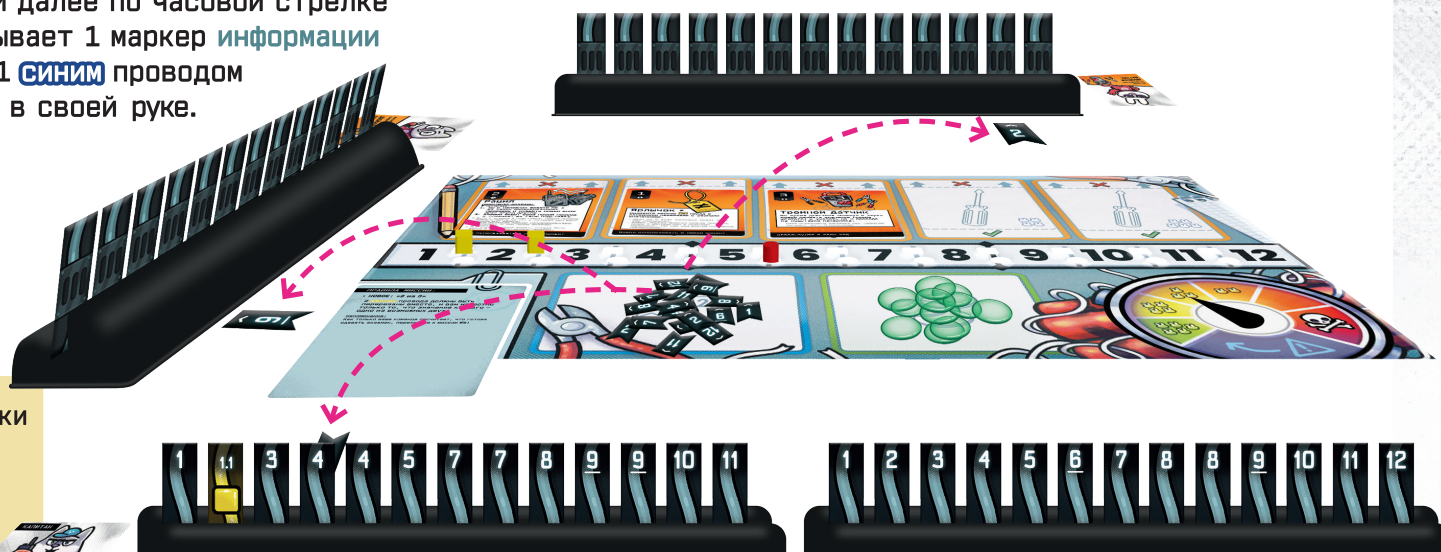
Скоро здесь появится новое правило

(Б)

9 Начиная с капитана, и далее по часовой стрелке каждый игрок выкладывает 1 маркер информации на свой выбор перед 1 **СИНИМ** проводом с таким же значением в своей руке.

⚠ Во время подготовки выкладывать жёлтые маркеры **нельзя**.

⚠ Помните, что 2 подставки для проводов = 1 рука. В таком случае нужно всё равно класть 1 маркер информации (перед любой подставкой).



Ход игры:

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с капитана. В свой ход игрок (он называется «активный игрок») должен выполнить 1 из следующих 3 действий: **«Работа в паре»**, **«Работа в одиночку»**, **«Раскрыть красные провода»**.



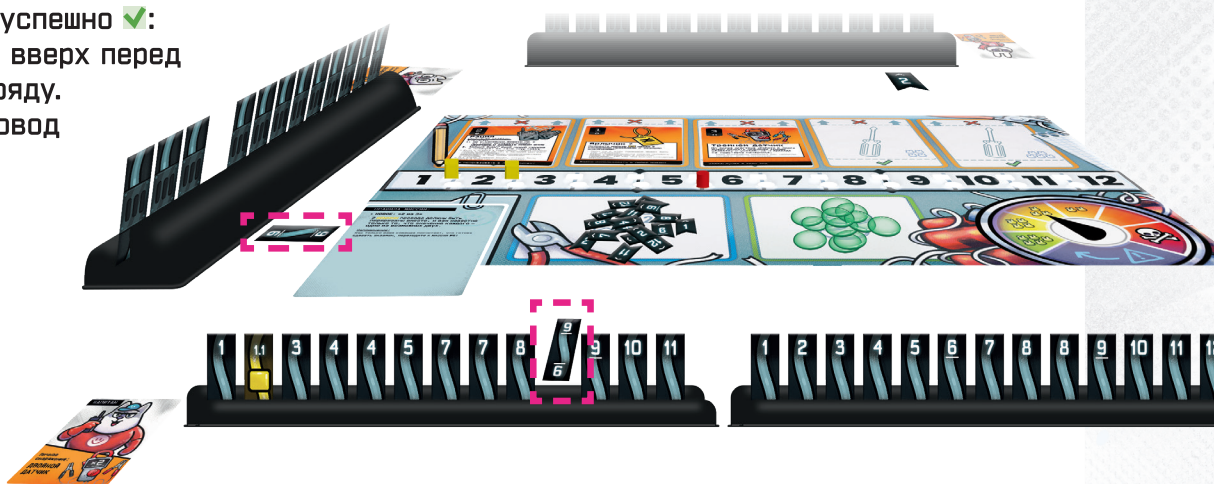
Работа в паре

Активный игрок должен перерезать 2 одинаковых провода – 1 свой и 1 напарника. Игрок указывает на провод напарника и называет его значение. Например: «Этот провод – 9».

A Если активный игрок угадывает, действие успешно ✅:

- Напарник кладёт указанный провод лицом вверх перед своей подставкой, не меняя его места в ряду.
 - Активный игрок кладёт свой такой же провод (или один из них, если таких несколько) лицом вверх перед своей подставкой, не меняя его места в ряду.
- 

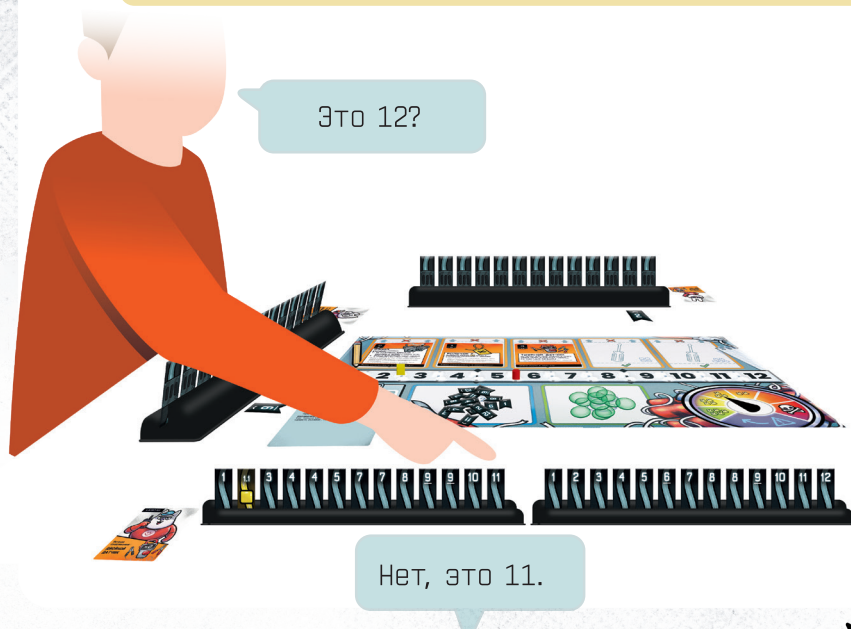
Работа в паре прошла успешно: в этом примере капитан указывает на провод напарника со значением 9 и угадывает. – Напарник кладёт провод со значением 9 перед своей подставкой. – Капитан открывает один из своих проводов со значением 9 и кладёт перед своей подставкой.



Б Если активный игрок ошибается, действие не удалось **×**:

- Если указанный провод **красный** – бомба взрывается, миссия провалена.
- Если указанный провод **синий** или **жёлтый** – детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд (на значке черепа бомба взорвётся, и миссия будет провалена), а напарник кладёт перед указанным проводом маркер **информации** с его настоящим значением.

