

BOMB BUSTERS

2-5

30'

12+

Ett spel av **Hisashi Hayashi**, med illustrationer av **Dom2D**

KOMPLETT GUIDE
TILL ATT INTE
EXPLODERA

Spelkomponenter

1 spelbräde (med visare)

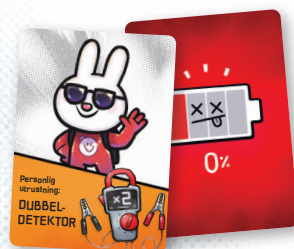
Montera visaren inför det första speltillfället.



17 kort



12 utrustningskort



5 rollkort

40 brickor



26 infomarkörer
(varav 2 gula)



12

valideringsmarkörer



"=" -markör



"≠" -markör

8 stora uppdragskort



70 brickor med ledningar



48 blå ledningar
numrerade
"1" till "12", 4 av varje



11 röda ledningar
numrerade
"1.5" till "11.5"

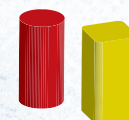


11 gula ledningar
numrerade
"1.1" till "11.1"

5 hållare



7 träpjäser: 3 röda och 4 gula



5 överraskningslådor att öppna allteftersom



8 förslutningsbara påsar



1 regelhäfte



1 Bomb Busters-figur
Behövs i uppgång 66!
Till dess kan ni strunta i den ;)

Målsättning

Bomb Busters är ett samarbetspel. Varje spelare är bombröjare och tillsammans bildar ni ett team. Målet är att desarmera uppdragets bomb tillsammans. Se upp! Bomben exploderar om någon klipper en **röd** ledning eller om detonatorvisaren når dödskillen!

Förberedelser

1 Välj ut ett **uppdragkort**. Uppdragen blir gradvis svårare. Ni måste inte spela uppdragen i ordning, men det rekommenderas starkt! Först när ni har spelat igenom samtliga uppdrag vet ni att ni har bemästrat spelet ...



Övningsuppdrag

- **Nybörjarnivå (1–3)**: Enkla basuppdrag som lär er grunderna.
- **Medelnivå (4–7)**: I de här uppdragen lär ni er mer avancerade koncept.
- **Expertnivå (8)**: Det här är slutprovet. Om ni klarar det får ni öppna överraskningslådan märkt 9–19.

2 Utse slumpvis en kapten på valfritt sätt inför det första uppdraget. Rollen flyttar sedan ett steg åt vänster inför varje nytt uppdrag. Lägg rollkortet "Kapten" framför den utsedda spelaren. Sedan tar övriga spelare var sitt valfritt rollkort och lägger det framför sig med framsidan upp.

Plats för ny regel – kommer snart ...

(A)

3 Kaptenen läser **uppdragkortet** högt och lägger det sedan längst ned till vänster på spelbrädet med reglerna för uppdraget uppåt.

FRAMSIDA: Uppdragets förberedelser.

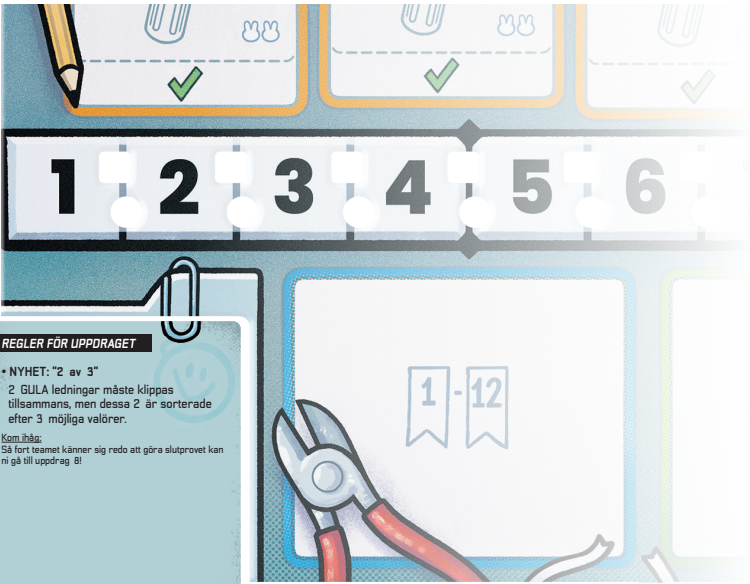
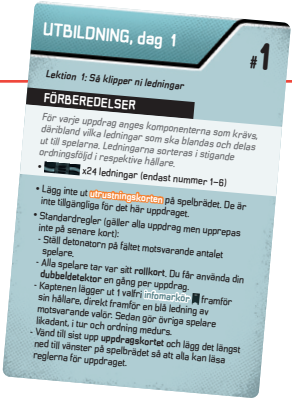
BAKSIDA: Särskilda regler för uppdraget. (Uppdrag kan omfattas av regler som inte nämns i det här regelhäftet.)

Ändringar vid spel med 2 spelare.



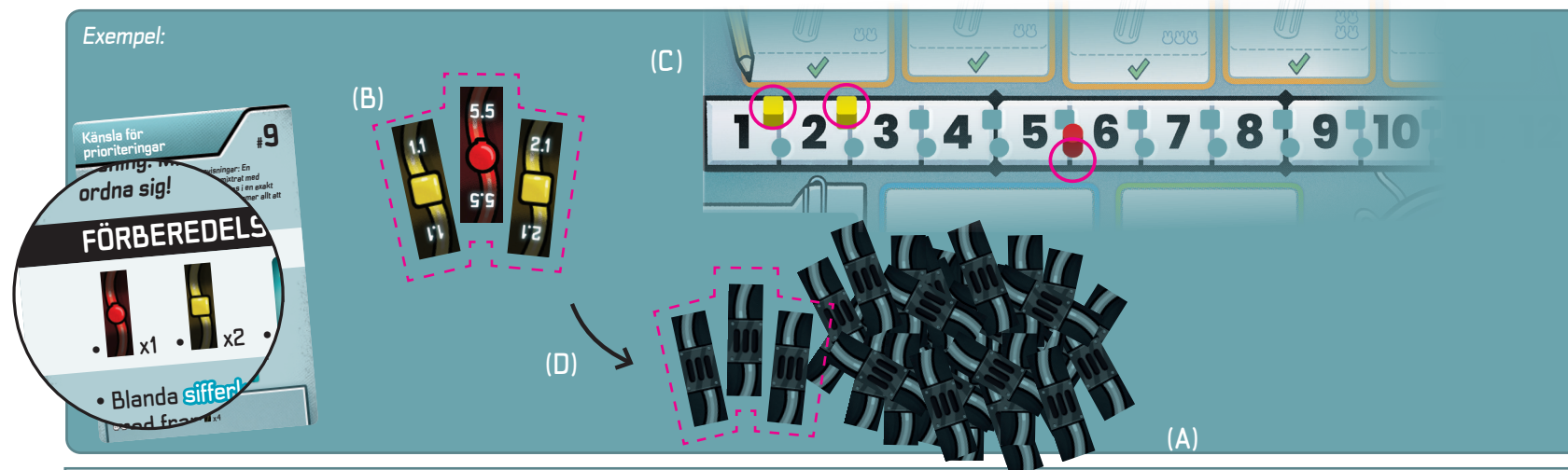
4 Hållarna fördelas utifrån antalet spelare:

Spelare	Antal hållare – kapten	Antal hållare – övriga
2	2	2
3	2	1
4	1	1
5	1	1



Uppdragets regler på **uppdragkortets** baksida.

- 5** Plocka fram de **ledningarna** uppdraget kräver:
- De 48 **blå** ledningarna används alltid (förutom i övningsuppdrag 1–3). Det finns fyra uppsättningar brickor numrerade 1–12.
 - Dra slumpmässigt ur förrådet det antal **röda** och **gula** ledningar som **uppdragskortet** visar.
 - Ange valören för de **röda** och **gula** ledningarna med de **röda** respektive **gula** tråpjäserna på spelbrädet (med sidan **utan** frågetecken "?" uppåt).
 - Blanda sedan alla uppdragets **ledningarna** (**blå** + **röda** + **gula**) i en hög med baksidan upp.

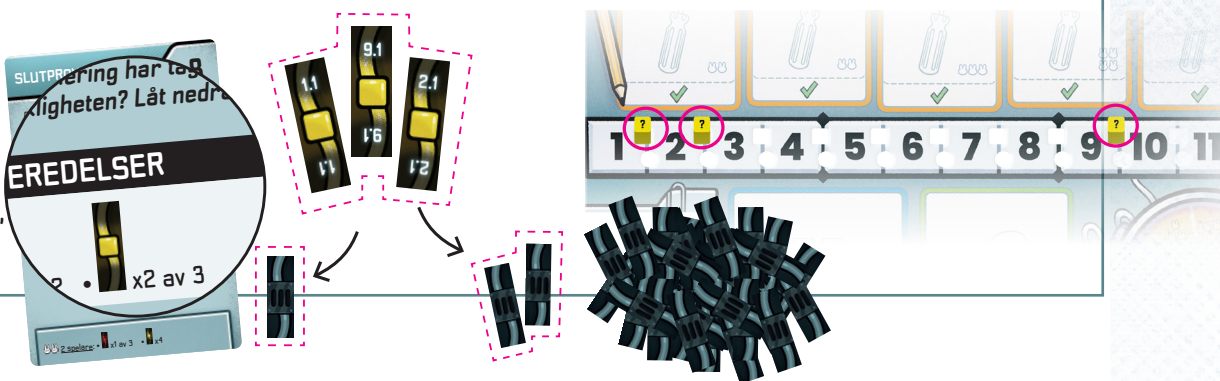


För vissa uppdrag anges antalet röda och/eller gula ledningar som "1 av 2", "1 av 3" eller "2 av 3".

I dessa fall vet ni inte säkert ledningarnas valör. Om ni till exempel förbereder en omgång med "2 av 3 **gula** ledningar":

- Vänd upp 3 **gula** ledningar.
- Ställ ut 3 tråpjäser med frågetecknet "?" uppåt, på motsvarande platser på spelbrädet.
- Blanda de tre ledningarna med baksidan upp och lägg två av dem i högen med **blå** ledningar, utan att vända upp dem. Lägg den tredje åt sidan utan att titta på den.

Endast två av de tre **gula** ledningarna ni har sett är alltså i spel. Eftersom ni inte kan veta vilka är alla tre markerade med "?" på spelbrädet.



- 6** Dela ut de blandade ledningarna med baksidan upp så jämnt som möjligt mellan hållarna. Vissa hållare får kanske fler ledningar än andra.
- 7** Sedan placerar varje spelare sina ledningar i respektive hållare. Ledningarna ska placeras med baksidan utåt i stigande ordning från vänster till höger. Ledningarna i hållaren är respektive spelares hand.

! OBS: Bombröjare med två hållare tilldelas ledningar separat för respektive hållare och sorterar dem var för sig. Båda hållarna räknas dock gemensamt som spelarens hand senare i spelet (i förhållande till utrustning, infomarkörer, särskilda regler m.m.).



Decimalvärdet på röda och gula ledningar är bara relevant för sorteringen av brickorna. Under spelets gång har de ingen valör utan räknas bara som "**RÖD**" eller "**GUL**".

8 På spelbrädet:

Ta lika många **utrustningskort** som ni är bombröjare och lägg dem med framsidan upp på spelbrädet så att de täcker den gröna bocken ✓. Det här är den enda utrustning ni har till hands under uppdraget.

Exempel på spel med 3 spelare



Ställ detonatorvisaren på fältet som motsvarar antalet spelare.

Lägg alla **infomarkörer** och de 12 **valideringsmarkörerna** här.



Plats för ny regel – kommer snart ...

(B)

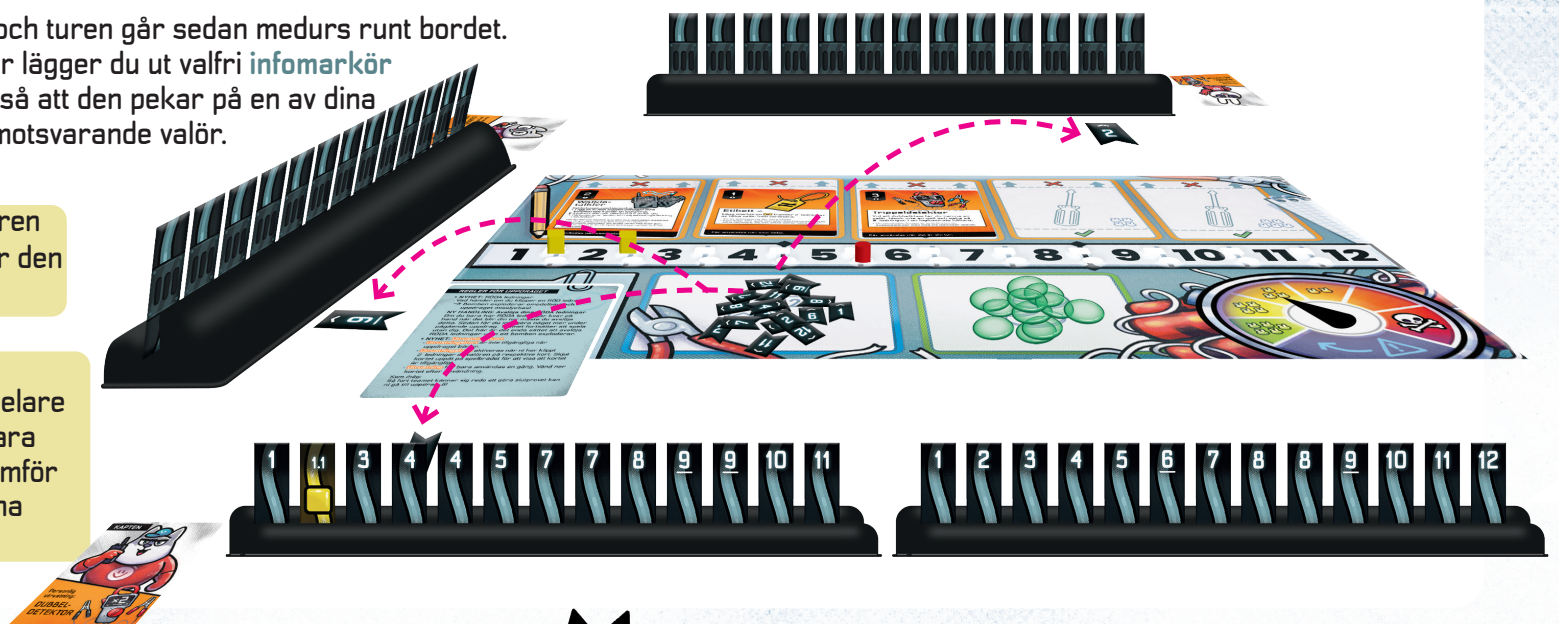
Plats för ny regel – kommer snart ...

(C)

9 Kaptenen börjar och turen går sedan medurs runt bordet. När det blir din tur lägger du ut valfri **infomarkör** framför din hand så att den pekar på en av dina **blå** ledningar av motsvarande valör.

⚠ Den gula **infomarkör** får inte användas under den första rundan.

⚠ Kom ihåg:
2 hållare = 1 hand. En spelare med 2 hållare får alltså bara lägga ut 1 **infomarkör** (framför valfri blå ledning i en av sina hållare).



Spelets gång

Kaptenen börjar och turen går sedan medurs runt bordet i tur och ordning. När det är din tur blir du "aktiv bombröjare" och måste utföra en av tre möjliga handlingar: ett **dubbelklipp**, ett **soloklipp** eller **avslöja dina röda ledningar**.



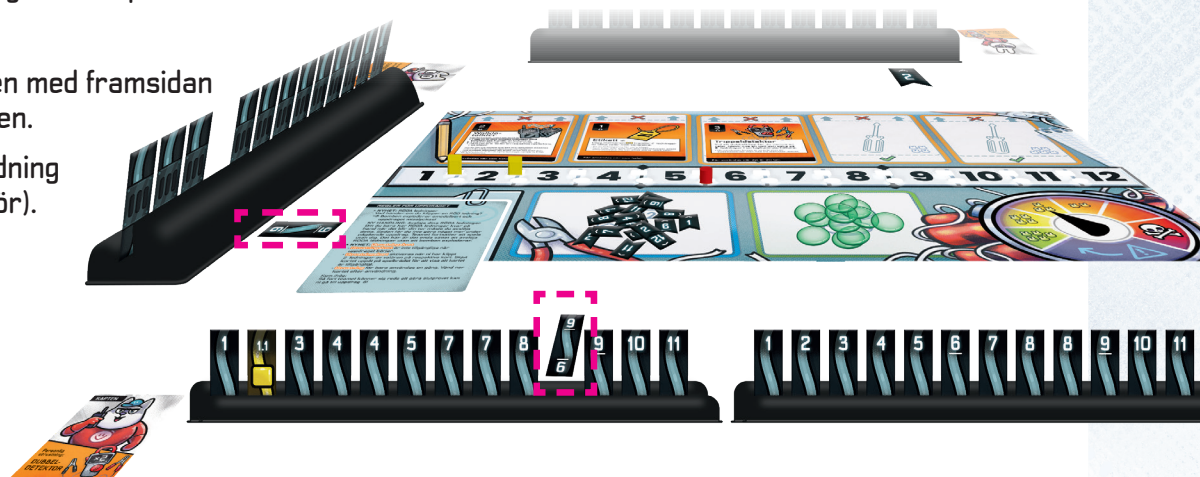
Dubbelklipp

Som aktiv bombröjare måste du klippa 2 identiska ledningar: 1 av dina egna och 1 av en lagkamrats. Peka tydligt på en av dina lagkamraters ledningar och gissa dess valör högt. Säg till exempel: "Det här är en 9:a."

A Om du har rätt lyckas du med dubbelklippet: ✓

- Lagkamraten lägger ned den utpekade ledningen med framsidan upp på bordet direkt framför dess plats i hållaren.
- Sedan gör du detsamma med din matchande ledning (eller en av dem, om du har flera av samma valör).

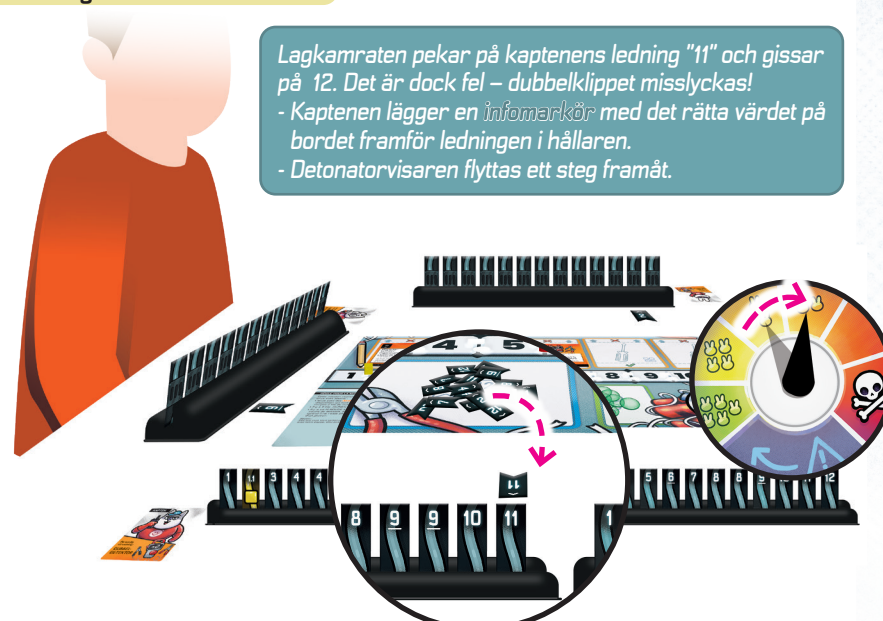
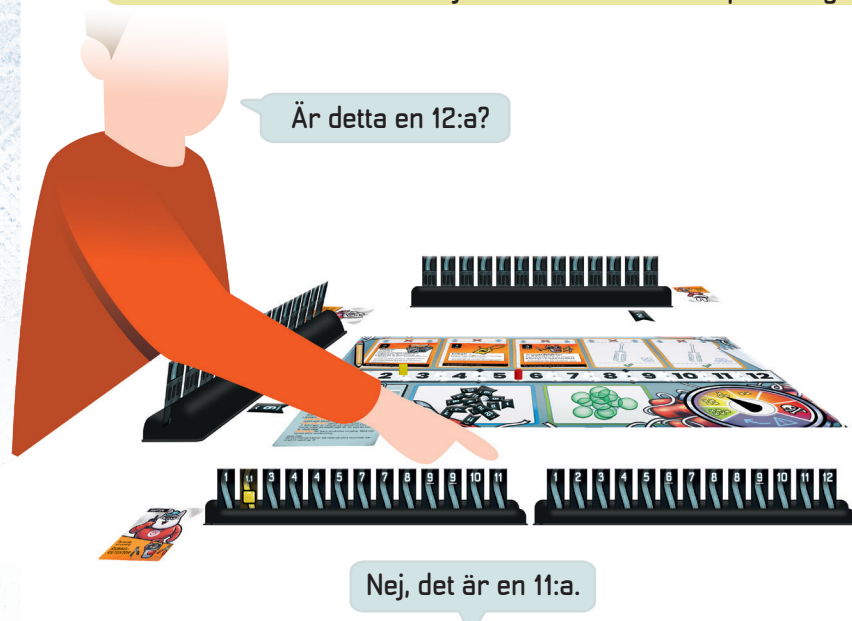
Kaptenen pekar på en av lagkamraternas brickor och gissar "9". Det stämmer! Dubbelklippet lyckas.
- Lagkamraten lägger ned den valda ledningen "9" direkt framför dess plats i hållaren.
- Kaptenen avslöjar sedan sin egen ledning "9" och lägger ned den på bordet direkt framför sin egen hållare.



B Om du har fel misslyckas du: ✗

- Om den valda ledningen är **röd** exploderar bomben och uppdraget misslyckas.
- Om ledningen är **blå** eller **gul** flyttar ni detonatorvisaren ett steg framåt (om den når dödskallen exploderar bomben och uppdraget misslyckas), och lagkamraten lägger en **infomarkör** framför ledningen i fråga för att ange dess rätta valör.

⚠ Obs: Den aktiva bombröjaren får inte visa var på sin egen hand ledningen hen valde finns.





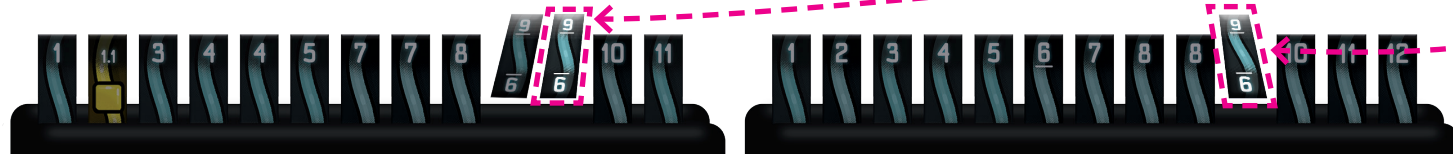
Soloklipp

Om du har de sista ledningarna av en viss valör på hand får du ensam klippa dessa identiska ledningar parvis (d.v.s. antingen 2 ledningar eller 4). Du utför alltså klippet på egen hand, utan att involvera någon annan bombröjare.

- Om du har turen att ha samtliga 4 ledningar av en valör får du klippa alla samtidigt.
- Om du har 2 ledningar på hand, och det andra paret av samma valör redan ligger klippta på bordet, får du klippa dina 2 ledningar på hand.

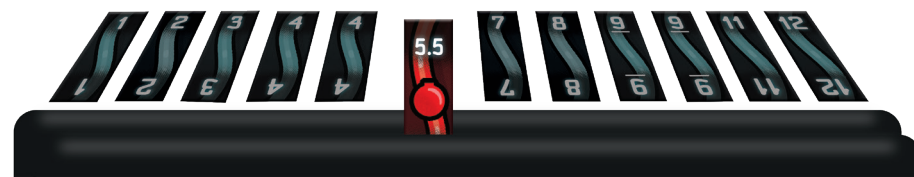
När ledningarna är klippta läggs de precis som vanligt på bordet framför hållaren.

I det här exemplet är två ledningar 9 klippta sedan tidigare. Som aktiv bombröjare kan du nu utföra ett soloklipp: Du har de två återstående 9:orna på hand (i det här fallet i två hållare) och klipper dessa.



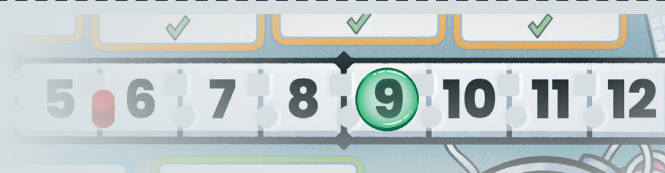
Avslöja dina röda ledningar

Den här handlingen är bara tillgänglig om du enbart har **RÖDA** ledningar kvar på hand. Du får då avslöja dessa genom att lägga ned dem på bordet framför hållaren.



VALIDERINGSMARKÖRER

När alla 4 ledningar av en viss valör är klippta lägger ni en **valideringsmarkör** på motsvarande siffra på spelbrädet. Detta är en visuell påminnelse som sparar tid senare – och kanske till och med räddar livhanken på er!



DE GULA LEDNINGARNA

- **Gula** ledningar klipps på samma sätt som **blå** (med ett dubbelklipp eller ett soloklipp), men siffervärdet är bara relevant när brickorna sorteras in i hållarna under förberedelserna. Under spelets gång har alla **gula** ledningar bara värdet "GUL".

Om du vill klippa en **gul** ledning måste du ha en på hand och sedan peka ut en lagkamrats ledning och säga "Den här är gul". Om du har rätt får ni klippa de två ledningarna. Om du har fel lägger lagkamraten, precis som när du gissar fel på en **blå** ledning, en **infomarkör** med korrekt värde framför ledningen och detonatorvisaren flyttas ett steg framåt.

- Om ledningen du har gissat fel på är **gul** lägger ni en **gul infomarkör** framför den, innan ni flyttar detonatorvisaren ett steg framåt.
- Ett soloklipp på **gula** ledningar får bara göras om du har **samtliga** kvarvarande gula ledningar på hand.



UTRUSTNINGSKORTEN

- **Utrustning** blir tillgänglig när två ledningar har klippts av valören som visas längst upp till vänster på respektive kort. Skjut då **utrustningskortet** uppåt på spelbrädet, så att det röda krysset täcks och den gröna bocken blir synlig. Kortet får nu användas.

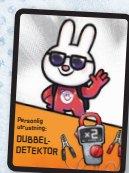
- Varje **utrustningskort** får bara användas en gång. Vänd sedan ned kortet.
- Texten på respektive kort beskriver när **utrustningen** får användas. De flesta kort får användas när som helst av vem som helst, även när det inte är spelarens tur. Det är tillåtet att använda flera **utrustningskort** i rad.

OBS: Utrustningen X- eller Y-stråle kan kombineras med Dubbeldetektor, Trippeldetektor eller Superdetektor (för att peka ut 2 valörer kopplade till flera ledningar)!



När två ledningar med valören 9 har klippts blir utrustningskort 9 tillgängligt.

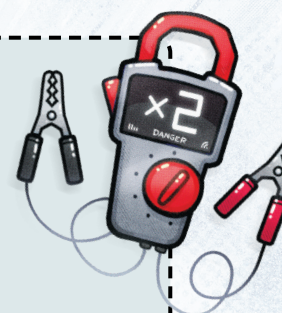




ROLLKORTEN

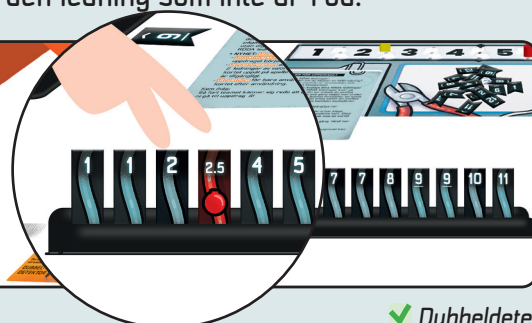
Varje bombröjare får använda sin rollfigurs personliga utrustning en gång per uppdrag. Vänd sedan ned kortet.

Dubbeldetektor: Vid ett dubbelklipp får aktiv bombröjare ange en valör och peka på 2 ledningar i en lagkamrats hållare (istället för bara 1).

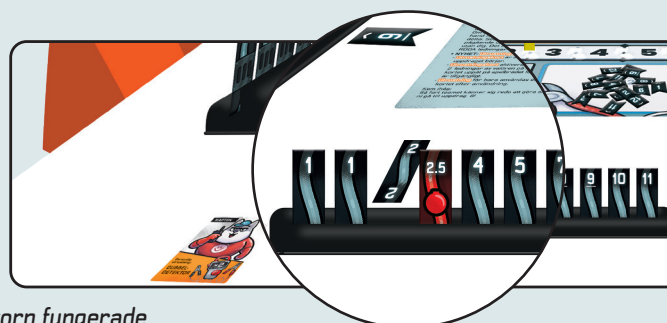


- Om någon av de 2 ledningarna matchar nämnd valör lyckas klippet.
 - Om **båda** ledningarna matchar nämnd valör får lagkamraten inte avslöja detta, och klipper endast en av dem.
- Om ingen av de 2 ledningarna matchar nämnd valör misslyckas klippet.
 - Detonatorvisaren flyttas fram ett steg och lagkamraten lägger 1 **infomarkör** på bordet framför en av de två utpekade ledningarna (valfritt vilken).
 - Om bara en av de två utpekade ledningarna är **röd** exploderar inte bomben. Lagkamraten får inte avslöja något och lägger **infomarkören** framför den ledning som inte är röd.

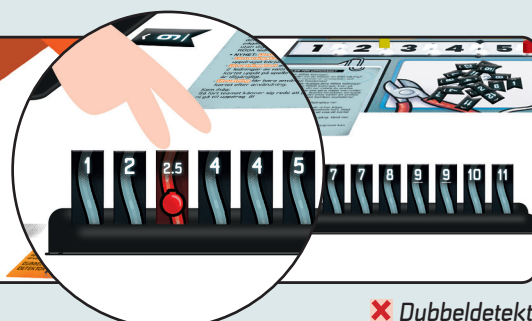
Är någon av dessa ledningar en 2:a?



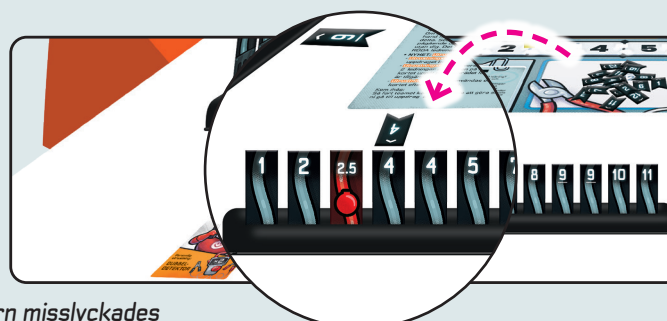
✓ Dubbeldetektorn fungerade



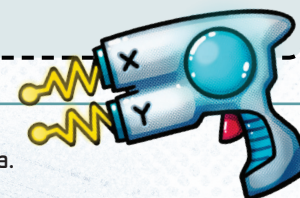
Är någon av dessa ledningar en 3:a?



✗ Dubbeldetektorn misslyckades



Förtydliganden



Inga fler ledningar: Om en bombröjare inte har några ledningar kvar på hand, d.v.s. hens hållare är tom(ma), fortsätter uppdraget utan denna.

Spelaren hoppas helt enkelt över och turen går vidare medurs till nästa spelare som har ledningar kvar på hand.

Kommunikation: Kommunikationen under spelets gång är avsiktligt begränsad.

- Det är förbjudet att prata om sina ledningar på hand, antyda deras valörer, påminna om tidigare drag eller att spekulera om gissningar och antaganden.
- Det är tillåtet att när som helst diskutera allmän taktik, användningen av utrustning, påminna om specialregler eller påminna om att använda sin Dubbeldetektor eller annan utrustning.

Spelets avslutning

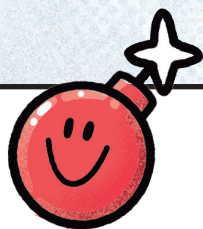
Uppdraget är slutfört när alla bombröjares hållare är tomma.

Om uppdraget misslyckas (någon klipper en **röd** ledning eller detonatorvisaren når ☹️) går rollen som kapten vidare till nästa spelare och ni startar om uppdraget.

När ni har slutfört uppdrag 8 – grattis! Nu får ni öppna den första överraskningslådan (uppdrag 9–19). Använd tabellen på baksidan av asken om ni vill hålla koll på hur det går för er.



Antal vinster och förluster



SNABBGUIDE



Förberedelser

- Varje spelare tar 1 rollkort.
- Blanda de 48 blå ledningarna med de röda/gula ledningar som anges för uppdraget. Fördela ledningarna med baksidan upp så jämnt som möjligt mellan hållarna.
- Vid spel med två spelare har varje bombröjare två hållare. Vid spel med tre spelare använder bara kaptenen två hållare.
- Antalet utrustningskort och detonatorvisarens startpunkt beror på hur många bombröjare som spelar.
- Varje bombröjare lägger 1 infomarkör framför sin hållare (dock inte en gul).

När det blir din tur

→ När det blir din tur får du utföra en av följande handlingar:

• Dubbelklipp:

Välj en av dina ledningar på hand, peka på en lagkamrats ledning och fråga om den har samma valör som din.

- ✓ Samma valör: Ni lägger båda ned respektive ledning på bordet framför hållaren.

- ✗ Olika valörer: Detonatorvisaren flyttas ett steg framåt och, såvida den inte når , lägger lagkamraten en infomarkör med rätt valör framför gissad ledning.

- ⚡ Röd ledning: Bomben exploderar!

• Soloklipp:

Avslöja de enda återstående 2 eller 4 ledningarna av samma valör och lägg ned dem framför hållaren.

• Avslöja dina röda ledningar:

Om alla dina kvarvarande ledningar är röda får du lägga ned dem på bordet.

Spelets avslutning

→ Ni vinner: Alla hållare är tomma!

→ Ni förlorar: Bomben exploderade (någon klippte en röd ledning eller om detonatorvisaren nådde)!!

KOM IHÅG:

- Varje rollfigur är utrustad med 1 personligt verktyg som får användas en gång per uppdrag.
- Utrustning blir tillgänglig när de första 2 ledningarna av valören på kortet har klippts.
- Gula ledningar saknar valör under spelets gång, de har bara värdet "GUL".
- Röda ledningar saknar valör under spelets gång, de har bara värdet "RÖD".
- Det finns 4 brickor av varje blå ledning numrerad 1-12. När alla 4 ledningar av samma valör är klippta lägger ni en valideringsmarkör på motsvarande siffra på spelbrädet.
- Dubbla hållare: Bombröjare med två hållare spelar dessa som en hand.



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



Brädspele.se
Trekronergade 149B
2500 Valby, Danmark
info@spilbraet.dk
www.brädspele.se

Översättning:
Frederika Heden

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

