

БОМБАСТЕРИ

2-5

30'

12+

Гра Hisashi Hayashi, ілюстрації Dom2D



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

5 тримачів для тайлів

40 жетонів



26 жетонів інформації (разом із 2 жовтими)



12 жетонів знешкодження

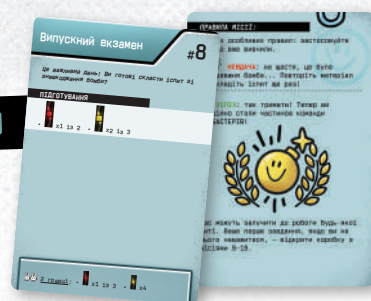


1 жетон «=»

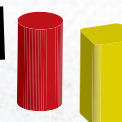


1 жетон «≠»

8 великих карт місій



7 фішок: 4 жовті та 3 червоні



5 коробок-«сюрпризів», які ви відкриєте пізніше



8 зіп-пакетиків



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

Правила гри



Мета гри

«Бомбастери» – це кооперативна гра. Кожен гравець – вибухотехнік (далі по тексті – технік), 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 (місія 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.

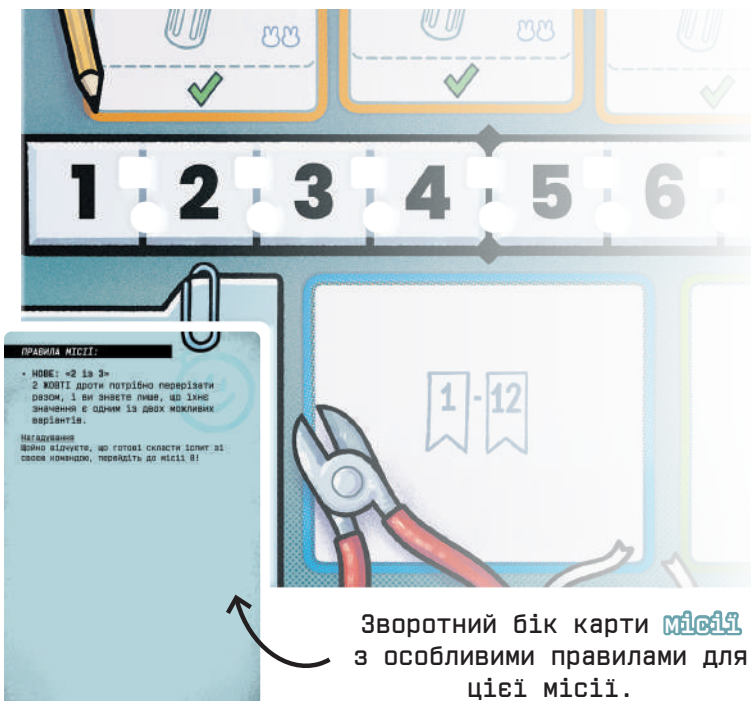
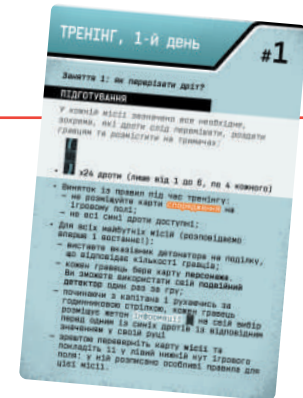
Можливі модифікації для гри вдвох.

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 втрох: 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.

