

BOMB BUSTERS

2-5

30'

10+

Autor: Hisashi Hayashi, ilustracje: Dom2D



Elementy gry

Plansza z detonatorem

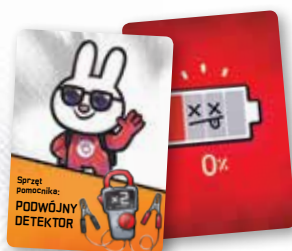
Przed pierwszą grą złożcie licznik detonatora tak jak na obrazku.



17 kart



12 kart sprzętu



5 kart pomocników

40 znaczników



26 znaczników info
(w tym 2 żółte)



12 znaczników eliminacji



1 znacznik „=”



1 znacznik „≠”

70 kabli



48 niebieskich
po 4 kabli
o numerach 1-12



11 czerwonych

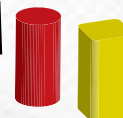


11 żółtych

5 podstawek



7 pionków: 4 żółte i 3 czerwone



5 „bombowych” pudełek
Na razie ich nie otwierajcie.
Będziecie przechodzić
przez kolejne pudełka.



8 dużych kart misji



pionek Bomb Bustera
Przyda się w ostatniej misji.
Nie przejmujcie się nim wcześniej :)

Cel gry

BOMB BUSTERS to gra kooperacyjna. Wcielacie się w saperów mających do wykonania 66 misji – w każdej z nich waszym celem jest **rozbicie bomby**, czyli **przecięcie odpowiednich kabli**. Bomba wybuchnie, jeśli przecniecie **czzerwony** kabel lub jeśli licznik detonatora dotrze do pola z czaszką!

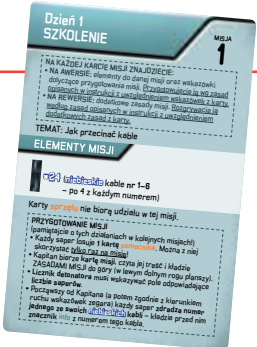


Przygotowanie gry

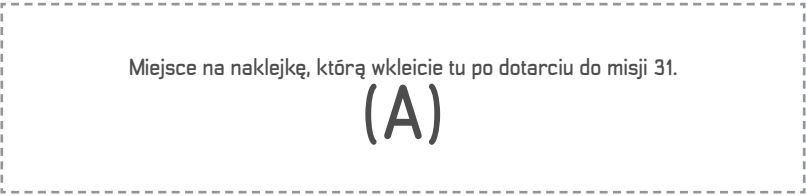
1 WEŹCIE KARTĘ MISJI Kolejne misje stają się coraz trudniejsze. Dlatego sugerujemy rozgrywanie ich po kolei. Początkowe misje (1–8) są szkoleniowe. Przejdźcie je wszystkie, aby nauczyć się pracy sapera.



- Misje szkoleniowe
- **Misja 1–3**: nauka podstaw zawodu sapera.
 - **Misja 4–7**: nauka bardziej zaawansowanych technik.
 - **Misja 8**: egzamin na sapera. Jeśli zdacie, możecie otworzyć „bombowe” pudełko „9–19”.



2 WYZNACZCIE KAPITANA Przed pierwszą misją zostaje nim saper o najbardziej wybuchowym temperamencie – kładzie on przed sobą kartę **KAPITAN**. Co misję funkcja ta przechodzi na kolejnego sapera, siedzącego z lewej strony. Pozostali saperzy biorą po 1 karcie **pomocnika** i kładą ją przed sobą (postacią do góry). Pozostałe karty **pomocników** odłóżcie do pudełka.



SŁOWNICZEK
Gracze to saperzy.
Jeden z saperów
zostaje Kapitanem.



