

BOMBAIRTÓK

(GYIK)

Kérdésed van a szabállyal, felszereléssel, küldetéssel vagy bármi mással kapcsolatban? Jó helyen jársz.

SZÓLÓ VÁGÁS

Ha 2 tartóm van, végezhetek szóló vágást a két tartóm között?

IGEN, végezhetsz szóló vágást, és elvágatsz 2 drótot vagy 4-et, ha már CSAK azok maradtak játékban.

Végezhetek szóló vágást, ha 3 azonos értékű drótom van?

NEM. Mindig 2 vagy 4 drótot kell elvágnod. Várnod kell, míg az egyik drótot elvágják egy társad drótjával együtt, mielőtt a tartódon maradt párt elvághatod.

PÁROS VÁGÁS

Megtehetem, hogy szándékosan rossz számot mondok? Például rámutatok egy drótra, amely egy 2-essel és egy 4-essel szomszédos, és azt mondom, „ez 10-es”?

IGEN. Megteheted, hogy szándékosan hibázol. Ezt történhet annak érdekében, hogy elkerüld a bomba felrobbantását, vagy információt ossz meg a tartódon lévő drótokról. Lehet, hogy ez megkímél egy robbanástól, de az időzítőt egy mezővel előre kell forgatnotok.

HIBA

Mi a teendő, ha olyan értéket nevezek meg, amely nem szerepel a tartómon?

Hoppá! Rajtatok múlik, mennyire vagytok engedékenyek. Azt tanácsoljuk, hogy ilyen esetben vágj el egy másik drótot a tartódról, DE forgasd az időzítőt egy mezővel előre.

NYOMJELÖLŐK

Mitévő legyenek, ha a szükséges nyomjelölő már nincs a tartalékban, azaz mindkettő már játékban van?

Ez nagyon ritkán fordulhat elő. Ilyen esetben:

- Ha az egyik jelölőre már nincs szükség (az általa jelzett drótot elvágtátok), akkor használd azt.
- Ha mindkét jelölőre szükség van, mondd ki hangosan a drót értékét. A többieknek meg kell jegyezniük az infót.

DUPLA ÉRZÉKELŐ

A 2 kijelölt drótnak szomszédosnak kell lennie?

Ezek gyakran szomszédosak lesznek, de megteheted, hogy egy tartón 2 nem szomszédos drótot jelölsz ki egy stratégiai ok miatt, vagy hogy ezáltal üzenj valamit a csapattársaidnak.

Kijelölhetek 2 drótot egy játékos különböző tartóiról?

Nem, mindkét drótnak ugyanazon a tartón kell lennie.

Mi történik, ha mindkét kijelölt drót piros?

A bomba felrobban.



Mi történik, ha a 2 kijelölt drót egyike piros?

A bomba csak abban az esetben robban fel, ha a játékos úgy dönt, hogy a piros drótot fedi fel. Ugyanakkor bízunk abban, hogy a megfelelő felkészülés arra ösztönzi, hogy a nem piros drót elé helyez nyomjelölőt.

Dupla érzékelő használata közben mondhatom-e azt, hogy „Ennek a 2 drótnak az egyike SÁRGA”?

Nem. Amikor Dupla érzékelőt használsz, csak 1–12 közötti számot jelenthatsz be, és soha nem sárga színt (vagy pirosat).

FELSZERELÉSKÁRTYÁK

2: Adó-vevők

Az Adó-vevőkkel bármilyen el nem vágott drótlapkákat kicserélhettek egymás között. Ez lehet olyan drót is, amely előtt nyomjelölő van. A nyomjelölőt helyezzétek az új tartó elé.

Csere közben nem kommunikálhattok, és nem kérhettek konkrét drótokat egymástól. Tehát ha úgy döntesz, hogy drótot cserélsz egy társaddal, akinek 2 tartója van, nem mondhatod meg, hogy melyik tartójáról adjon neked drótot.

