

BOMBAIRTÓK

Tervezte: **Hisashi Hayashi** Illusztrálta: **Dom2D**



Játékelemek:

1 tábla (egy nyíllal, ami az időzítőt jelképezi)

A nyilat szereljétek a táblára a legelső játszmatok előtt.



70 drótlapka



48 kék drót
1–12 értékekkel,
mindegyikből 4 darab



11 piros drót
1.5–11.5 értékekkel



11 sárga drót
1.1–11.1 értékekkel

5 tartó



17 kártya



12 **felszerelés**kártya



5 **karakter**kártya

40 jelölő



26 **nyomjelölő**
(beleértve 2 sárga)



12 **érvényesítés**-
jelölő

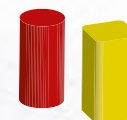


1 "="
jelölő



1 "≠"
jelölő

7 jelölő: 4 sárga és 3 piros



5 meglepi doboz
későbbi kibontásra



8 visszazárható
tasak



1 szabályfüzet

8 nagy küldetéskártya



1 Bombairtó bábu,
amelyet a 66. küldetésnél fogtok
használni.
Addig tartsátok a dobozban :)

A játék célja:

A Bombairtók egy kooperatív játék. Mindannyian bombaszakértők vagytok és egy csapatot alkottok. A cél együtt hatástalanítani az aktuális küldetés bombáját. Vigyázzatok! A bomba felrobban, ha elvágtok egy **piros** drótot, vagy ha az időzítő eléri a halálfejet.

Előkészületek:

- 1** Válasszátok ki az egyik **küldetés** kártyát. A küldetések fokozatosan nehezednek. Ezeket, bár erősen ajánljuk, nem kell feltétlenül sorrendben játszani. Ügyeljetek arra, hogy ne ugorjatok túlságosan előre, különben könnyen túl nehézé válhat a játék...

Az első játszma során:

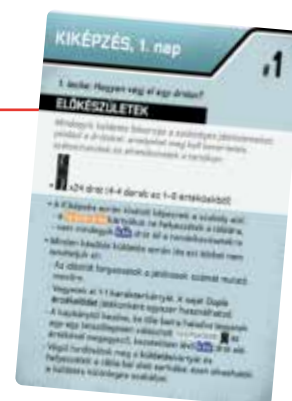
- **Kezdők:** A 3 oktatóanyag (1-3. **küldetések**) lehetővé teszi a szabályok elsajátítását.
- **Optimisták:** A 4 kiképzés (4-7. **küldetések**) lehetővé teszi a gyakorlást és a vizsgára való felkészülést (8. **küldetés**).
- A vizsga sikeres letétele után nyissátok ki a „9-19. küldetés”-dobozt.



- 2** Neveztek ki valakit kapitánynak (egy véletlenszerű bombaszakértőt az 1. küldetésre, majd a tőle balra ülőt a következő küldetésre stb.), és tegyétek elé a „Kapitány” karakterkártyát. A többi bombaszakértő helyezzen egy-egy karakterkártyát maga elé, képpel felfelé fordítva.

Ide hamarosan kerül egy új szabály

(A)



- 3** A kapitány olvassa fel hangosan a **küldetés** kártyát és helyezze a tábla bal alsó sarkába, hogy a különleges szabályt mindenki könnyen láthassa.

Előlap: a küldetés egyedi előkészítése.

Módosítások 2 fős játék esetén.

Hátlap: a küldetés különleges szabályai. Az alapszabályok továbbra is érvényesek.



A **küldetés** kártya hátlapján a küldetés különleges szabályai olvashatók.

- 4** 2 fős játék esetén: 2-2 tartó mindenkinek.

3 fős játék esetén: a kapitánynak 2 tartó, mindenki másnak 1-1 tartó.

4-5 fős játék esetén: 1-1 tartó mindenkinek.

8 A táblán:

Húzzatok annyi **felszerelés**kártyát, ahányan játszotok, és helyezzétek képpel felfelé a pipára ✓, így jelölve, hogy még nem használhatjátok. Ebben a játszmában csak ezek a felszerelések állnak rendelkezésetekre.

Példa 3 fős játék előkészületére



Helyezzétek ide a nyomjelölőket és a 12 **érvényesítés**jelölőt.

Forgassátok az időzítőt a sáv azon mezőjére, amely a játékosok számát mutatja.



Ide hamarosan kerül egy új szabály

(B)

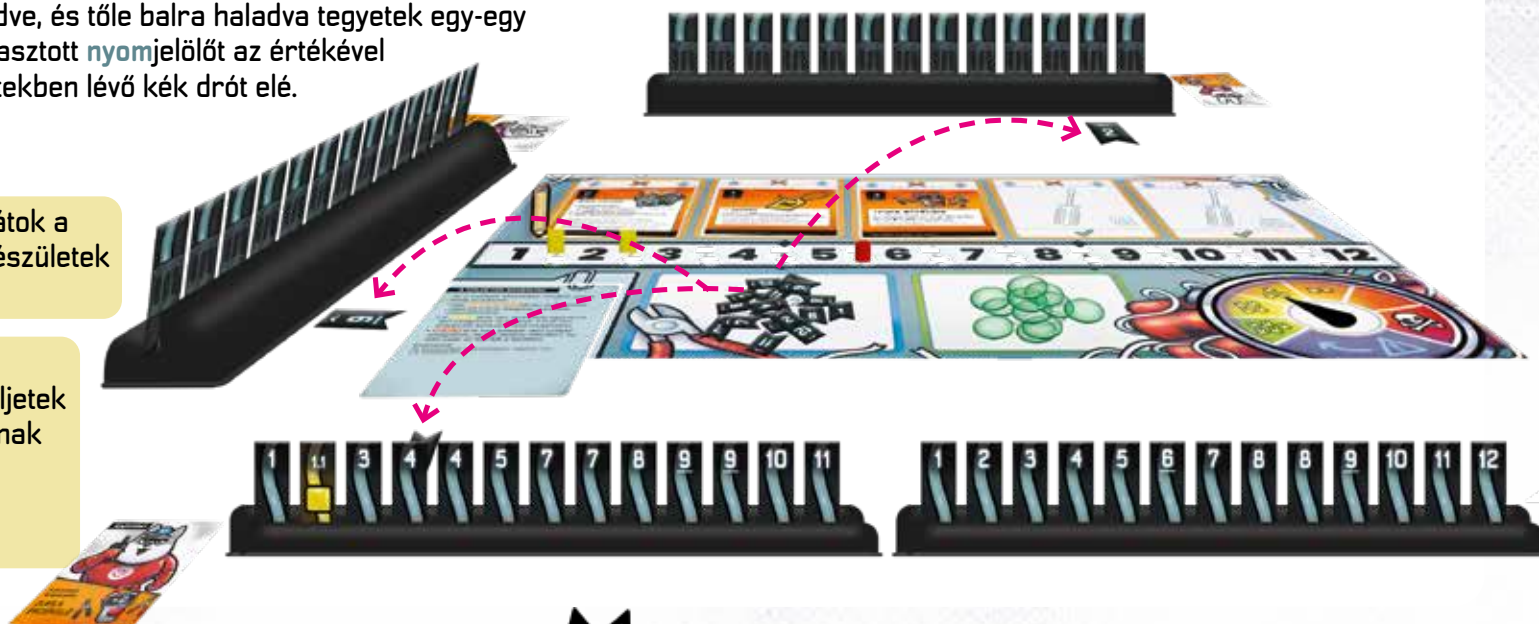
Ide hamarosan kerül egy új szabály

(C)

9 A kapitánytól kezdve, és tőle balra haladva tegyetek egy-egy tetszőlegesen választott **nyomjelölőt** az értékével megegyező, kezetekben lévő kék drót elé.

⚠ Nem használhatjátok a sárga **nyomjelölő**-ket az előkészületek során.

⚠ Emlékeztető:
2 tartó = 1 kéz. Tehát ügyeljete arra, hogy ha egy játékosnak 2 tartója van, akkor csak 1 **nyomjelölőt** tesz le (a választott tartó elé).



Játékmenet:

A bombaszakértők a kapitánytól kezdve, és tőle balra haladva kerülnek sorra. Körödben te vagy az „aktív bombaszakértő”, és végre kell hajtanod a következő 3 akció valamelyikét: **Páros vágás**, **Szólvágás** vagy **Piros drótok felfedése**.

Páros vágás

Aktív bombaszakértőként 2 egyforma drótot kell elvágnod: 1-et a saját kezedből, 1-et egy társad kezéből. Jelöld ki a társad egyik drótját, és jelentsd be az értékét. Például: „Ez a drót 9-es.”

A Ha a bejelentés helyes, az akció sikeres ✓:


- A társ helyezze a tartója elé a kijelölt drótot, képpel felfelé fordítva, anélkül, hogy megváltoztatná a többi lapkához viszonyított pozícióját.
- Ezután helyezd az azonos drótodat (ha több is van, akkor az egyiket) a tartód elé, képpel felfelé fordítva.

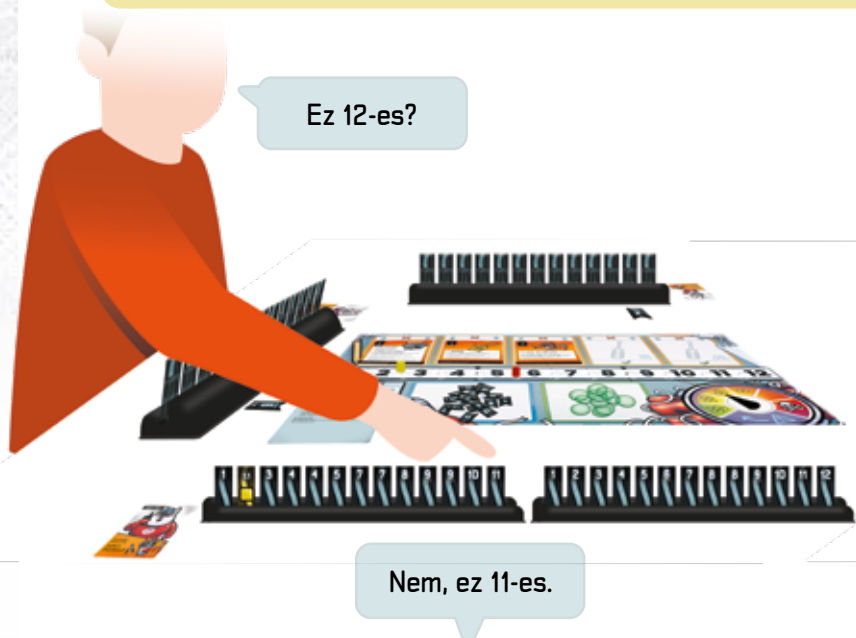
Sikeres páros vágás: Ebben a példában, a kapitány helyesen kijelölte egy társa 9-esét.
- A társ a kijelölt 9-esét a tartója elé helyezi.
- A kapitány felfedi egy saját 9-esét és a tartója elé helyezi.



B Ha a bejelentés helytelen, az akció sikertelen ✗:

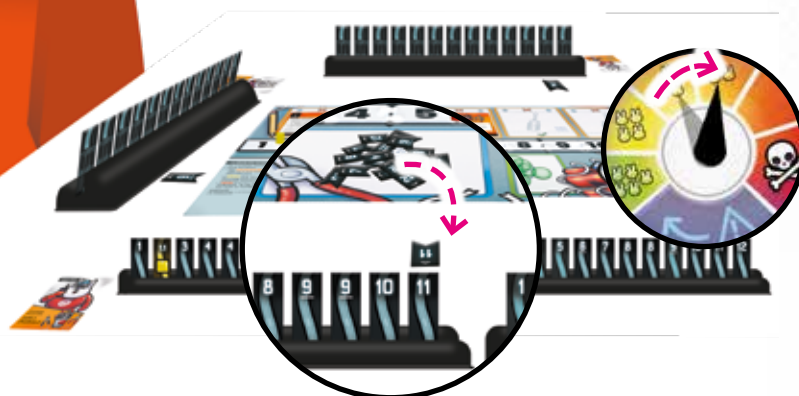
- Ha a kijelölt drót **piros**, a bomba felrobban, és a küldetés sikertelen;
- Ha a kijelölt drót **kék** vagy **sárga**, fordasd az időzítőt egy mezővel előre (ha az időzítő eléri a halálfejet, a bomba felrobban, és a küldetés sikertelen), a társad pedig helyezzen a kijelölt drót elé egy azzal egyenértékű **nyomjelölőt**.

 **Fontos!** Az aktív bombaszakértő nem mutat rá a kezében lévő, elvágni kívánt drótra.



Sikertelen páros vágás:

- A társ kijelölt drótja 11-es volt, nem a bejelentett 12-es.
- A társ helyezzen egy **nyomjelölőt** a kijelölt drót elé, és fordassa az időzítőt egy mezővel előre.





Szólvágás

Aktív bombaszakértőként elvágatsz 2 VAGY 4 azonos drótot a saját kezedből, ha nincs a játékban más ugyanolyan értékű drót:

- mind a 4 drótot (ha kedvez neked a szerencse);
- vagy a maradék 2 drótot, ha a másik 2-t már elvagták.

Az így elvágott drótokat fedd fel a szokásos módon.

Ebben a példában két 9-est korábban elvagtak. Az aktív bombaszakértő szólvágást hajt végre: elvágja a kezében lévő két maradék 9-est (ebben az esetben két külön tartón vannak).



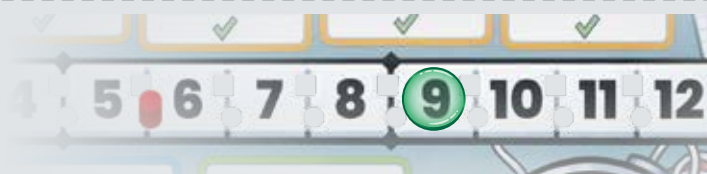
Piros drótok felfedése

Aktív bombaszakértőként ezt az akciót CSAK akkor hajthatod végre, ha az összes, el nem vágott drótod **PIROS**. Ezek biztonságosan eltávolíthatók.



ÉRVÉNYESÍTÉSJELÖLŐK


Minden alkalommal, amikor elvagtok 4 azonos értékű drótot, helyezzetek le egy **érvényesítés**jelölőt a drót értékére a táblán. Ez segíthet időt megtakarítani, és akár az életeteket is megmentheti.



A SÁRGA DRÓTOK

- Ezeket a **kék** drótokhoz hasonlóan kell elvágni (páros vagy szólvágás által): az értékük CSAK a **LAPKÁK SORRENDBE VALÓ RENDEZÉSE** közben használatos. Ezután **csak színértékük van: SÁRGA**.

Tehát ahhoz, hogy az aktív bombaszakértő elvágjon egy **sárga** drótot, lennie kell egynek a saját kezében, és ki kell jelölnie egy társa drótját: „Ez egy sárga drót.” Ha helyes, elvágja a 2 drótot. Egyébként, akárcsak a **kék** drótok esetében, a társ helyezzen le egy nyomjelölőt, és forgassa az időzítőt egy mezővel előre.

- Ha valaki helytelenül jelöl ki egy **sárga** drótot, helyezzen egy sárga **nyomjelölőt**  elé, és forgassa az időzítőt egy mezővel előre.
- A **szólvágás** akciót csak az a játékos hajthatja végre, akinek a kezében van az **ÖSSZES** maradék **sárga** drót.



A FELSZERELÉSKÁRTYÁK

- Egy felszerelés azonnal használható, amint elvágjátok a kártya bal felső sarkában látható 2 drótot. Csúsztassátok fel a **felszerelés**kártyákat, így jelölve, hogy használhatók.

- A felszerelésekártyák egyszer használatosak: használat után fordítsátok képpel lefelé őket.
- A kártya szövege jelzi, hogy a felszerelés mikor használható. A legtöbbet bárki bármikor használhatja, akár a körén kívül is, sőt több is használható egymás után.

MEGJEGYZÉS: Az XY sugarak felszerelés kombinálható a Dupla érzékelő, Tripla érzékelő és Szuper érzékelő felszerelésekkel (hogy az aktív bombaszakértő 2 értéket jelentsen be, és több drótot jelöljön ki).



Egy 9-es drótpár elvágása után a 9-es felszerelés használhatóvá válik.

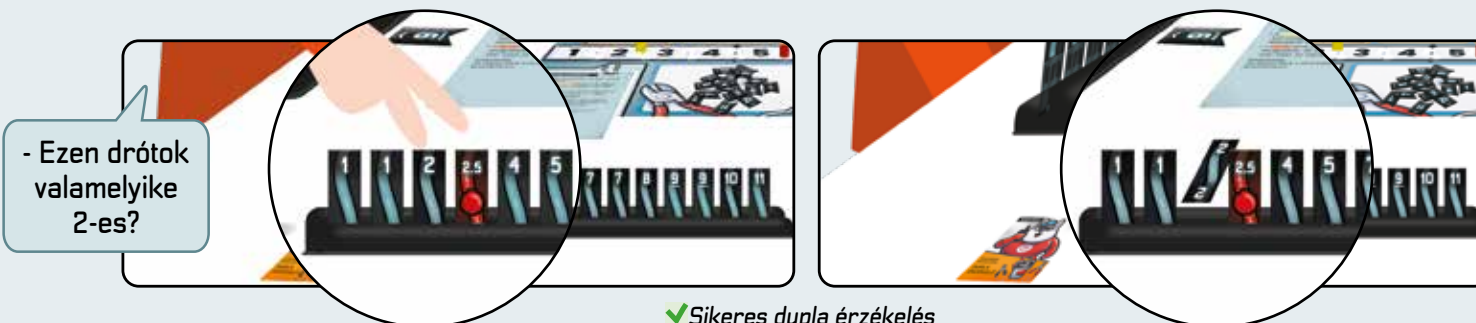


A KARAKTERKÁRTYÁK

A bombaszakértők küldetésenként egyszer használhatják a saját felszerelésüket, ha képpel lefelé fordítják a karakterkártyájukat.

Dupla érzékelő: egy páros vágás során az aktív bombaszakértő bejelent egy értéket, és 1 helyett 2 drótot jelöl ki egy társa kezében.

- Ha a 2 kijelölt drót közül 1 helyes, az akció **sikeres**.
 - Ha mindkét drótot helyesen jelölte ki, akkor a társ szabadon dönthet, hogy melyiket vágja el anélkül, hogy ezt elárulná.
- Ha a 2 kijelölt drót közül egyik sem helyes, az akció **sikertelen**.
 - Forgassátok az időzítőt egy mezővel előre, a társ pedig válasszon ki szabadon 1-et a 2 kijelölt lapka közül, és helyezzen le elé egy **nyomjelölőt**.
 - Ha a 2 kijelölt drót közül csak az egyik **piros**, a bomba nem robban fel. A társ ne ossza meg ezt az információt, csupán helyezzen le egy **nyomjelölőt** a nem piros drót elé.



Kommunikáció

A játékban a kommunikáció korlátozott.

- **Tilos beszélni** a kezetekben lévő drótokról, utalni az értékükre vagy az előző körökben szerzett információkra, hangosan megosztani másokkal feltételezéseket.
- **Megengedett** általános taktikáról beszélni, használni az elérhető felszereléseket, különleges szabályokra hivatkozni, javasolni egy társnak, hogy használja a Dupla érzékelőt vagy más felszerelést.



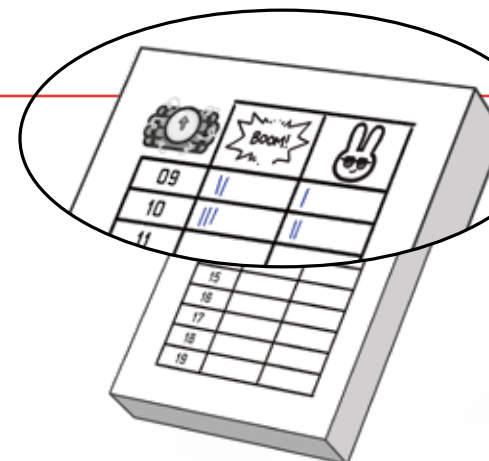
A játék vége:

A küldetés sikeres, ha **egyetlen bombaszakértőnek** sem maradt drót a kezében.

Ha valamelyik bombaszakértőnek üres a keze, a játék nélküle folytatódik.

Ha sikertelen (**piros** drót vagy az időzítő a -en), cseréljétek kapitányt, és kezdjétek újra a küldetést!

A 8. küldetés sikeres teljesítése után, gratulálunk, kinyithatjátok az első meglepi dobozt (9–19. küldetések), és kitölthetitek a doboz hátulján lévő táblázatot.



Győzelmek és vereségek száma





GYORS ÚTMUTATÓ



Előkészületek:

- Vegyetek el 1-1 karakterkártyát.
- Keverjétek össze a 48 **kék** drótot a kiválasztott küldetéshez tartozó **piros/sárga** drótokkal. Osszátok szét lehetőleg egyenlően a drótokat a tartók között, képpel lefelé fordítva.
- 2 fős játék esetében mindkét bombaszakértőnek 2-2 tartója lesz. 3 fős játék esetén csak a kapitánynak lesz 2 tartója.
- A felszerelések száma és az időzítő kezdőmezője a játékosok számától függ.
- Helyeztetek egy-egy **nyomjelölőt** (nem sárgát 🚫) a kezetek elé.

A játék menete

→ A körödben hajtsd végre az alábbi akciók egyikét:

• Páros vágás:

Jelöld ki egy drótot egy társad kezében, és jelentsd be az értékét (a kezében lennie kell ugyanilyen értékű drótnak).

- ✓ **Helyes érték:** fedjétek fel a 2 lapkát.
- ✗ **Helytelen érték:** forgassátok az időzítőt egy mezővel előre, és (ha nem érte el a halálfejet) helyeztetek egy **nyomjelölőt** a kijelölt lapka elé.
- 🧨 **Piros drót:** a bomba felrobban!

• Szóló vágás:

Fedd fel a maradék 2 vagy 4 egyforma értékű drótot, és helyezd le a kezéd elé.

• Piros drótok felfedése:

Mutasd meg a drótejaidat, ha **mind piros**.

A játék vége:

→ **Győzelem:** Mindegyik tartó üres.

→ **Vereség:** A bomba felrobbant (elvágtatok egy **piros** drótot vagy az időzítő elérte a 🏴‍☠️-et).



EMLÉKEZTETŐ:

- Mindegyik karakternek van egy személyes felszerelése, amelyet játékonként egyszer használhat.
- Egy felszerelés akkor válik használhatóvá, amikor elvágtok az értékével egyenlő 2 drótot.
- Az összes **sárga** drótnak egyforma az értéke: **sárga**.
- Az összes **piros** drótnak egyforma az értéke: **piros**.
- A drótok értéke 1-től 12-ig terjed, és 4-4 darab van mindegyikből. Ha elvágtok 4 azonos értékű drótot, helyeztetek le emlékeztetőül egy **érvényesítés**jelölőt 🟢 a táblára.
- Kéz: Ha 2 **tartó** van egy játékos előtt, azok is 1 **kezet** alkotnak.