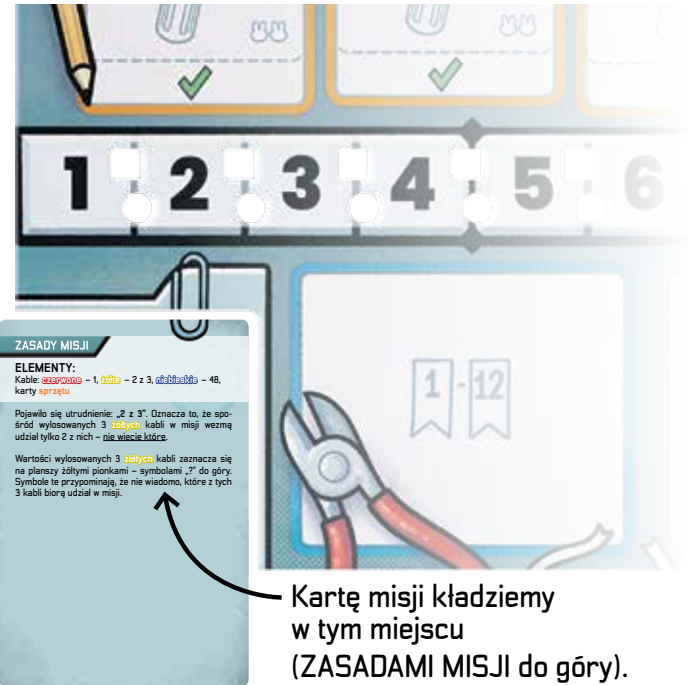
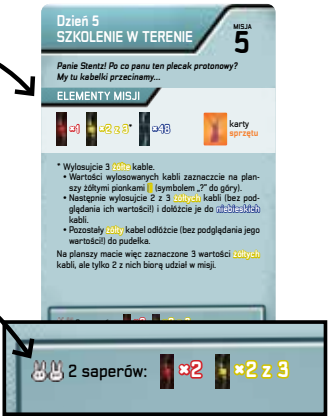
3 POZNAJCIE MISJĘ Kapitan czyta na głos treść wziętej karty misji (z obu jej stron). Następnie kładzie ją w lewym dolnym rogu planszy, tak aby wszyscy widzieli **ZASADY MISJI**.

Przód karty: **ELEMENTY MISJI**
Tył karty: **ZASADY MISJI**
W instrukcji opisujemy podstawowe zasady rozgrywania misji. Poszczególne misje mają dotatkowe zasady – są one opisane na kartach misji.

Uwagi dotyczące misji dla 2 saperów.

4 WEŹCIE PODSTAWKI W zależności od liczby saperów biorących udział w misji weźcie odpowiednią liczbę podstawek:

Liczba saperów	Liczba podstawek	
	dla Kapitana	dla każdego z pozostałych saperów
2	2	2
3	2	1
4	1	1
5	1	1

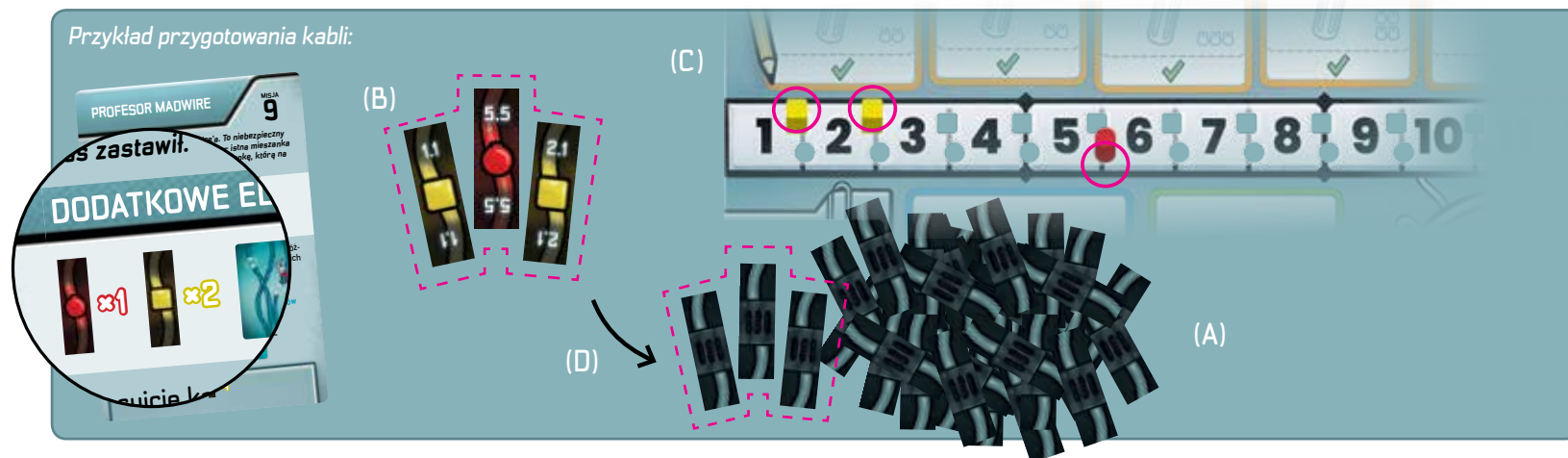


Kartę misji kładziemy w tym miejscu (ZASADAMI MISJI do góry).