3: Tripla érzékelő

A vágás akkor sikeres, ha legalább az egyik drót a bejelentett értékű. A társad egyetlen drótot vágjon el anélkül, hogy jeleznél, van-e több ilyen értékűje is.

Ha a vágás sikertelen, a társad helyezzen le egy nyomjelölőt az általad kijelölt 3 drót egyike elé.

5: Szuper érzékelő

A vágás akkor sikeres, ha legalább az egyik drót a bejelentett értékű. A társad egyetlen drótot vágjon el anélkül, hogy jeleznél, van-e több ilyen értékűje is.

Ha a vágás sikertelen, a társad helyezzen le egy nyomjelölőt az egyik drótja elé.

8: Általános radar

Csak igennel vagy nemmel válaszolhatsz, nem mutathatsz rá drótra és nem jelezheted a kért drótok mennyiségét. A sárga és a piros drótoknak csak színbeli értékük van, számbeli értékük NINCS, úgyhogy sosem fogsz igennel válaszolni arra a kérdésre, hogy „Van-e 7-es drótod?”, ha egy 7.5-ös piros drótod van.

9: Stabilizátor

Ha piros drótot jelöltél ki, a társad ne helyezzen le nyomjelölőt.

10: XY sugarak

A vágás akkor sikeres, ha a drót a 2 érték valamelyikével rendelkezik: fedd fel a másik, azonos értékű dróttal együtt. Ezek alapján a társaid további információhoz jutnak: tudják, hogy rendelkezel a másik bejelentett értékű dróttal is. A közölt értékeknek nem kell egymást követőnek lenniük.

11-11: Csákllya

Ha 2 tartód van, szabadon eldöntheted, melyikre teszed a drótot.

KÜLDETÉSEK

9. küldetés:

Ha csak elvághatatlan drótod maradt (pl. C drótok, amikor a B drótokat még nem vágjátok el), akkor BUMM, a bomba felrobban.

10. küldetés:

Nem játszhatok két kört egymás után, kivéve kétfős játékban, vagy ha csak neked van elvágandó drótod.

12. küldetés:

2 azonos értékű drót elvágása elegendő ahhoz, hogy elérhetővé tegyétek a megfelelő felszerelést (ha az játékban van) ÉS a megfelelő számkártyát (ha játékban van).

13. küldetés:

Nem használhatsz felszerelést vagy személyes felszerelést a 3 piros drót elvágásához. A piros drót olyan, mint a sárga: elrendezése után többé nincs számértéke, csupán színe: piros. Emiatt nem választható ki a Dupla, Tripla vagy Szuper érzékelővel.

18. küldetés:

Aktív bombaszakértőként csak azt a játékosat választod ki, akinek vágást kell végrehajtania, és nem azt, ahol a vágásnak történni fog.

A köröd után a téled balra ülő játékos lesz a következő aktív bombaszakértő, nem a vágást végrehajtó balján ülő játékos.

24. küldetés

Ha az Adó-vevőket (2. felszerelés) egy nyomjelölővel rendelkező dróton használod, akkor dobd el a nyomjelölőt.

29. küldetés:

- Ha egy felszereléssel (pl. Dupla vagy Tripla érzékelő) több drótot jelölsz ki elvágásra, csak az elvágott drót okozhatja az időzítő forgatását. A kijelölt, ám NEM elvágott többi drót miatt az időzítő nem forog még akkor sem, ha valamelyikük megegyezik a felfedett számkártyával. Ha nincs több elvágandó drótod, helyezd a kártyáidat a pakli alá.
- Ha a jobb oldali szomszédnak nincs már számkártya a kezében, akkor az ő jobb oldali szomszédjának kell kártyát kijátszania (és így tovább, jobbra haladva).
- Ha aktív bombaszakértőként használod az Egy bögre kávé (11. felszerelés), akkor a 2. lépést hagyd ki (mert kihagyod a köröd), és húzd fel a jobb oldali szomszédod által kijátszott számkártyát. Ha a bal oldali szomszédodat választod következő játékosnak, akkor a szabályok alapján neked kell számkártyát lehelyezned neki.

