

БОМБАСТЕРИ

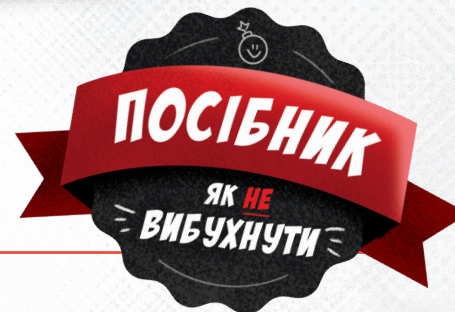
Гра Hisashi Hayashi, ілюстрації Dom2D

2-5

30'

12+

Вміст гри



Ігрове поле (зі вказівником)

Вказівник слід закріпити на ігровому полі перед початком першої гри



70 тайлів дротів



48 синіх дротів від 1 до 12, по 4 кожного

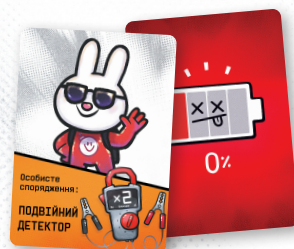
11 червоних дротів від 1,5 до 11,5

11 жовтих дротів від 1,1 до 11,1

17 карт



12 карт спорядження



5 карт персонажів

40 жетонів



26 жетонів інформації (разом із 2 жовтими)



12 жетонів знешкодження



1 жетон «=»



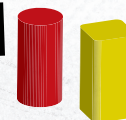
1 жетон «≠»

8 великих карт місій



5 тримачів для тайлів

7 фішок: 4 жовті та 3 червоні



5 коробок-«сюрпризів», які ви відкриєте пізніше



8 зіп-пакетиків



Правила гри

Фішка бомбастера
Вона знадобиться вам для місії 66. Не переймайтеся через неї до того часу ;)



Мета гри

«Бомбастери» – це кооперативна гра. Кожен гравець – вибухотехнік (далі по тексті – техник), й усі гравці утворюють одну команду. Мета гри – спільними зусиллями знешкодити бомбу тієї чи іншої місії. Та будьте обережні! Бомба вибухне, якщо ви переріжете червоний дріт або якщо вказівник детонатора досягне останньої поділки!

Підготування до гри

1 Виберіть одну з карт місії. Місії поступово стають дедалі складнішими. Не обов'язково виконувати місії послідовно (втім, ми рекомендуємо робити саме так!). Головне – не пропускайте занадто багато місій, інакше ризикуєте заплутатися у грі...

Ваша перша місія:

- Початківці: 3 тренінги (місії 1-3) дадуть змогу ознайомитися з правилами.
 - Оптимісти: 4 тренінги у польових умовах (місії 4-7) дадуть змогу потренуватися та підготуватися до іспиту (місії 8).
- Після складання іспиту ви зможете відкрити коробку з місіями 9-19.



2 Виберіть капітана (для першої місії – випадковим чином, для наступної місії – техніка ліворуч від капітана тощо) і горілиць покладіть карту персонажа «Капітан» перед ним. Усі інші техніки так само викладають решту карт персонажів перед собою.

Незабаром тут з'явиться нове правило

(A)

3 Капітан зачитує карту місії вголос, а потім розміщує її в лівому нижньому куті ігрового поля, де всі гравці матимуть змогу бачити особливі правила.

Лицьовий бік: особливі підготування до місії.

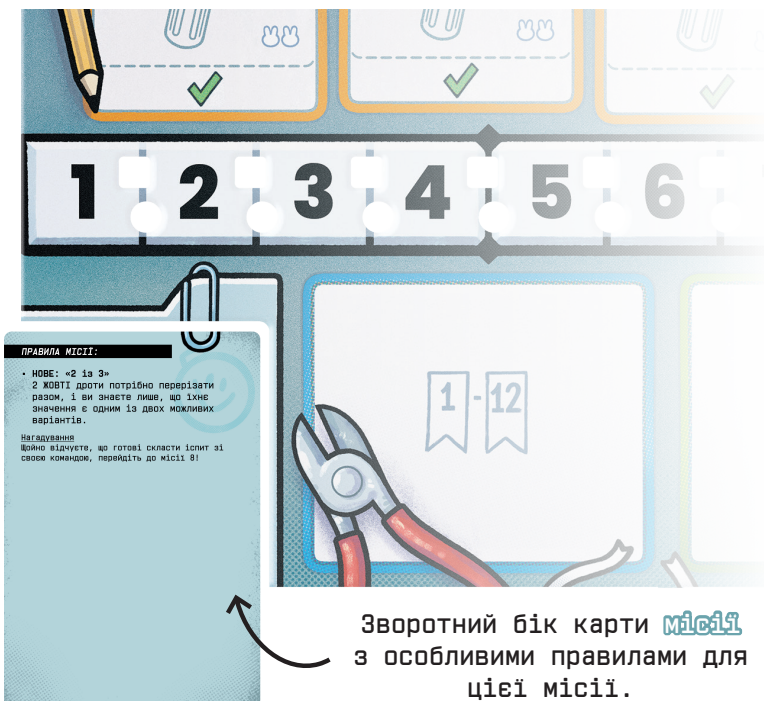
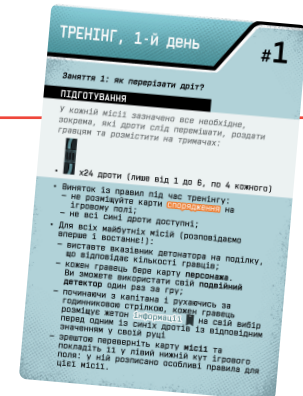
Можливі модифікації для гри вдвох.

Зворотний бік: особливі правила для місії. Як усталено діють звичайні правила.

4 У грі вдвох: кожен гравець бере по 2 тримачі для тайлів.

У грі втриьох: капітан бере 2 тримачі для тайлів, інші гравці беруть по 1.

У грі вчотирьох і вп'ятьох: кожен гравець бере по 1 тримачу для тайлів.

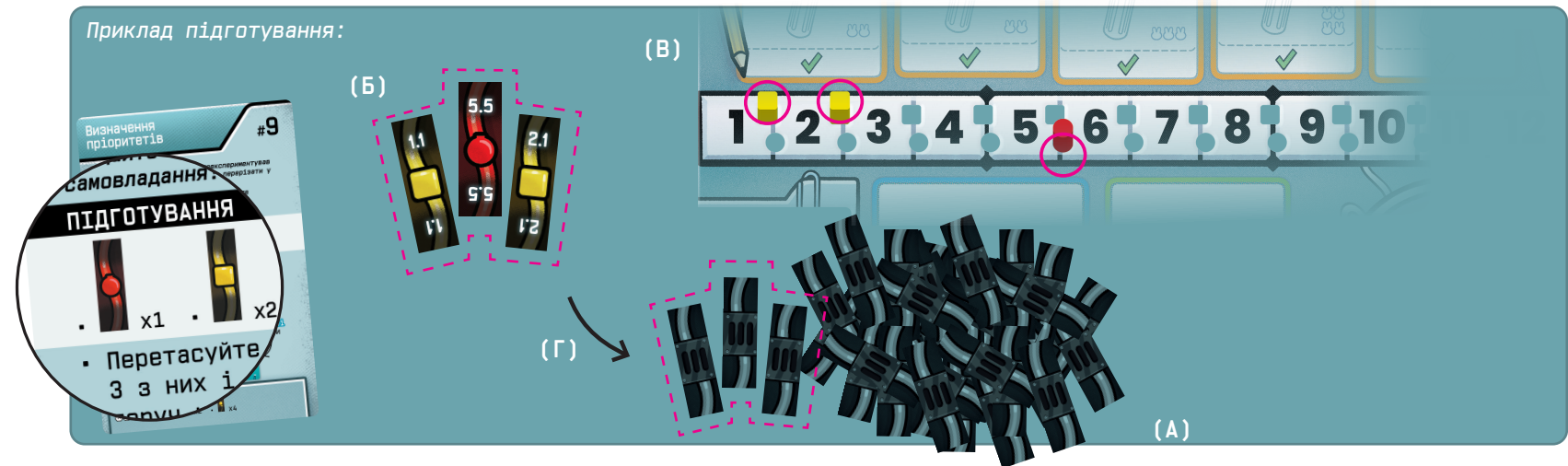


Зворотний бік карти місії з особливими правилами для цієї місії.



5 Підготуйте тайли **дротів** для місії:

- А. Завжди використовуйте 48 **синіх** дротів (крім тренінгів 1, 2 і 3).
Кожен тайл із номером від 1 до 12 має по 4 копії.
- Б. Навмання візьміть указану на карті **місії** кількість **червоних** і **жовтих** дротів.
- В. Погляньте на витягнуті **червоні** та **жовті** тайли і розмістіть **червоні** та/або **жовті** фішки у відповідних комірках ігрового поля боком без знака «?» догори.
- Г. Потім перемішайте всі тайли **дротів** разом (**сині** + **червоні** + **жовті**) долілиць.

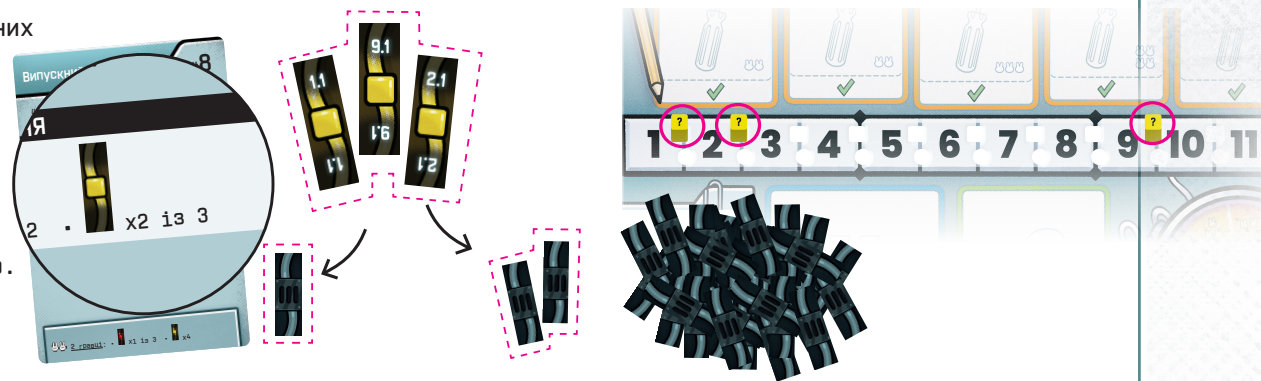


У деяких місіях кількість червоних та/або жовтих дротів указана як «1 із 2», «1 із 3» або «2 із 3».

В такому разі задіяні у місії дроти відомі лише частково. Наприклад, під час підготування «2 із 3 **жовтих** дротів»:

- 1. Розкрийте 3 тайли із **жовтими** дротами.
- 2. Розмістіть 3 фішки **?** у відповідних комірках ігрового поля боком зі знаком «?» догори, аби зобразити, що у грі можуть бути такі тайли.
- 3. Перемішайте ці 3 тайли і додайте 2 з них долілиць до **синіх** тайлів. Відкладіть третій тайл, не розкриваючи його.

Отже, у грі лишилися 2 **жовті** дроти з 3 можливих, що позначають фішками «?».



- 6** Розподіліть усі дроти долілиць між усіма тримачами для тайлів якомога рівномірніше (один тримач може містити більше тайлів, ніж інший).
- 7** На кожному тримачі гравець розподіляє дроти за зростанням, зліва направо лицем до себе.

! ПРИМІТКА: якщо технік має 2 тримачі, дроти на кожному з них є незалежними, тому їх розподіляють окремо. Тримачі тепер утворюють вашу руку і завжди будуть вважатися однією рукою (для спорядження, жетонів інформації, особливих правил тощо).



Значення жовтих і червоних дротів використовують тільки для розподілу. Після цього їх уважають дротами без значення, лише «**ЧЕРВОНІ**» або «**ЖОВТІ**».

8 На ігровому полі:

Візьміть стільки карт **спорядження**, скільки є гравців, і покладіть їх горілиць на місця з галочками ✓, оскільки ви ще не можете ними користуватися. Це єдине спорядження, доступне для цієї місії.

Приклад для 3 гравців



Виставте вказівник детектора на поділку, що відповідає кількості гравців.

Покладіть сюди всі жетони інформації та 12 жетонів знешкодження.



Незабаром тут з'явиться нове правило

(Б)

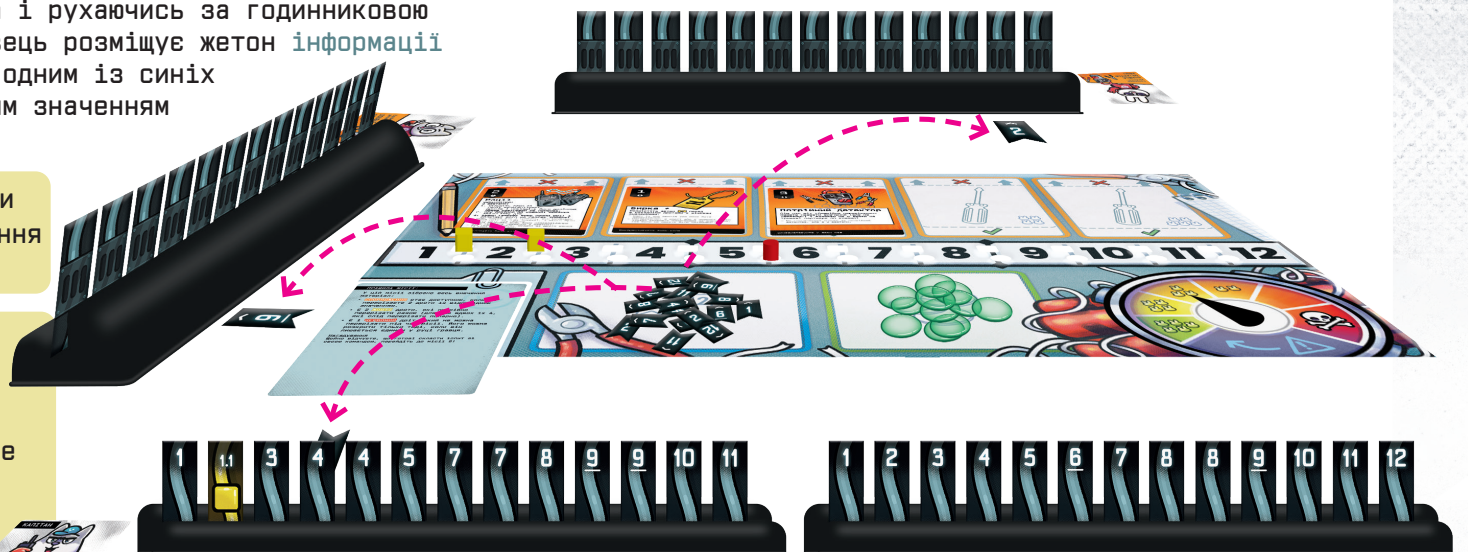
Незабаром тут з'явиться нове правило

(В)

9 Починаючи з капітана і рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен гравець розміщує жетон інформації на свій вибір перед одним із синіх дротів із відповідним значенням у своїй руці.

⚠ Не можна використовувати жовтий жетон під час підготовки до гри.

⚠ 2 тримачі = 1 рука. Тож майте на увазі, що 2 тримачі одного гравця передбачають розміщення лише 1 жетона інформації (перед тим тримачем, який вибере гравець).



Перебіг гри

Техніки грають за годинниковою стрілкою, починаючи з капітана. У свій хід гравець («активний технік») повинен виконати одну з 3 дій: «Подвійне перерізання», «Одиночне перерізання», «Розкриття червоних дротів».



Дія «Подвійне перерізання»

Активний технік повинен перерізати 2 однакові дроти: 1 свій та 1 партнера по команді. Він указує на дріт партнера по команді й називає значення. Наприклад: «Це 9».

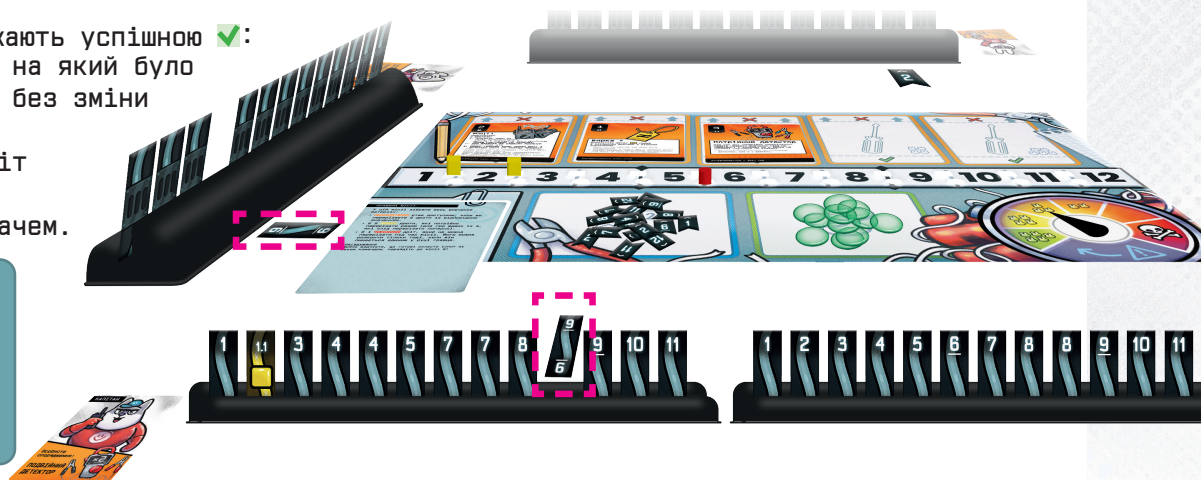
А Якщо активний технік має рацію, дію вважають успішною **✓**:

- його партнер по команді розміщує дріт, на який було вказано, горілиць перед своїм тримачем без зміни порядку розташування тайлів;
- потім активний технік розміщує свій дріт того ж номіналу (або один із них, якщо їх декілька) горілиць перед своїм тримачем.

Ось приклад успішної дії «Подвійне перерізання»: капітан указав на 9 й не помилився.

Тоді:

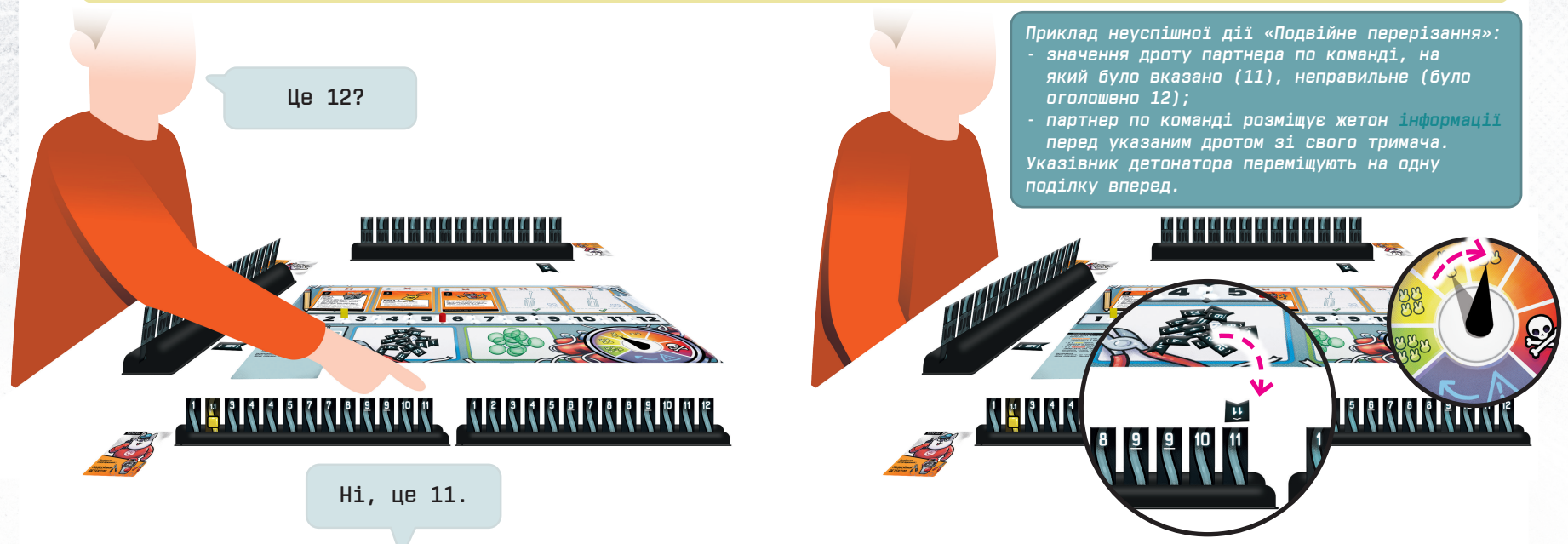
- партнер по команді розміщує дріт 9, на який було вказано, перед своїм тримачем;
- капітан також розкриває один зі своїх дротів 9 і розміщує його перед своїм тримачем.



Б Проте якщо активний технік помиляється, дію вважають неуспішною **✗**:

- якщо дріт, на який було вказано, **червоний**, – бомба вибухає і місію провалено;
- якщо дріт, на який було вказано, **синій** або **жовтий**, – указівник детонатора переміщують на одну поділку вперед (бомба вибухне на поділці з черепом, що призведе до провалу місії). Партнер по команді розміщує жетон інформації перед дротом, на який було вказано, аби продемонструвати його справжнє значення.

! Примітка: активний технік не розкриває дріт у своїй руці, який мав намір перерізати.





Дія «Одиночне перерізання»

Активний технік може самостійно перерізати 2 АБО 4 однакові дроти зі своєї руки за умови, що це останні дроти з таким значенням, що залишились у грі:

- або всі 4 дроти (якщо йому пощастить);
- або 2 дроти, що залишились у грі, оскільки інші 2 перерізували раніше.

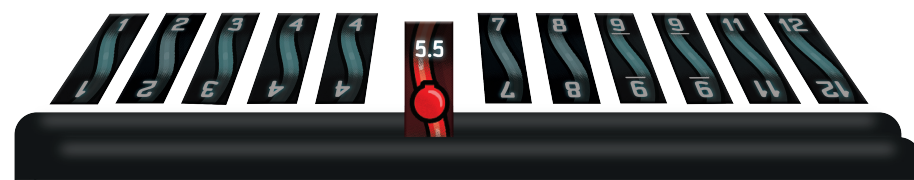
Потім він розміщує їх горілиць перед своїм тримачем.

У цьому прикладі два дроти зі значенням 9 перерізували раніше. Активний технік виконує дію «Одиночне перерізання»: він перерізує два дроти зі значенням 9, які є в його руці (у цьому разі на двох тримачах).



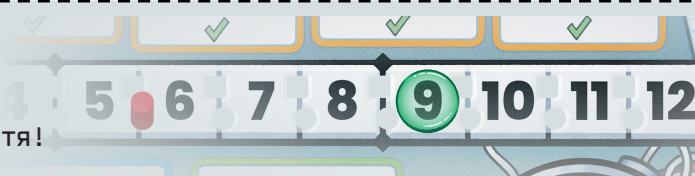
Дія «Розкриття червоних дротів»

Цю дію можна виконати **ЛИШЕ** за умови, що всі дроти, які залишилися в активного техника, – **ЧЕРВОНІ**. Їх можна безпечно розкрити.



ЖЕТОНИ ЗНЕШКОДЖЕННЯ

Щойно переріжете 4 дроти з однаковим значенням, покладіть жетон **знешкодження** на відповідне число на ігровому полі. Ця наочна підказка може заощадити час і, можливо, навіть врятувати вам життя!



ЖОВТІ ДРОТИ

- Їх можна перерізати так само, як і **сині** дроти (як «Подвійним перерізанням», так і «Одиночним перерізанням»): їхнє значення стосується **ТІЛЬКИ ПОРЯДКУ ЧИСЕЛ** під час розподілу. Після цього **їх** вважають дротами з однаковим значенням – «**ЖОВТИЙ**».

Отже, щоб перерізати **жовтий** дріт, активний технік повинен мати його в своїй руці і сказати: «Це жовтий», вказавши на дріт партнера по команді. Якщо він має рацію, обидва дроти перерізають. Інакше, як і з **синіми** дротами, розміщують жетон **інформації**, а вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.

- Якщо **жовтий** дріт вказано неправильно, використовують «жовтий» жетон **інформації**.
- Дію «Одиночне перерізання» може виконати лише той гравець, який має **ВСІ** позostalі **жовті** дроти у своїй руці.

КАРТИ СПОРЯДЖЕННЯ

- Спорядження можна використовувати, щойно переріжуть 2 дроти зі значенням, указаним у верхньому лівому куті карти спорядження. Після цього перемістіть відповідну карту **спорядження** вгору, аби було видно, що вона доступна.

- Усе спорядження можна використати лише один раз: після використання переверніть карту спорядження.
- На кожній карті вказано, коли можна використовувати спорядження. Будь-який гравець може використовувати більшість карт будь-коли, навіть не у свій хід. Також технік може використати кілька карт спорядження поспіль.

ПРИМІТКА: спорядження «X/Y-промінь» можна поєднувати з потрійним детектором, супердетектором і подвійним детектором (щоб вказати 2 значення для кількох дротів!).



Перерізано пару дротів зі значенням 9, отже, це спорядження 9 тепер доступне.



КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

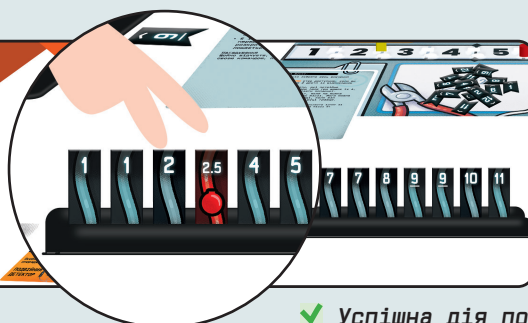
Кожен технік може використовувати особисте спорядження один раз за місію, перевернувши свою карту персонажа долілиць.

Подвійний детектор: під час дії «Подвійне перерізання» активний технік може назвати значення й вказати на ДВА дроти замість одного на тримачі партнера по команді.

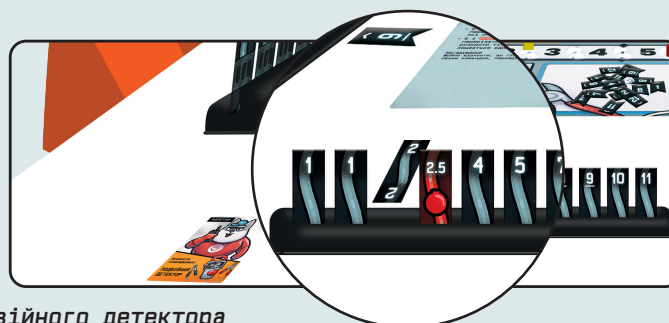
- Якщо один із цих двох дротів названо правильно, дію вважають **успішною**.
 - Якщо обидва дроти названі правильно, партнер по команді не повідомляє про це, а перерізає дріт на свій вибір.
- Якщо обидва дроти названо неправильно, дію вважають **неуспішною**.
 - Вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед, а партнер по команді розміщує жетон **інформації** перед одним із двох названих дротів (на свій вибір).
 - Якщо один із двох названих дротів **червоний**, бомба не вибухає. Партнер по команді не повідомляє про червоний дріт, а натомість мусить розмістити жетон **інформації** перед «не червоним» дротом.



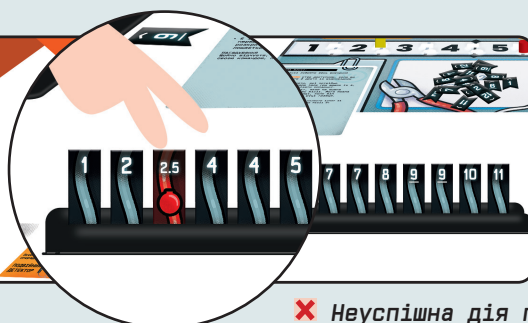
Котрийсь із цих дротів має значення 2?



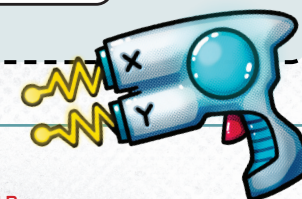
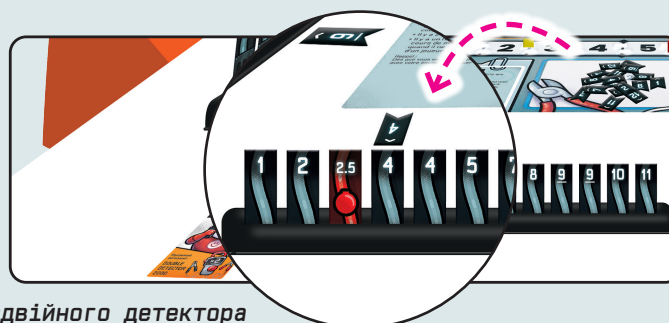
✓ Успішна дія подвійного детектора



Котрийсь із цих дротів має значення 3?



✗ Неуспішна дія подвійного детектора



Спілкування

Для кращого перебігу гри обмежте спілкування в команді.

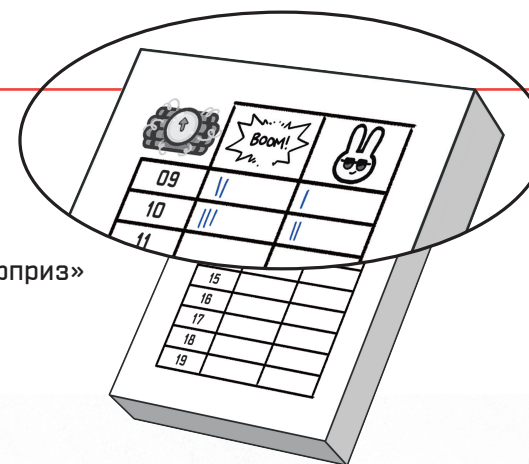
- **Заборонено:** говорити про дроти у руці, натякати на їхнє значення, згадувати інформацію з попередніх ходів, уголос ділитися своїми припущеннями та здогадками.
- **Дозволено:** обговорювати загальну тактику й використання спорядження, згадувати особливі правила, радити партнеру по команді використати подвійний детектор або інше спорядження в будь-який час.

Кінець гри

Місію завершено, коли у всіх техніків не залишилося дротів у руках. Коли у техника не лишається дротів, місія триває без нього.

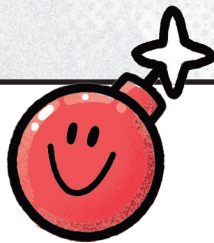
Якщо місію провалено (перерізано **червоний** дріт або вказівник детонатора на ☠), змініть капітана і почніть місію заново!

Після місії 8 (вітаємо!) ви здобуваєте право відкрити першу коробку-«сюрприз» (місії 9-19) і зможете заповнювати таблицю на звороті коробки.



Кількість перемог і поразок





ШВИДКА ПАМ'ЯТКА



Підготування:

- Кожен гравець отримує карту персонажа.
- Перемішайте 48 синіх тайлів разом із червоними / жовтими для вибраної місії. Потім розподіліть усі драти долілиць між усіма тримачами для тайлів.
- У грі вдвох: кожен технік бере по 2 тримачі. У грі втрох: лише капітан бере 2 тримачі.
- Кількість карт спорядження і позиція вказівника детонатора залежать від кількості техніків.
- Кожен гравець розміщує жетон інформації перед одним із синіх дратів у своїй руці (ніколи – перед жовтим 🧠).

У свій хід:

- Виберіть і виконайте одну з таких дій:
 - **«Подвійне перерізання»:**
Назвіть значення дроту в руці партнера по команді (ви мусите мати таке саме значення у своїй руці).
 - **✓ Ви вгадали:** розкрийте 2 драти.
 - **✗ Ви не вгадали:** вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед і, якщо він не досяг черепа, перед указаним дротом розміщують жетон інформації.
 - **💣 Червоний дріт:** бомба вибухає!
 - **«Одиночне перерізання»:**
Розкрийте зі своєї руки 4 або 2 позostalі драти з однаковим значенням і розмістіть їх перед своєю рукою.
 - **«Розкриття червоних дратів»:**
Розкрийте свої драти, якщо всі вони червоні.

Кінець гри:

- **Перемога:** всі тримачі для тайлів порожні!
- **Поразка:** бомба вибухнула (перерізано червоний дріт або вказівник детонатора досяг ☠️!)

ПАМ'ЯТАЙТЕ:

- Кожен персонаж має одне особисте спорядження, яке можна використати один раз за гру.
- Спорядження можна використовувати, коли перерізали 2 драти зі вказаним на карті значенням.
- Всі жовті драти вважають однаковими за значенням: «жовті».
- Всі червоні драти вважають однаковими за значенням: «червоні».
- Кожного дроту – по 4 копії номіналом від 1 до 12. Коли переріжете 4 драти з однаковим значенням, покладіть жетон знешкодження на відповідне число на ігровому полі як нагадування.
- Уточнення терміна: 2 тримачі для тайлів перед одним гравцем – це одна рука.

Маєте питання щодо правил? Офіційні ЧаПи можна знайти за посиланням:
<https://desktopgames.com.ua/ua/nastilna-hra-bomb-busters-ua.html>



БУУМ!