5 PRZYGOTUJJCIE KABLE

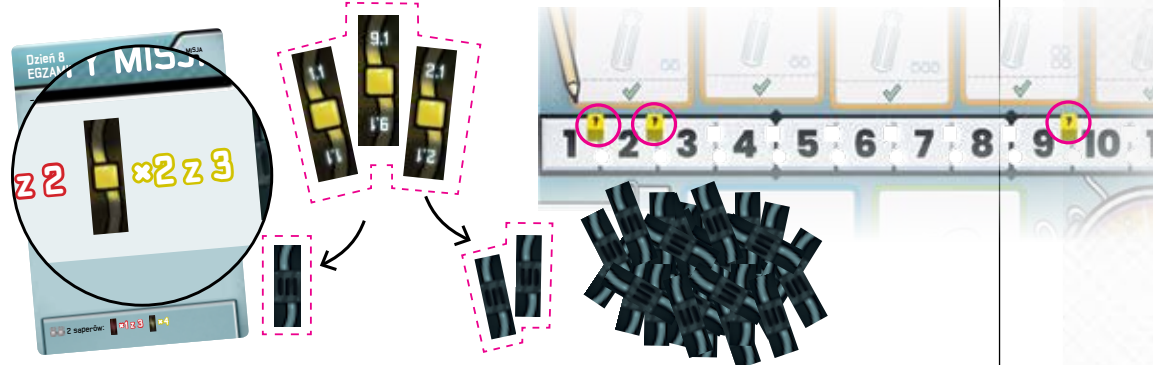
- A. Misja 1-3 – weźcie liczbę **niebieskich** kabli podaną na karcie misji. Misja 4-66 – weźcie wszystkie (48) **niebieskie** kable.
- B. Wylosujcie liczbę **czerwonych** i **żółtych** kabli podaną na karcie misji.
- C. Wartości wylosowanych kabli **czerwonych** i **żółtych** zaznaczcie na planszy pionkami odpowiednich kolorów (symbolem „?” do dołu). Kable te mają wartości dziesiętne (po przecinku). Na planszy zaznaczcie je w odpowiednich miejscach, np. wartość 1,1 zaznaczcie między 1 a 2.
- D. Następnie dokładnie wymieszajcie (wartościami do dołu) wszystkie kable (**niebieskie**, **czerwone** i **żółte**) biorące udział w misji.



W niektórych misjach jest utrudnienie: nie będziecie znać wartości wszystkich kabli czerwonych lub żółtych biorących udział w misji! Na przykład, jeśli na karcie misji znajduje się informacja „2 z 3 **żółtych** kabli”, wykonujecie poniższe działania:

1. Wylosujcie 3 **żółte** kable.
2. Wartości tych kabli zaznaczcie na planszy żółtymi pionkami (symbolem „?” do góry).
3. Wymieszajcie (wartościami do dołu) te 3 **żółte** kable. 1 z nich odłóżcie (bez podglądania!) do pudełka. 2 pozostałe dołóżcie do **niebieskich** kabli.

Na planszy zaznaczone są wartości 3 **żółtych** kabli, ale tylko 2 z nich biorą udział w misji. Symbol „?” na żółtych pionkach przypomina wam, że nie wiecie, które z tych kabli są w misji.



- 6 **ROZDAJCIE KABLE SAPEROM** Wszystkie kable (numerami do dołu) biorące udział w misji podzielcie na tyle w miarę równych części, ile jest podstawek – połóżcie je przed poszczególnymi podstawkami.

- 7 **OTRZYMANE KABLE UMIEŚĆCIE NA SWOICH PODSTAWKACH** Zróbcie to w taki sposób, aby pozostali saperzy nie widzieli numerów kabli. Kable muszą być ułożone w kolejności rosnącej (od lewej do prawej strony).



Jeśli saper ma 2 podstawki, nie miesza otrzymanych kabli! Obie podstawki i rozdane do nich kable traktuje osobno.



Uwaga! Wartości dziesiętne na **czerwonych** i **żółtych** kablach służą jedynie do ułożenia ich w odpowiednich miejscach na podstawkach oraz zaznaczenia ich wartości na planszy. W dalszej części misji istotne są jedynie kolory tych kabli (ich wartości nie mają już znaczenia).

8 PRZYGOTUJJCIE PLANSZĘ

Przykład przygotowania planszy dla 3 saperów:

Weźcie (wybierzcie lub wylosujcie) tyle kart **sprzętu**, ilu jest saperów.
Połóżcie je na planszy (obrazkiem sprzętu do góry), przykrywając symbol ✓.
Nad kartami widać symbol ✗. Oznacza on, że w tej chwili **sprzęty** są niedostępne.
W trakcie gry możecie uzyskać do nich dostęp.
To jedynie **sprzęty**, z których możecie skorzystać podczas danej misji.



Tutaj połóżcie wszystkie znaczniki **info** i znaczniki **eliminacji**.

Licznik detonatora ustawcie na polu odpowiadającym liczbie saperów.



Miejsce na naklejkę, którą wkleicie tu po dotarciu do misji 9.

(B)

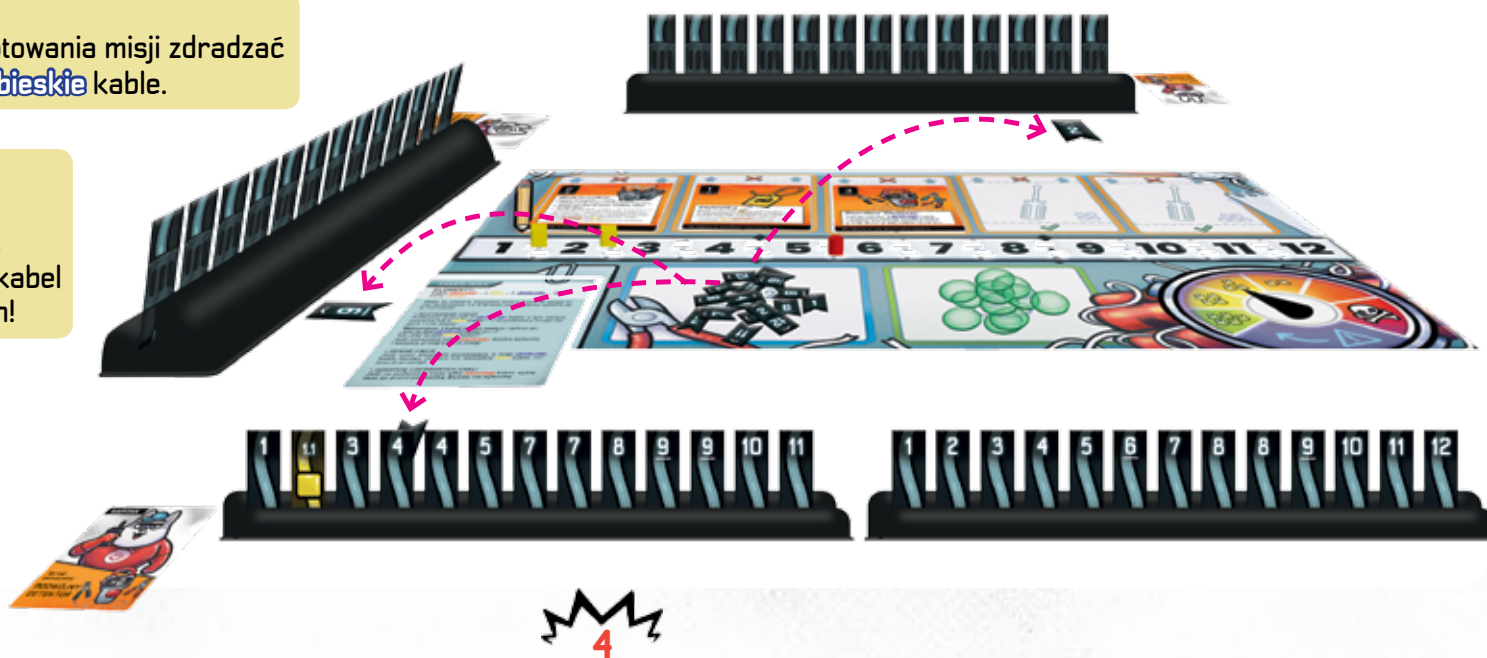
Miejsce na naklejkę, którą wkleicie tu po dotarciu do misji 55.

(C)

9 ZDRADZACIE PO 1 NUMERZE KABLA Począwszy od Kapitana (a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) każdy saper podejmuje decyzję, numer którego kabla chce zdradzić pozostałym saperom. Następnie bierze z planszy znacznik **info** o tym numerze i kładzie przed tym kablem.

Podczas przygotowania misji zdradzać można tylko **niebieskie** kable.

Jeśli saper ma 2 podstawki, zdradza tylko 1 kabel z dowolnej z nich!



Przebieg rozgrywki

Grę rozpoczyna Kapitan. Po nim swoje tury wykonują kolejni saperzy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze **aktywny saper** musi wykonać 1 z 3 działań: *Ryzykowne cięcie*, *Pewne cięcie* lub *Odkrycie czerwonych kabli*.

! SŁOWNICZEK
Saper, którego jest tura, to aktywny saper.

RYZYKOWNE CIĘCIE

Aktywny saper próbuje przeciąć 2 kable o tym samym numerze – 1 na podstawie innego sapera i 1 na swojej:

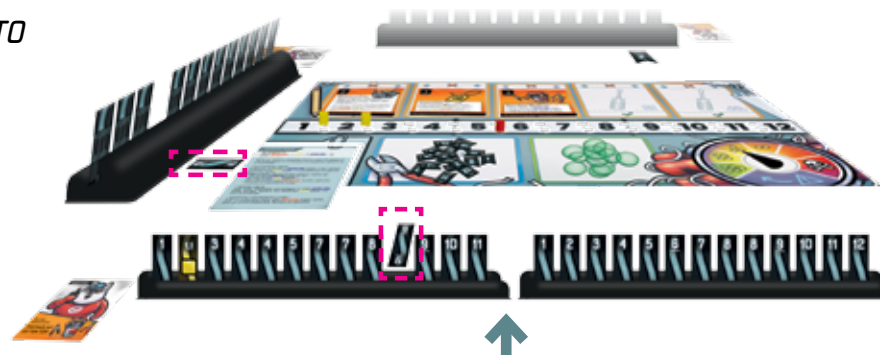
A Wskazuje 1 kabel na podstawie innego sapera i pyta go *CZY TO JEST KABEL NR...?* – tutaj musi podać wybrany przez siebie numer obecny na swojej podstawie.

B1 Jeśli trafił, pytany saper mówi TAK – oznacza to, że 2 kable o tym numerze są przecięte – ten wskazany na podstawie pytanego sapera oraz na podstawie aktywnego sapera.

- Oba kable należy wyłożyć – położyć przed podstawkami (przed miejscami, w których były umieszczone), aby wszyscy widzieli ich numer.
- Jeśli na podstawie aktywnego sapera jest kilka kabli o tym numerze, wybiera 1 z nich i go wyklada. Nie informuje pozostałych saperów, że ma więcej niż 1 kabel o tym numerze!

B2 Jeśli nie trafił, pytany saper mówi NIE – oznacza to, że żaden kabel nie został przecięty.

- Jeśli w punkcie **A** wskazany został kabel **niebieski**:
 - pytany saper zdradza jego numer za pomocą znacznika **info** (kładzie znacznik o tym numerze przed kablem),
 - pytany saper wykonuje działanie **UWAGA NA DETONATOR!** (opisane obok).
- Jeśli w punkcie **A** wskazany został kabel **żółty**:
 - pytany saper zdradza jego kolor za pomocą **żółtego** znacznika **info** (kładzie go przed kablem),
 - pytany saper wykonuje działanie **UWAGA NA DETONATOR!** (opisane obok).
- Jeśli w punkcie **A** wskazany został kabel **czerwony**, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję!



- Kapitan chce przeciąć 2 kable o numerze 9 (ma taki kabel przed sobą).
- Wskazuje kabel innego gracza i pyta, czy to numer 9.
- Pytany saper odpowiada, że tak, i wyklada go – kładzie przed podstawką.
- Kapitan wyklada 1 ze swoich kabli o numerze 9 (ma 2 takie kable przed sobą, wybiera 1 z nich) i kładzie przed podstawką.
- Kapitan przeciął 2 kable o numerze 9.

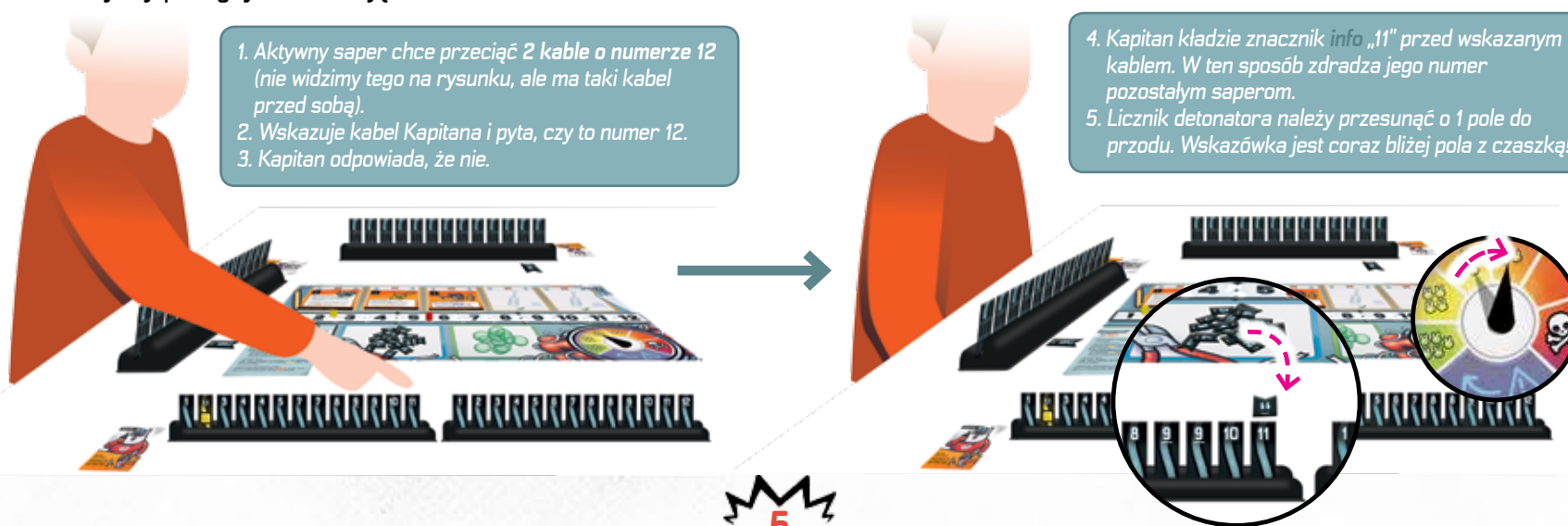


UWAGA NA DETONATOR!

Jeśli nie został przecięty kabel **niebieski** lub **żółty**, licznik detonatora należy przesunąć o 1 pole do przodu (zgodnie ze strzałką). Jeśli licznik dotrze do pola z czaszką, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję.

1. Aktywny saper chce przeciąć 2 kable o numerze 12 (nie widzimy tego na rysunku, ale ma taki kabel przed sobą).
2. Wskazuje kabel Kapitana i pyta, czy to numer 12.
3. Kapitan odpowiada, że nie.

4. Kapitan kładzie znacznik **info** „11” przed wskazanym kablem. W ten sposób zdradza jego numer pozostałym saperom.
5. Licznik detonatora należy przesunąć o 1 pole do przodu. Wskazówka jest coraz bliżej pola z czaszką!



PEWNE CIĘCIE

Wśród **niebieskich** kabli każdy numer występuje 4 razy. Czyli są 4 kable np. o numerze 9.

- Jeśli aktywny saper ma **wszystkie pozostałe w misji** kable danego numeru:
 - mając 4 kable, może przeciąć je wszystkie (lub tylko 2 z nich, jeśli uzna, że jest to korzystne).
 - mając 2 kable, przecina je oba.
- W obu powyższych przypadkach aktywny saper ujawnia przecinane kable:
 - kładzie je przed podstawkami (przed miejscami, w których były umieszczone), aby wszyscy widzieli ich numer.

- Kapitan widzi, że zostały przecięte już 2 kable o numerze 9 (1 u niego i 1 u innego sapera).
- Kapitan ma na swoich podstawkach wszystkie pozostałe (2) kable o numerze 9. Postanawia więc je przeciąć.
- Ujawnia je, kładąc przed podstawkami.
- Wszyscy saperzy wiedzą więc, że w bombie nie ma już kabli o numerze 9.



ODKRYCIE CZERWONYCH KABLI

Jeśli wśród nieujawnionych kabli aktywnego sapera znajdują się już tylko **czerwone** kable (1 lub więcej), musi wyłożyć je wszystkie. Kładzie je przed podstawką. Jest to bezpieczne rozbrojenie tych kabli – bomba nie wybucha.



ZNACZNIKI ELIMINACJI

Gdy w bombie nie będzie już **niebieskich** kabli jakiegoś numeru (wszystkie 4 kable z tym numerem zostaną przecięte), położcie znacznik **eliminacji** na odpowiednim numerze na planszy. To forma przypomnienia, że tego numeru nie ma już w misji.



ŻÓŁTE KABELE

- Przycinanie **żółtych** kabli przebiega tak samo jak przycinanie **niebieskich** kabli z następującymi różnicami:
- Podczas działania **Ryzykowne cięcie** aktywny saper, zamiast pytać innego sapera o numer kabla, pyta: czy to jest **żółty** kabel?
- Jeśli aktywny saper zapytał o numer kabla (mając nadzieję, że to **niebieski** kabel), a okazało się, że jest to kabel **żółty**, przed tym kablem kładziemy żółty znacznik **info** (a nie znacznik **info** z numerem **niebieskiego** kabla).
- Podczas działania **Pewne cięcie** aktywny saper może przeciąć **żółte** kable tylko wtedy, gdy ma **wszystkie pozostałe w misji** **żółte** kable:
 - mając 4 **żółte** kable, może przeciąć je wszystkie (lub tylko 2 z nich, jeśli uzna, że jest to korzystne).
 - mając 2 **żółte** kable, przecina je oba.

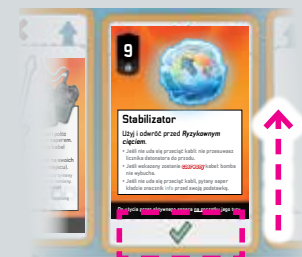


KARTY SPRZĘTU

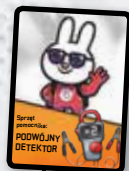
Sprzęt przedstawiony na kartach może pomóc wam w rozbrajaniu bomby. Na początku misji jest jednak niedostępny (nad kartami znajduje się symbol **X**). Jest jednak możliwość, aby stał się **dostępny**:

- Zdobędziecie dostęp do danego **sprzętu**, gdy przetniecie 2 kable o numerze takim jak na tej karcie (lewy górny róg).
- Po przecięciu 2 kabli o tym numerze przesuniecie kartę **sprzętu** w górę – zasłonicie symbol **X**, a odsłonicie symbol **✓** oznaczający, że możecie wykorzystać ten **sprzęt**.
- Uwaga! Każdego **sprzętu** możecie użyć tylko **raz na misję**. Po jego użyciu odwróćcie kartę na drugą stronę.
- Na każdej karcie są zasady wykorzystania **sprzętu**. Większość **sprzętów** może być użyta w dowolnym momencie przez dowolnego sapera (nawet poza jego turą). W trakcie 1 tury można użyć kilku **sprzętów**.

Podpowiedź dla zaawansowanych saperów: działanie **Skanera promieniowania** można połączyć z działaniem **Podwójnego Detektora**, **Potrójnego Detektora** lub **Superdetektora** – można wtedy wskazać 2 numery na więcej niż jednym kablu.



Gdy zostaną przecięte 2 pierwsze kable „9”, ten sprzęt stanie się dostępny dla saperów.



KARTY POMOCNIKÓW

Każdy saper ma kartę **pomocnika**, z której może skorzystać tylko **raz na misję**. Każdy pomocnik jest wyposażony w **Podwójny detektor**. Po jego użyciu kartę **pomocnika** należy odwrócić na drugą stronę – nie można już z niej korzystać.

DZIAŁANIE PODWÓJNEGO DETEKTORA Z KARTY POMOCNIKA.

Można go wykorzystać podczas działania **Ryzykowne cięcie**. Aktywny saper **wskazuje 2 kable** (zamiast 1) **na podstawie innego sapera** i pyta go **CZY KTÓRYŚ Z TYCH KABLI MA NR...?** – tutaj musi podać wybrany przez siebie **numer obecny na swojej podstawie**.

- Wskazane 2 kable muszą znajdować się **na tej samej podstawie**.
- Aktywny saper musi zapytać o kabel **niebieski** (podać numer), **nie może** zapytać o kabel **żółty**.

A Jeśli trafił (przynajmniej 1 z 2 wskazanych kabli ma ten numer), 2 kable o tym numerze są **przecięte** – 1 ze wskazanych na podstawie pytanego sapera oraz 1 na podstawie aktywnego sapera:

- Jeśli numer ten jest na 1 kablu, zostaje przecięty – pytany saper go ujawnia (kładzie przed podstawką). **Uwaga! Nie zdradza numeru drugiego kabla.**
- Jeśli numer ten jest na 2 wskazanych kablach, pytany saper wybiera 1 z nich – zostaje on przecięty. Następnie ujawnia go (kładzie przed podstawką). **Uwaga! Nie zdradza numeru drugiego kabla.**

B Jeśli nie trafił (żaden z 2 wskazanych kabli nie ma tego numeru), **żaden kabel nie został przecięty**. Pytany saper wybiera 1 ze wskazanych kabli i zdradza, co to za kabel (**nie zdradza numeru drugiego kabla**):

- Jeśli wybrał kabel **niebieski**:
 - pytany saper zdradza jego numer za pomocą znacznika **info** (kładzie znacznik o tym numerze przed kablem),
 - pytany saper wykonuje działanie **UWAGA NA DETONATOR!** (opisane obok).
- Jeśli wybrał kabel **żółty**:
 - pytany saper zdradza jego kolor za pomocą żółtego znacznika **info** (kładzie go przed kablem),
 - pytany saper wykonuje działanie **UWAGA NA DETONATOR!** (opisane obok).