31. küldetés:

Miután megfordítottad a megkötéskártyádat, a szokásos módon játszol tovább még akkor is, ha később az Adó-vevőkkel (2. felszerelés) visszaszerzed a megkötésnek megfelelő drótot.

32. küldetés:

Abban a ritka esetben, ha a megkötéskártyák húzópaklija üres, folytassátok a játékot megkötések nélkül.

38. küldetés:

Ha kapitányként a megfordított drótod piros, akkor feladatod a játék során kitalálni ezt, és akkor felfedni, amikor már csak piros drótid maradtak (lásd Piros drótok felfedése, 6. oldal).

39. küldetés:

Ha a kapott számkártya értékének megfelelő drót nincs nálad vagy nincs játékban, hagyd figyelmen kívül a számkártyát.

41. küldetés:

Ha a különleges akció által kijelölt drót piros, a bomba felrobban.



44. küldetés:

- A Stabilizátorral (9. felszerelés) tehetsz úgy, mintha az 1 oxigénjelölőt igénylő értékek közül vágnál akkor is, amikor már minden értéket elvágta ottan.
- Ha oxigénjelölők megtakarítása céljából úgy döntesz, hogy nem játszol, akkor hagyd ki a köröd, és az időzítőt forgasd egy mezővel előre.
- A Stabilizátorral (9. felszerelés) figyelmen kívül hagyhatod az időzítő előreforgatását, amikor úgy döntesz, hogy kihagyod köröd.

49. küldetés:

- Amikor elfognak a drótok a tartó(i)dról, vagy felfeded a piros drótidat, távolítsd el a játékból az oxigénjelölőidet. Emiatt ügyelni kell arra, kinek adtok jelölőt.
- Ha például oxigénjelölők megtakarítása céljából úgy döntesz, hogy nem játszol, akkor hagyd ki a köröd, és az időzítőt forgasd egy mezővel előre.

54. küldetés:

- Ha képtelen vagy játszani (nincs elegendő oxigénjelölőd vágás végrehajtására), akkor hagyd ki a köröd, és az időzítőt forgasd egy mezővel előre.
- Ha képes vagy játszani (van elegendő oxigénjelölőd vágás végrehajtására), akkor KÖTELEZŐ játszani.



56. küldetés:

Ha a megfordított drótd piros, akkor feladatod a játék során kitalálni ezt, és akkor felfedni, amikor már csak piros dróttjaid maradtak (lásd Piros drótok felfedése, 6. oldal).

63. küldetés:

Ha képes vagy játszani (van elegendő oxigénjelölőd vágás végrehajtására), akkor **KÖTELEZŐ** játszani.

64. küldetés:

Ha 2 tartód van, összesen 2 drótot kell megfordítanod: a kisebb értékű drótot helyezd az 1. tartód bal szélére, a nagyobb értékűt a 2. tartód jobb szélére.

66. küldetés:

Amikor vágást hajtasz végre (függetlenül attól, hogy sikeres vagy sikertelen), **KÖTELEZŐ** mozgatnod a Bombairtók bábut 1 mezővel a kiválasztott megkötésnek megfelelő irányba.

A csíkozott mezőkön **AKCIÓ** végrehajtása előtt (erre a küldetés során kitérünk), végre kell hajtani egy **SIKERES** vágást, betartva az **AKCIÓ** megkötést.

19., 30., 42., 54., 66. küldetések:

Ezeket a hangküldetéseket színészek készítették, a felhasznált hangok és zenék listája itt található:

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

A magyar szinkron közreműködői: Molnár Levente, Rosner Virág, Nagy Attila István, Fancsali Kristóf.



További kérdésed van?

Vedd fel velünk a kapcsolatot: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu