BOMB BUSTERS

2-5 · 30' · +14

Um jogo de Hisashi Hayashi, ilustrado por Dom2D

Componentes:

1 tabuleiro (com uma seta)

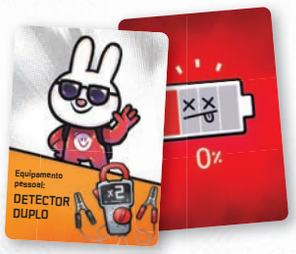
Seta para instalar no tabuleiro antes da 1ª partida



17 cartas



12 cartas de Equipamento



5 cartas de Personagem

40 fichas



26 fichas de Informação (incluindo 2 amarelas)



12 fichas de Validação



ficha de "="

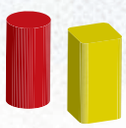


ficha de "≠"

8 cartas grandes de Missão



7 peões: 4 amarelos e 3 vermelhos



70 peças de Fio



48 fios azuis
"1" a "12"
4 de cada



11 fios vermelhos
"1,5" a "11,5"

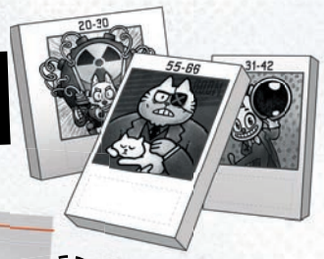


11 fios amarelos
"1,1" a "11,1"

5 suportes de peças



5 caixas Surpresa para abrir depois



8 bolsinhas reutilizáveis



1 peão de Bomb Busters
Você precisará dele na missão 66!
Não se preocupe com isso antes desse momento ;)

1 livro de regras

ESCANEIE O CÓDIGO E BAIXE OS ARQUIVOS EXTRAS,

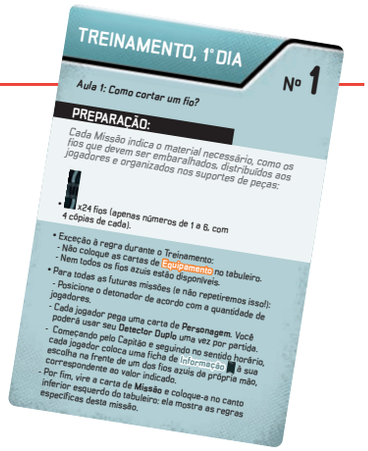
NÃO abra nenhum até receber a instrução para isso!



Objetivo do jogo:

Bomb Busters é um jogo cooperativo. Cada jogador é um especialista em desarmamento de bombas e todos formam uma única equipe. O objetivo é desativar a bomba da missão designada em conjunto. Atenção! A bomba explodirá se você cortar um fio **vermelho** ou se o detonador alcançar o fim!

Preparação:



1 Escolha uma das cartas de Missão. As missões vão ficando cada vez mais difíceis.
Você não precisa jogá-las em ordem (mas isso é fortemente recomendado!). Mas, acima de tudo, não pule muitas missões, ou poderá se perder...

Na sua primeira missão:
- **Iniciantes:** Os 3 tutoriais (Missões 1 a 3) permitem que você relembre as regras.
- **Otimistas:** As 4 sessões de treinamento (Missões 4 a 7) servem para praticar e preparar vocês para o teste final (Missão 8).

Depois de passar no teste, você pode abrir a **Caixa de Missões 9 a 19**.



2 Escolha um Capitão (para a 1ª missão, escolha um especialista em desarmamento de bombas aleatoriamente.
Para as próximas missões, o Capitão será o jogador à esquerda do anterior).
Coloque a carta de **Personagem** Capitão na frente dele. Todos os outros especialistas em desarmamento de bombas colocam suas cartas de **Personagem** viradas para cima na frente de si.

Em breve aqui, uma nova regra

(A)



3 O Capitão lê a carta de Missão em voz alta e a coloca no canto inferior esquerdo do tabuleiro, onde todos possam ver as regras especiais.

Frente: preparação específica da missão.

Possíveis modificações para 2 especialistas em desarmamento de bombas.



Verso: regras específicas da missão.
As regras padrão do jogo se aplicam.



Verso da carta de Missão com regras específicas para esta missão.

4 Com 2 especialistas em desarmamento de bombas: cada um recebe 2 suportes de peças.

Com 3 especialistas em desarmamento de bombas: o Capitão recebe 2 suportes, os outros recebem 1.

Com 4 e 5 especialistas em desarmamento de bombas: cada um recebe 1 suporte.

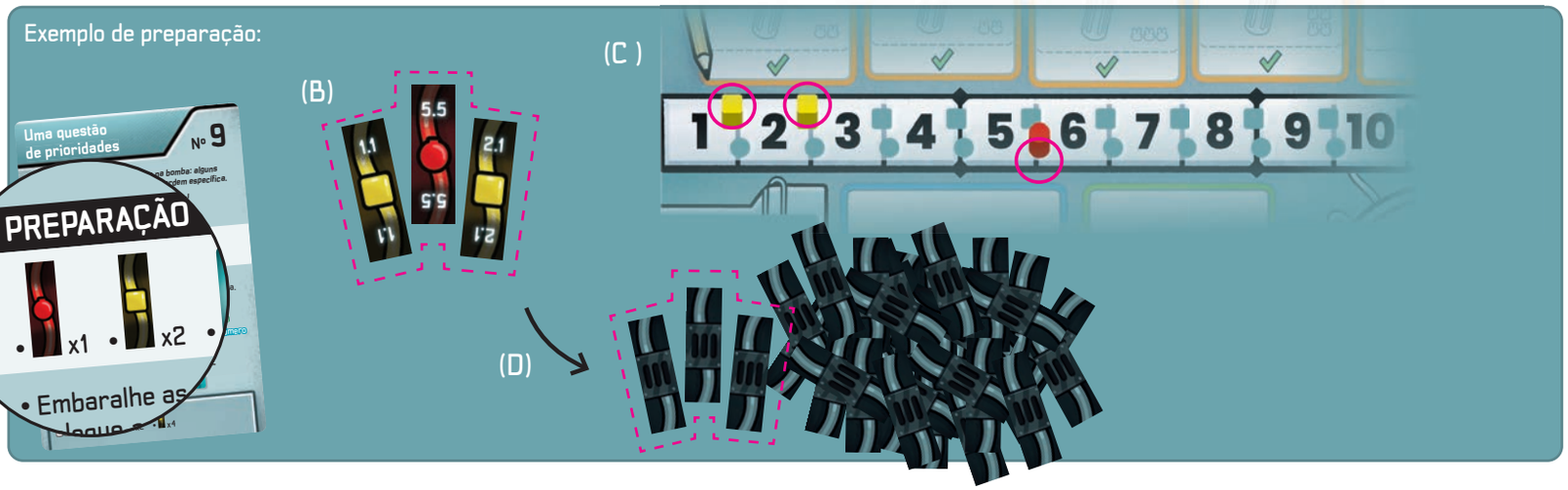
5 Prepare as peças de Fio para a missão:

A. Pegue sempre os 48 fios azuis (exceto nas missões de treinamento 1, 2 e 3). Os números de 1 a 12 aparecem 4 vezes.

B. Pegue a quantidade de fios vermelhos e amarelos indicada na carta de Missão, comprando-os aleatoriamente.

C. Olhe as peças vermelhas e amarelas compradas e registre os valores vermelhos e amarelos colocando os peões vermelhos e/ou amarelos nas casas do tabuleiro, com o lado sem "?" voltado para cima.

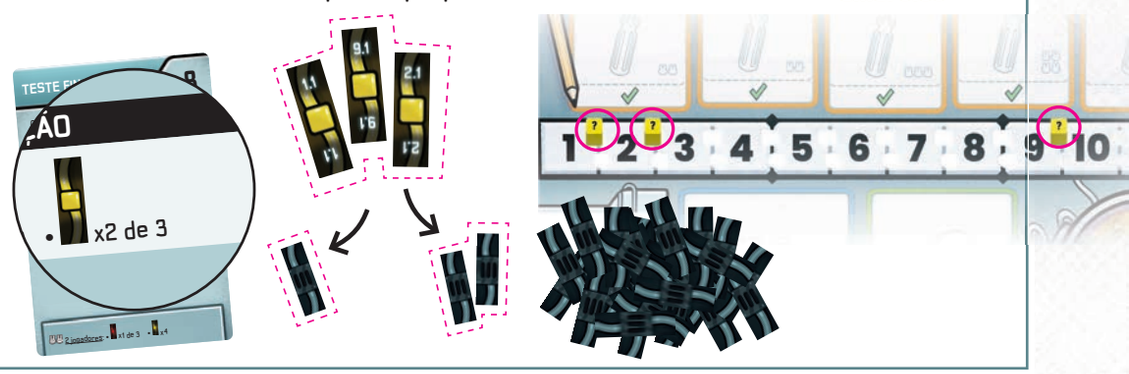
D. Em seguida, embaralhe todas as peças de Fio (azuis + vermelhas + amarelas) juntas e viradas para baixo.



Em algumas missões, as quantidades de fios vermelhos e/ou amarelos são indicadas como "1 de 2", "1 de 3" ou "2 de 3": isso significa que os fios envolvidos são apenas parcialmente conhecidos. Exemplo: ao preparar uma missão com "2 de 3 fios amarelos":

1. Revele 3 peças de Fio amarelo.
2. Coloque 3 peões nas casas correspondentes do tabuleiro, com o lado "?" virado para cima, indicando que esses fios podem estar em jogo.
3. Embaralhe essas 3 peças viradas para baixo e adicione 2 delas (também viradas para baixo) às peças azuis. Reserve a 3ª peça, sem revelá-la.

Assim, apenas 2 dos 3 fios amarelos possíveis estarão em jogo, marcados pelos peões "?".



6 Distribua **todas** as peças de fio viradas para baixo entre os suportes de peças, o mais igualmente possível (um suporte pode acabar com mais peças do que outro).

7 Em cada suporte de peças, cada jogador deve ordenar seus fios em ordem crescente, da esquerda para a direita, virados para si.

⚠ **OBSERVAÇÃO**: quando um especialista em desarmamento de bombas tiver 2 suportes, os fios de cada suporte são independentes e devem ser organizados **separadamente**. Os suportes formam a mão do jogador e sempre serão considerados como uma única **mão** (para efeitos de Equipamentos, fichas de Informação, regras específicas etc.).



Os valores dos fios vermelhos e amarelos são usados apenas para essa organização inicial. Depois disso, eles não terão mais valor, apenas as cores "VERMELHO" ou "AMARELO" importarão.

8 No tabuleiro:

Pegue uma carta de **Equipamento** para cada especialista em desarmamento de bombas e coloque-as viradas para cima sobre o sinal de verificação ✔, pois você ainda não pode usá-las. Esse é o único equipamento disponível para esta partida.

Exemplo para 3 jogadores



Coloque o detonador na seção correspondente à quantidade de especialistas em desarmamento de bombas.

Coloque todas as fichas de **Informação** e as 12 fichas de **Validação** aqui.

Em breve aqui, uma nova regra

(B)

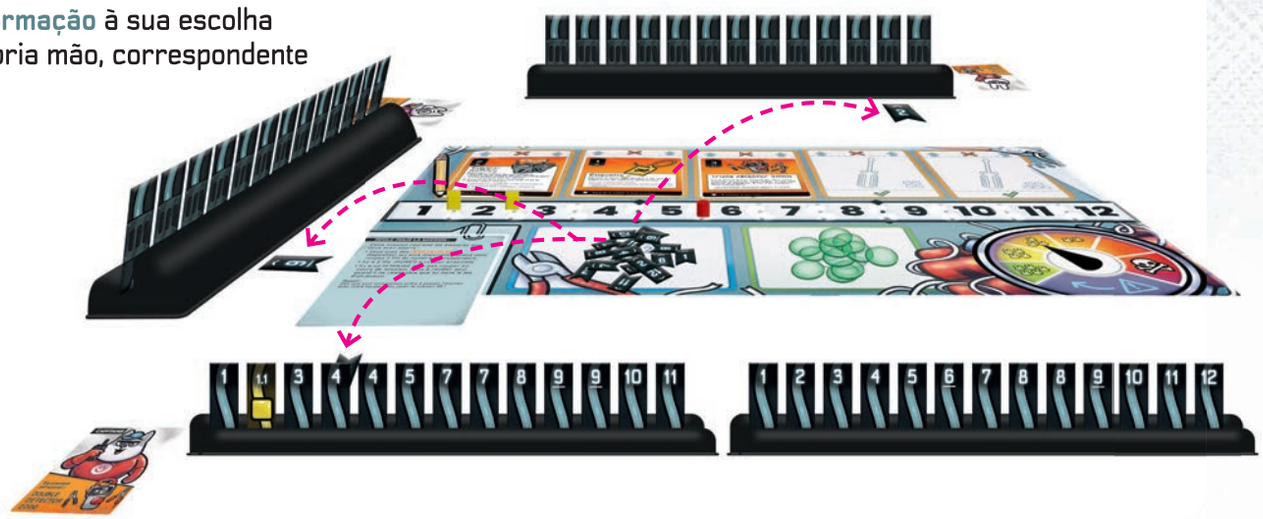
Em breve aqui, uma nova regra

(C)

9 Começando pelo Capitão e seguindo no sentido horário, cada jogador coloca uma ficha de **Informação** à sua escolha na frente de um dos fios azuis da própria mão, correspondente ao valor indicado.

⚠ Você não pode usar os fios amarelos na preparação.

⚠ **Lembre-se:**
2 suportes de peças = 1 mão. Portanto, quando um jogador tiver 2 suportes, ele coloca apenas 1 ficha de **Informação** (na frente do suporte à escolha dele).



Como jogar:

Os especialistas em desarmamento de bombas jogam em sentido horário, começando pelo Capitão. No próprio turno, o especialista em desarmamento de bombas (chamado "especialista em desarmamento de bombas ativo") deve realizar uma das 3 ações a seguir: **Ação de Corte Duplo, Ação de Corte Solo, Ação de Revelar seus Fios Vermelhos.**

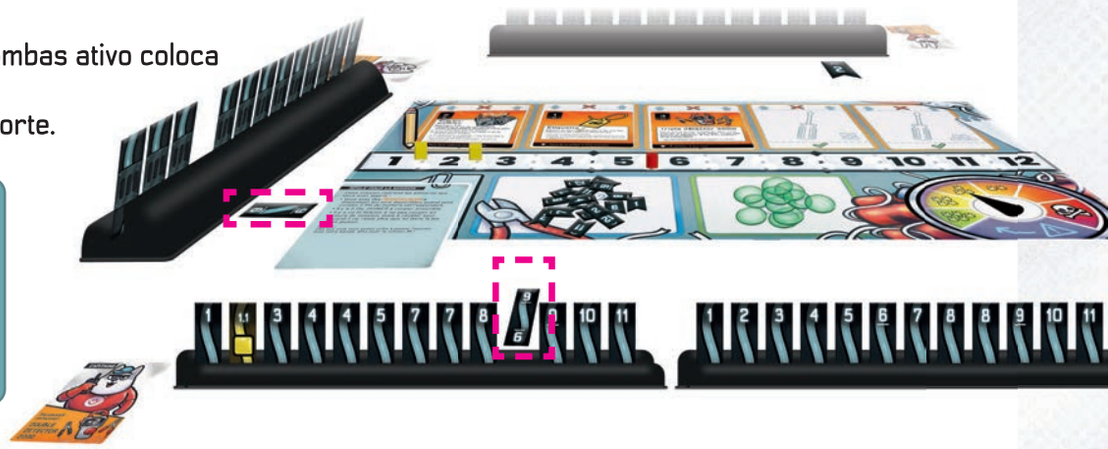
Ação de Corte Duplo

O especialista em desarmamento de bombas ativo deve cortar 2 fios idênticos: 1 fio próprio e 1 fio de um colega de equipe. O jogador escolhe um fio da mão de um colega e anuncia o valor dele. Por exemplo: "Este fio é um 9."

A Se o especialista em desarmamento de bombas estiver correto, a ação é bem-sucedida ✔:

- O colega coloca o fio revelado virado para cima na frente do seu suporte, sem alterar sua posição.
- Em seguida, o especialista em desarmamento de bombas ativo coloca o próprio fio idêntico (ou um deles, caso tenha mais de um) virado para cima em frente ao seu suporte.

Para a Ação de Corte Duplo ser bem-sucedida: neste exemplo, o capitão aponta para um fio "9" de um colega e acerta o valor.
- O colega coloca o fio 9 revelado na frente do seu suporte de peças.
- O capitão também revela um de seus fios 9 e o posiciona na frente do próprio suporte de peças.



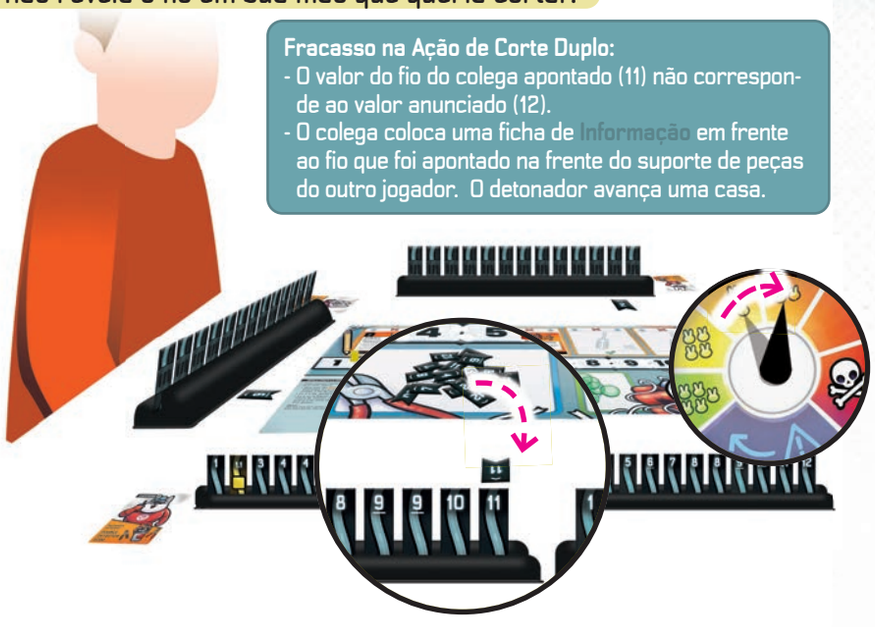
B Mas se ele estiver errado, a ação fracassa ✖:

- Se o fio for **vermelho**, a bomba explode e a missão fracassa.
- Se o fio for **azul** ou **amarelo**, o detonador avança uma casa (a bomba explode ao alcançar a caveira, e a missão fracassa). O colega coloca uma ficha de **Informação** em frente ao fio para indicar o verdadeiro valor dele.

⚠ Observação: o especialista em desarmamento de bombas ativo não revela o fio em sua mão que queria cortar.



Fracasso na Ação de Corte Duplo:
- O valor do fio do colega apontado (11) não corresponde ao valor anunciado (12).
- O colega coloca uma ficha de **Informação** em frente ao fio que foi apontado na frente do suporte de peças do outro jogador. O detonador avança uma casa.



Ação de Corte Solo

O especialista em desarmamento de bombas ativo pode cortar 2 OU 4 fios idênticos da própria mão, **desde que sejam os últimos fios desse valor restantes na partida**:

- Todos os 4 fios (caso tenha sorte),
- Os 2 fios restantes, caso os outros 2 já tenham sido cortados antes.

Ele então coloca os fios virados para cima na frente da própria mão.

Neste exemplo, dois fios 9 já foram cortados anteriormente. O jogador ativo faz uma Ação de Corte Solo: ele corta os dois últimos fios 9 restantes na própria mão (nesse caso, um em cada suporte de peças).



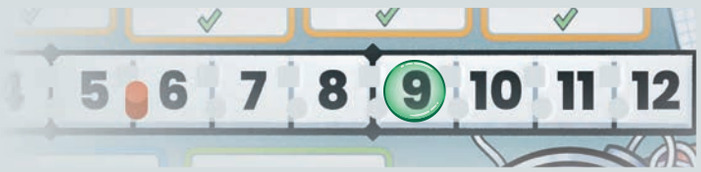
Ação de Revelar seus Fios Vermelhos

Esta ação SÓ PODE ser realizada quando todos os fios não cortados restantes na mão do especialista em desarmamento de bombas ativo forem **VERMELHOS**. O jogador pode, então, revelá-los com segurança.



FICHAS DE VALIDAÇÃO

Sempre que os 4 fios do mesmo valor forem cortados, coloque uma ficha de **Validação** no número correspondente no tabuleiro. Esse recurso visual pode economizar tempo e até salvar sua vida!





OS FIOS AMARELOS

- São cortados da mesma forma que os fios **azuis** (**Corte Duplo** ou **Solo**): seu ÚNICO valor é **PARA A ORDEM DOS NÚMEROS**. Depois, **são considerados todos como tendo o mesmo valor**: "**AMARELO**".

Para cortar um fio **amarelo**, o especialista ativo deve ter um em sua mão e dizer: "Este fio é amarelo" ao apontar para um fio de um colega. Se estiver correto, os 2 fios são cortados. Caso contrário, assim como para fios **azuis**, os jogadores devem colocar uma ficha de Informação e o detonador avança uma casa.

- Se um fio **amarelo** for identificado incorretamente, use uma ficha de **Informação** amarela e, claro, o detonador avança uma casa.
- A Ação de **Corte Solo** só pode ser realizada por um jogador que tenha todos os fios **amarelos** restantes em sua mão.



AS CARTAS DE EQUIPAMENTO

- Um equipamento pode ser usado assim que os 2 fios do valor indicado no canto superior esquerdo da carta forem cortados. Mova as cartas de **Equipamento** para cima conforme a missão avança para indicar que podem ser usados.
- Cada equipamento só pode ser usado uma vez: vire a carta após usá-lo.
- Cada carta indica quando o equipamento pode ser usado. A maioria pode ser usado a qualquer momento por qualquer jogador, mesmo fora da sua vez. Um especialista em desarmamento de bombas pode usar vários equipamentos seguidos.

OBSERVAÇÃO: o equipamento Raio X ou Y pode ser combinado com o Detector Triplo, o Superdetector e Detector Duplo (para indicar 2 valores junto com vários fios!).



Quando um par de fios 9 for cortado, o equipamento 9 se torna disponível.



AS CARTAS DE PERSONAGEM

Cada especialista pode usar o próprio equipamento pessoal **uma vez por missão**, virando sua carta de **Personagem** para baixo.

Detector Duplo: Durante uma **Ação de Corte Duplo**, o especialista ativo pode dizer um valor e apontar para DOIS fios no suporte de um colega, em vez de apenas um.



- Se pelo menos 1 dos 2 fios for apontado corretamente, a ação é **bem-sucedida**.
  - Se os dois forem apontados corretamente, o colega não precisa dizer o valor e pode cortar o fio que quiser.
- Se nenhum dos 2 fios estiver correto, a ação é um **fracasso**.
  - O detonador avança uma casa e o colega coloca uma ficha de Informação em frente a um dos fios indicados (ele escolhe qual).
  - Se apenas um dos 2 fios indicados for vermelho, a bomba não explode. O colega não indica o fio e deve colocar uma ficha de Informação na frente do fio que "não era vermelho".

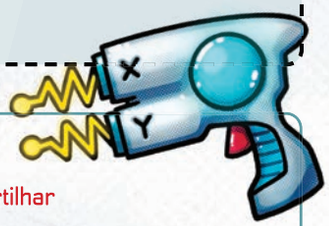


✔ *Sucesso do Detector Duplo*



✖ *Fracasso do Detector Duplo*

Comunicação



Para manter o desafio do jogo, a comunicação é muito limitada.

- **É proibido**: falar sobre os fios que estão na sua mão, sugerir ou insinuar seus valores, relembrar informações de turnos anteriores, compartilhar palpites e suposições em voz alta.
- **É permitido**: discutir táticas gerais, falar sobre o uso do equipamento, relembrar regras especiais, aconselhar um colega a usar seu **Detector Duplo** ou outro equipamento a qualquer momento.

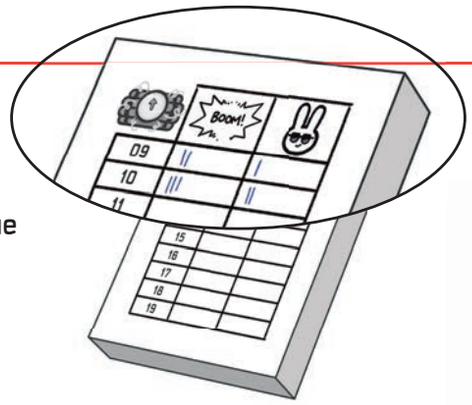
Fim de Jogo:

A missão é bem-sucedida quando **todos os especialistas em desarmamento de bombas** não tiverem mais fios na mão.

Quando um especialista fica sem fios, ele sai da rodada, e a partida continua com os demais.

Se a missão fracassar (por um fio vermelho cortado ou pelo detonador atingir a ☠), troque de Capitão e recomece a missão!

Após concluir a missão 8, parabéns! Você tem o direito de abrir a primeira Caixa Surpresa (Missões 9 a 19). Pode também completar a tabela no verso da caixa.



Número de Vitórias e Derrotas



GUIA DE REFERÊNCIA

Preparação:

→ Cada jogador pega uma carta de **Personagem**.
→ Embaralhe os 48 fios azuis junto com os fios vermelhos/amarelos da missão escolhida. Distribua todos os fios virados para baixo nos suportes de peças.
→ Com 2 especialistas em desarmamento de bombas, cada um tem 2 suportes de peças. Com 3 especialistas, apenas o Capitão tem 2 suportes.
→ O número de equipamentos disponíveis e a posição do detonador variam conforme o número de especialistas.
→ Cada jogador coloca uma ficha de Informação à sua frente (mas nunca uma amarela).

No seu turno:



→ Em seu turno, escolha e realize uma das seguintes ações:

- **Corte Duplo:**
  Escolha um valor (que você também tem na mão) na mão de um colega.
  - ✅ **Se o valor estiver correto**: os 2 fios são revelados.
  - ❌ **Se o valor estiver errado**: o detonador avança e, se não tiver atingido a caveira, uma ficha de Informação é colocada na frente do fio escolhido.
  - 💣 **Fio vermelho**: A bomba explode!
- **Corte Solo:**
  Revele os 4 ou 2 fios restantes do mesmo valor e coloque-os à frente da sua mão.
- **(No final da missão): Revele seus fios vermelhos:**
  Se **todos** os seus fios forem vermelhos, revele-os.



Fim de Jogo:

→ **Vitória**: Todos os suportes de peças estão vazios!
→ **Derrota**: A bomba explodiu (um fio vermelho foi cortado ou o detonador chegou na ☠!)

LEMBRE-SE:
- Cada personagem tem um equipamento pessoal, que pode ser usado uma vez por partida.
- Um equipamento pode ser usado **quando 2 fios do seu valor** forem cortados.
- Todos os fios amarelos são considerados de mesmo valor.
- Todos os fios vermelhos são considerados de mesmo valor: "vermelho".
- Há 4 cópias de cada fio, numeradas de 1 a 12. **Quando 4 fios do mesmo valor forem cortados**, coloque uma ficha de Validação no tabuleiro como lembrete.
- Glossário: 2 suportes de peças à frente de um jogador = uma mão.

Dúvidas sobre as regras? Encontre o FAQ oficial em:
www.mundogalapagos.com.br

Créditos GALÁPAGOS
- **Gestão de Produto:** Carmen Manfrinatti
- **Tradução:** Isabela Balian
- **Revisão:** Camila Loricchio e Catharine Affiune
- **Diagramação:** Naomi Umezu

Créditos de áudio: https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/bomb-busters-credits/