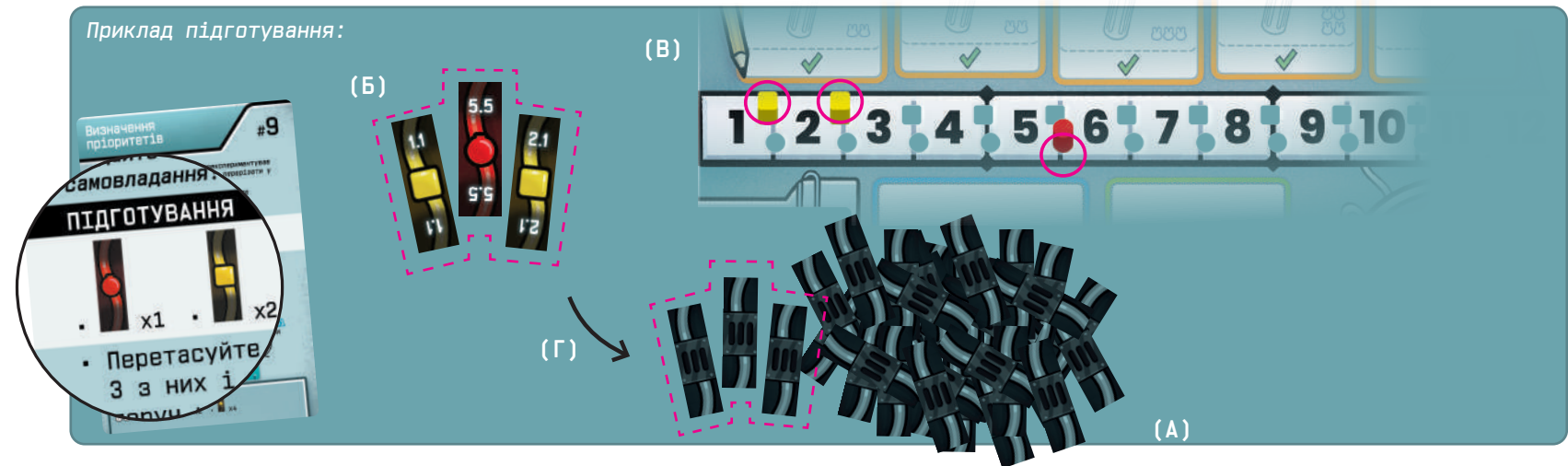


Зворотний бік карти місії з особливими правилами для цієї місії.



5 Підготуйте тайли **дротів** для місії:

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

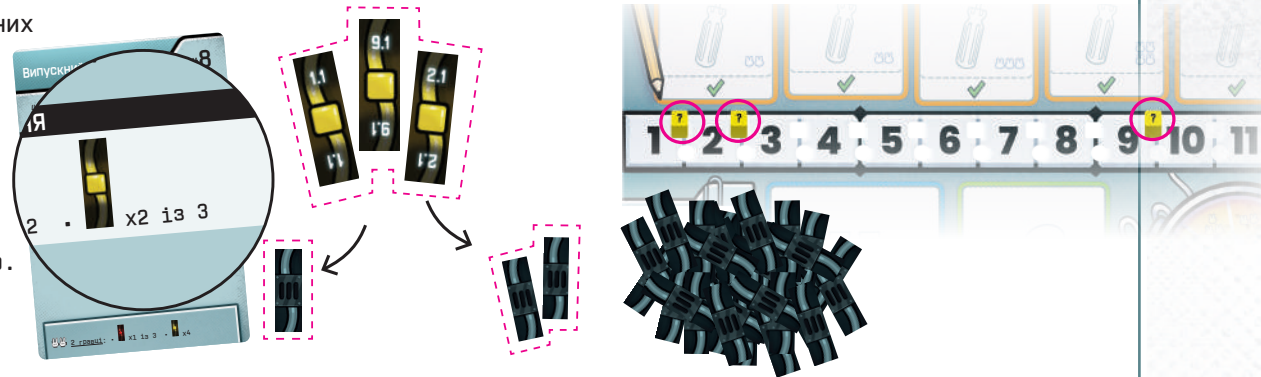


У деяких місіях кількість червоних та/або жовтих дротів указана як «1 із 2», «1 із 3» або «2 із 3».

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

- Розкрийте 3 тайли із **жовтими** дротами.
- Розмістіть 3 фішки **■** у відповідних комірках ігрового поля боком зі знаком «?» догори, аби зобразити, що у грі можуть бути такі тайли.
- 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 «?».



- Розподіліть усі дроти долілиць між усіма тримачами для тайлів якомога рівномірніше (один тримач може містити більше тайлів, ніж інший).
- 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



Покладіть сюди всі жетони **інформації** та 12 жетонів **знешкодження**.

Виставте вказівник детонатора на поділку, що відповідає кількості гравців.



Незабаром тут з'явиться нове правило

(Б)

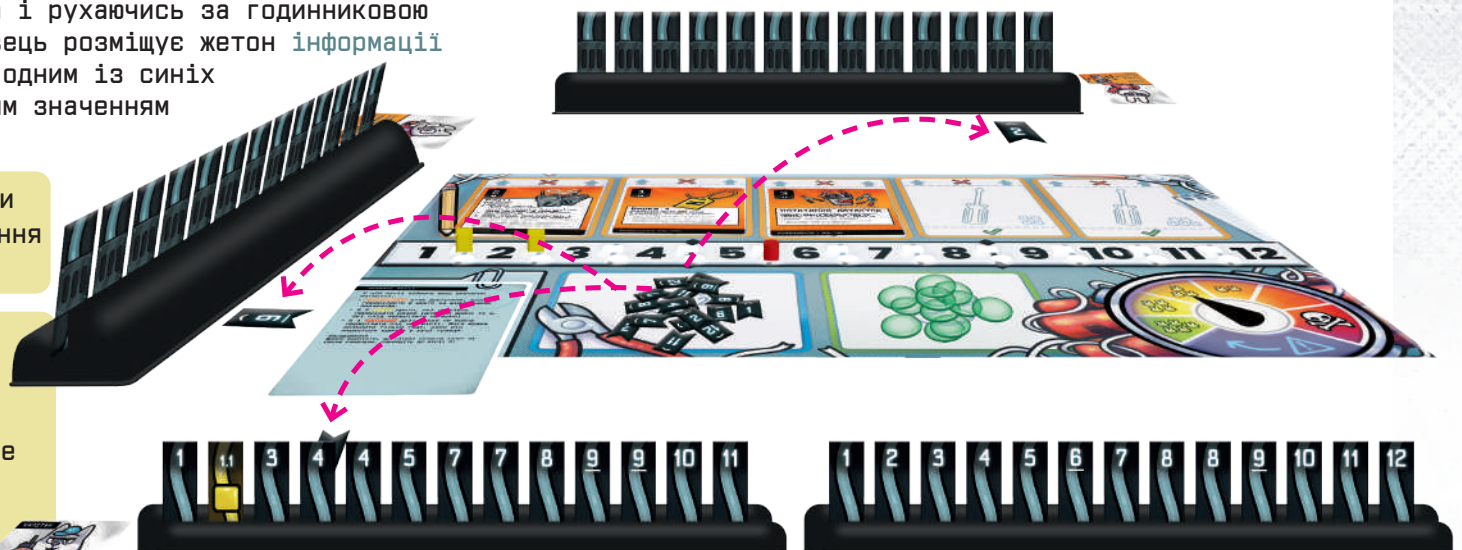
Незабаром тут з'явиться нове правило

(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 підготування 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».

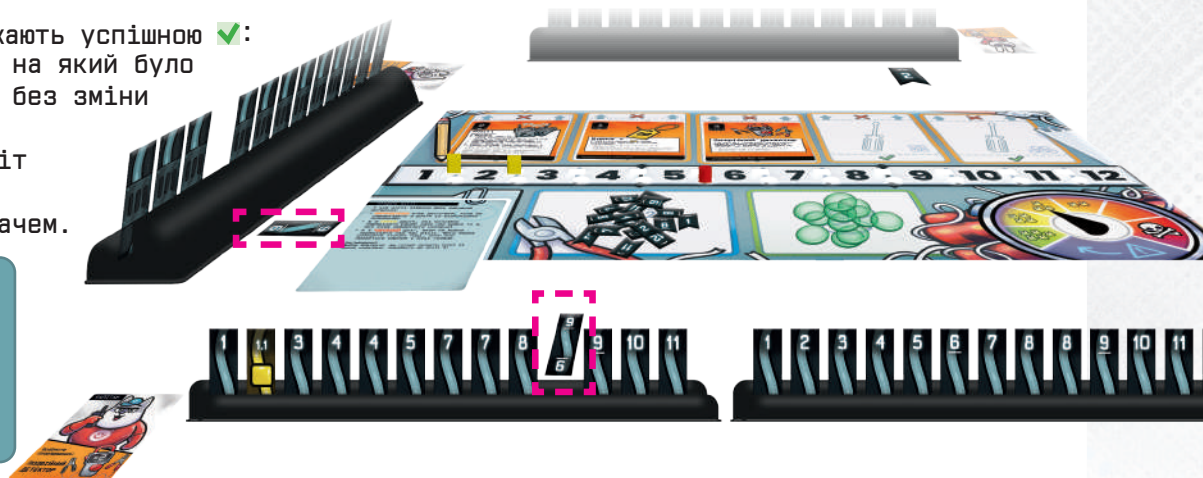
А Якщо активний технік має рацію, дію вважають успішною **✓**:

- 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:

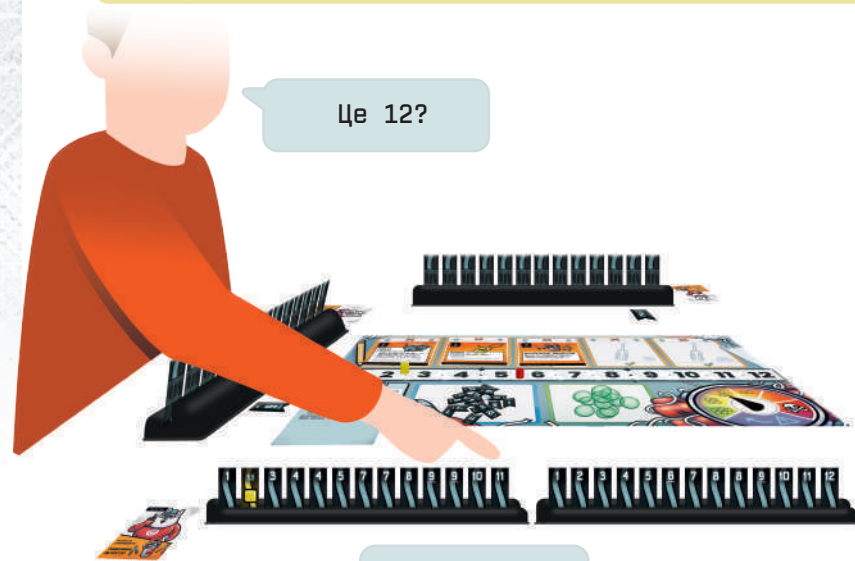
- партнер по команді розміщує дріт 9, на який було вказано, перед своїм тримачем;
- капітан також розкриває один зі своїх дротів 9 і розміщує його перед своїм тримачем.



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.



Це 12?

Ні, це 11.



Приклад неуспішної дії «Подвійне перерізання»:

- значення дроту партнера по команді, на який було вказано (11), неправильне (було оголошено 12);
- партнер по команді розміщує жетон інформації перед указаним дротом зі свого тримача. Указівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.



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).



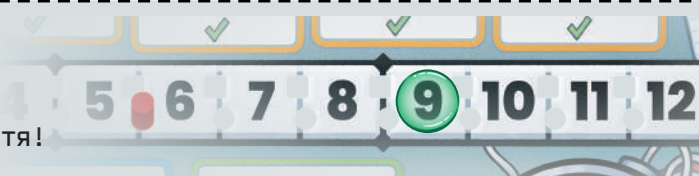
Дія «Розкриття червоних дротів»

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 указано неправильно, використовують «жовтий» жетон **інформації**.
- Дію «Одиночне перерізання» може виконати лише той гравець, який має **ВСІ** позосталі **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 указати 2 значення для кількох дротів!).



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



КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

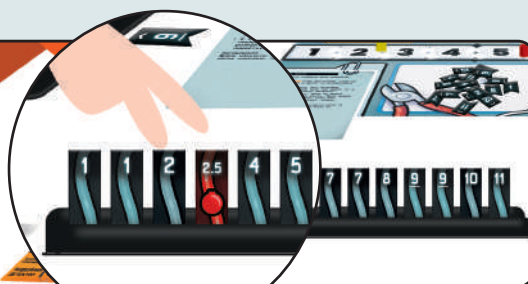
Кожен технік може використовувати особисте спорядження один раз за місію, перевернувши свою карту персонажа долілиць.

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

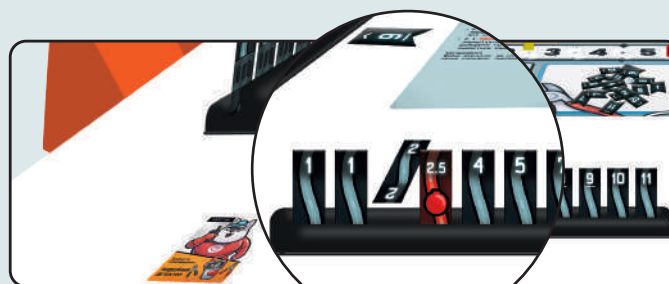
- Якщо один із цих двох дротів названо правильно, дію вважають **успішною**.
 - Якщо обидва дроти названі правильно, партнер по команді не повідомляє про це, а перерізає дрот на свій вибір.
- Якщо обидва дроти названо неправильно, дію вважають **неуспішною**.
 - Вказівник детонатора переміщують на одну 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 дрот, а натомість мусить розмістити жетон **інформації** перед «не червоним» дротом.



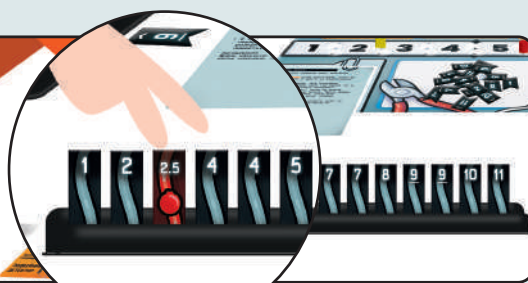
Котрийсь із цих дротів має значення 2?



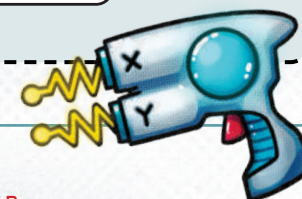
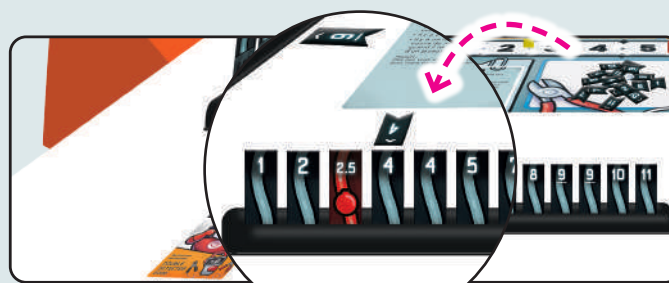
✓ Успішна дія подвійного детектора



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** дрот 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 дрти 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 дртів 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 дрти.
 - **✗ 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 дрти з однаковим значенням і розмістіть їх перед своєю рукою.
 - **«Розкриття червоних дртів»:**
Розкрийте свої дрти, 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 дрти зі вказаним на карті значенням.
- Всі жовті дрти вважають однаковими за значенням: «жовті».
- Всі червоні дрти вважають однаковими за значенням: «червоні».
- Кожного дроту – по 4 копії номіналом від 1 до 12. Коли переріжете 4 дрти 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!