! ВАЖНО: при провале активный игрок НЕ указывает на провод на своей подставке, который он планировал перерезать.



Работа в паре не удалась:

- Значение провода у напарника угадано неверно (было предположено 12 вместо 11).
- Напарник кладёт маркер информации перед указанным проводом. Детонатор продвигается вперёд на 1 ячейку.





Работа в одиночку

Активный игрок может перерезать 2 ИЛИ 4 одинаковых провода в своей руке, при условии, что это единственные провода с таким значением, оставшиеся в игре:

- Либо все 4 провода (если повезло).
- Либо 2 оставшихся провода, когда 2 других таких же уже перерезаны.

Игрок кладёт провода лицом вверх перед своей рукой, не меняя их места в ряду.

В этом примере 2 провода со значением 9 уже были перерезаны. Активный игрок выполняет действие «Работа в одиночку» и перерезает 2 оставшихся провода со значением 9, которые были на его подставках.



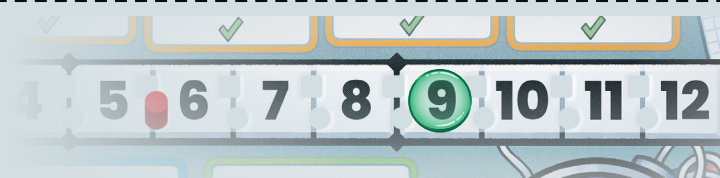
Раскрыть красные провода

Это действие можно выполнить, если в руке активного игрока неперерезанными остались только **красные** провода. Раскройте их, бомба не взрывается.



МАРКЕРЫ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ

Каждый раз, когда перерезаны все 4 провода с одинаковым значением, кладите маркер **подтверждения** на соответствующее число на планшете сапёров. Это поможет сэкономить время и, возможно, сохранит жизнь!



ЖЁЛТЫЕ ПРОВОДА

- Их перерезают так же, как и **синие** провода (в паре или в одиночку). Их числовое значение нужно ТОЛЬКО ДЛЯ РАСПОЛОЖЕНИЯ ПО ПОРЯДКУ. После этого они все считаются проводами с одинаковым значением – **жёлтым**. Чтобы перерезать **жёлтый** провод, активный игрок должен иметь его на своей подставке и, указывая на провод на подставке напарника, сказать: «Этот провод жёлтый». Если активный игрок угадывает, действие успешно, оба провода кладутся перед подставками без изменения места в ряду.
- Если активный игрок не угадывает, напарник кладёт перед указанным проводом маркер **информации** с его настоящим значением. Детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.
- Если в ходе игры по ошибке был указан **жёлтый** провод, перед ним кладётся жёлтый маркер **информации**.
- Игрок может перерезать жёлтые провода в одиночку, только если в его руке ВСЕ оставшиеся **жёлтые** провода.



КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

- Карту **снаряжения** можно использовать, когда перерезаны 2 провода со значением, указанным в верхнем левом углу карты. Сдвигайте карты **снаряжения** вверх, чтобы обозначить, что они доступны.
- Каждую карту снаряжения можно использовать только 1 раз – переверните её после использования.
- На каждой карте указаны особенности её использования. Большинство карт может быть использовано любым игроком в любой момент партии, даже не в свой ход. Игрок может использовать несколько карт подряд.

ВАЖНО: Карту «Луч ХУ» можно сочетать с «Тройным датчиком», «Супер-датчиком» и «Двойным датчиком» (чтобы найти 2 значения среди нескольких проводов!)



Пара проводов со значением 9 перерезана, «Стабилизатор» теперь доступен.



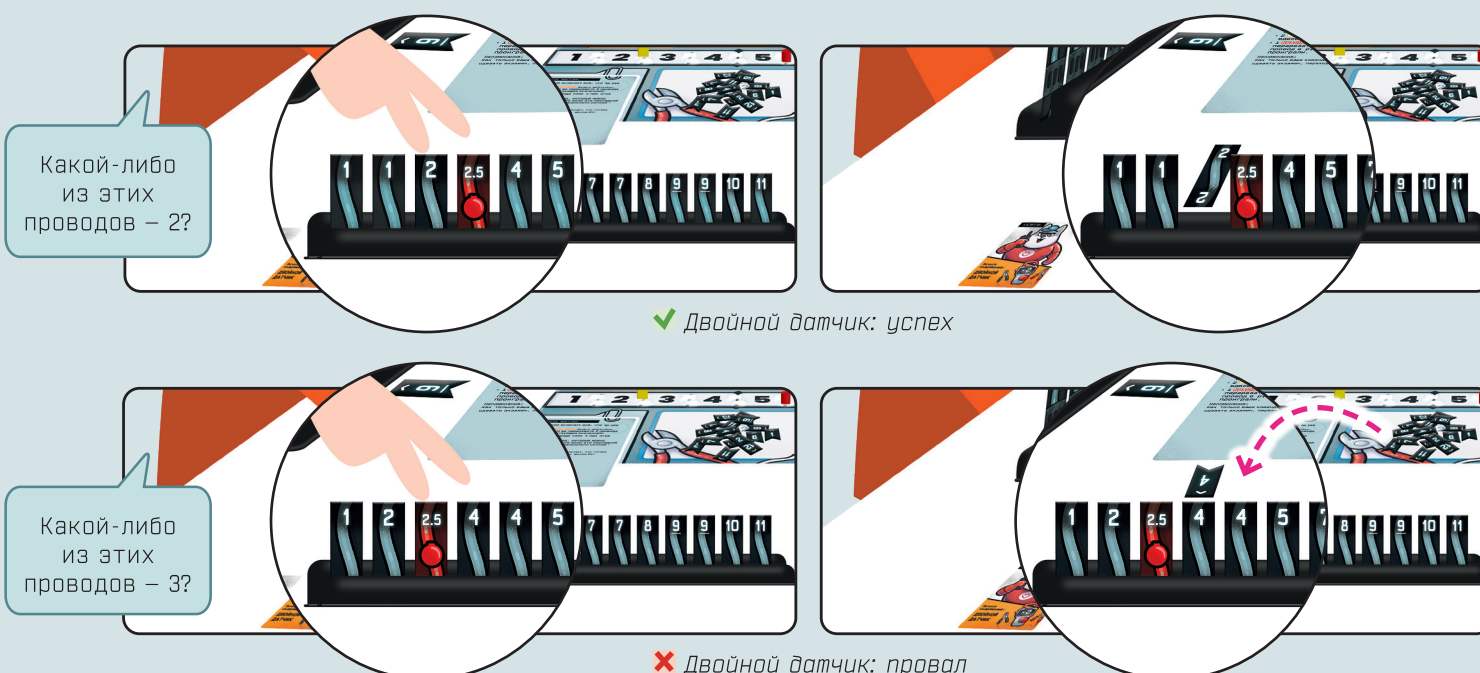
КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Карта персонажа может быть использована игроком только 1 раз за миссию. После использования переверните её лицом вниз.

«Двойной датчик»: во время действия «Работа в паре» активный игрок может назвать значение (кроме жёлтого) и указать на ДВА провода на подставке напарника вместо одного.



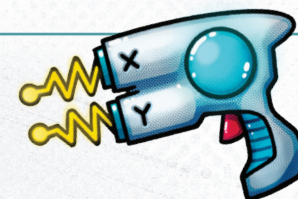
- Если 1 из 2 проводов угадан верно, действие **успешно**.
 - Если оба провода угаданы верно, напарник перерезает только 1 провод по своему выбору.
- Если ни 1 из проводов не угадан верно, действие **не удалось**.
 - Напарник кладёт маркер информации перед одним из указанных проводов по своему выбору. Детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.
 - Если только один из указанных проводов красный, бомба не взрывается. Напарник должен положить маркер информации перед тем проводом, который не красный.



Общение

В интересах игрового процесса общение должно быть ограничено.

- **Запрещено:** говорить о проводах на чьей-либо подставке, строить предположения об их значении, повторять информацию из предыдущих ходов, делиться догадками и предположениями вслух.
- **Разрешено:** обсуждать тактику, вспоминать особые правила, в любой момент советовать напарнику использовать карту снаряжения или карту персонажа.



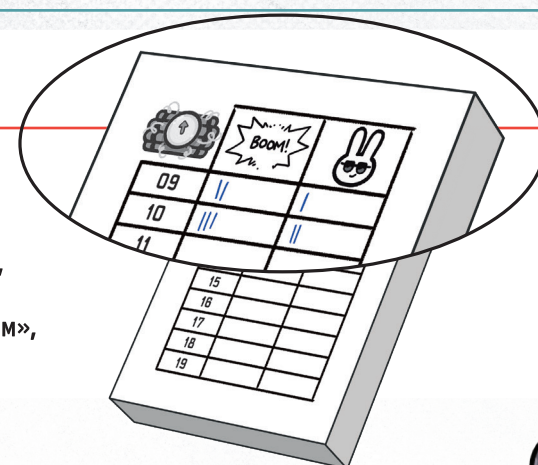
Конец игры:

Миссия считается успешной, если у всех игроков в руке не осталось проводов.

Когда у игрока заканчиваются провода, миссия продолжается без него.

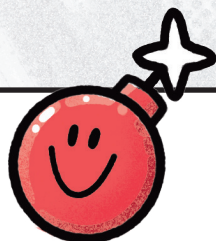
Если миссия провалена (перерезан **красный** провод или детонатор на ячейке с ☠), смените капитана и начните заново!

Прошли 8 миссию – поздравляем! Вы можете открыть первую коробочку с «сюрпризом», в которой лежат миссии 9–19, а после – начать заполнять таблицу.



Количество поражений и побед





ПАМЯТКА



Подготовка:

- Каждый берёт карту **персонажа**.
- Каждый берёт 1 или 2 подставки в зависимости от количества игроков: 2 игрока – по 2 каждому; 3 игрока – 2 только у капитана; 4–5 игроков – по 1 каждому.
- Перемешайте 48 **синих** проводов с **красными**/ **жёлтыми** из выбранной миссии. Распределите все провода взакрытую между подставками для проводов.
- Количество снаряжения и положение детонатора зависит от числа игроков и особых правил миссии.
- Каждый игрок кладёт по маркеру **информации** перед своей подставкой (кроме жёлтого маркера).

В свой ход:

- В свой ход выберите и выполните одно из следующих действий:
 - **Работа в паре:**
Выберите значение из тех, что есть на вашей подставке, и укажите на 1 из проводов на подставке напарника.
 - Догадка верна: раскройте 2 провода.
 - Догадка неверна: напарник выкладывает маркер информации перед указанным проводом. Детонатор продвигается вперёд. Если он достиг черепа – бомба взорвалась.
 - Красный провод: бомба взорвалась!
 - **Работа в одиночку:**
Откройте 4 или 2 последних провода с одинаковым значением и положите перед своей подставкой.
 - **Раскрыть красные провода:**
Раскройте все свои провода, если все они **красные**.



Конец игры:

- Победа: все подставки для проводов пусты!
- Поражение: бомба взорвалась (перерезан **красный** провод или детонатор дошёл до ячейки с !)

ПОМНИТЕ:

- Карта **персонажа** может быть использована только 1 раз за миссию.
- **Снаряжение** можно использовать, когда разрезаны 2 провода с его значением.
- Значение всех **жёлтых** проводов считается одинаковым – **жёлтым**.
- Значение всех **красных** проводов считается одинаковым – **красным**.
- В игре 4 экземпляра каждого провода со значением от 1 до 12. Когда перерезаны **все 4 провода с одинаковым значением**, выложите на планшет сапёров маркер **подтверждения** , чтобы не забыть.
- Подставки для проводов, независимо от количества, считаются 1 вашей рукой.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games
Переводчик: Валерия Лях
Корректор: Ирина Котова
Редактор: Софи Кожанова

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© 000 «ГаГа Трейд», 2024 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Дизайнер-верстальщик: Наталья Логинова
Руководитель проекта: Антон Петров
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин

Оригинальный издатель:
Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com