Uwaga!

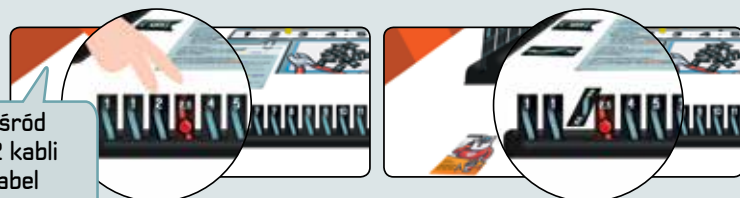
- Jeśli wśród 2 kabli, o które saper był pytany, jest 1 kabel **czerwony**, saper zdradza numer drugiego kabla.
- Jeśli wśród 2 kabli, o które saper był pytany, są 2 kable **czerwone**, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję!



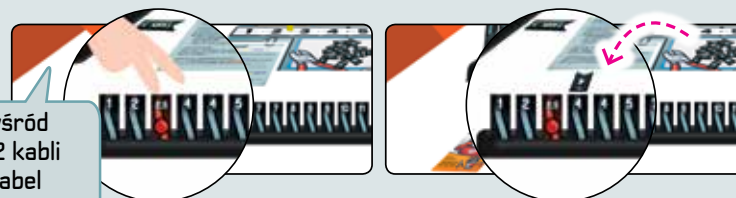
UWAGA NA DETONATOR!

Jeśli nie został przecięty kabel **niebieski** lub **żółty**, licznik detonatora należy przesunąć o 1 pole do przodu (zgodnie ze strzałką).

Jeśli wskaźnik dotrze do pola z czaszką, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję.



✓ Podwójny detektor – udane przecięcie



✗ Podwójny detektor – nieudane przecięcie

Dodatkowe wyjaśnienia

BRAK KABLI. Saper, który nie ma już kabli (jego wszystkie podstawki są puste), nie bierze już udziału w misji. Pozostali saperzy kontynuują misję z pominięciem tur tego sapera.

KOMUNIKACJA. Aby zbytnio nie ułatwiać misji, komunikacja jest celowo bardzo ograniczona.

- **Nie wolno mówić o swoich kablach, sugerować numerów kabli, przypominać informacji z poprzednich tur, dzielić się przypuszczeniami i domysłami.**
- **Wolno mówić o ogólnych taktykach, zasadach użycia sprzętu, przypominać dodatkowe zasady misji, przypominać o użyciu Podwójnego detektora lub innego sprzętu.**

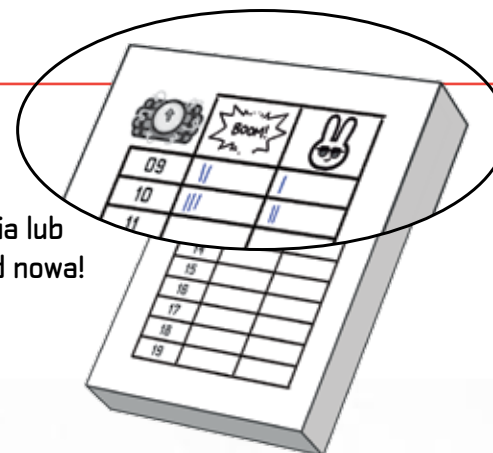


Koniec gry

Misja kończy się:

- **sukcesem**, gdy bomba została rozbrojona. Saperzy nie mają kabli (wszystkie ich podstawki są puste).
- **niepowodzeniem**, gdy bomba wybuchła. **Czerwony** kabel został wskazany do przecięcia lub licznik detonatora dotarł do pola z czaszką. Zmieńcie Kapitana i zacznijcie misję od nowa! Po rozbrojeniu bomby w misji 8 możecie otworzyć „bombowe” pudełko: „09–19”.

Na odwrocie pudełka znajdziecie tabelkę do śledzenia swoich postępów.



Liczba sukcesów i niepowodzeń





SKRÓT ZASAD



Przygotowanie gry

- Każdy saper bierze 1 kartę **pomocnika**.
- Wymieszajcie kable biorące udział w misji zgodnie z zasadami danej misji. Następnie rozdajcie kable (numerami do dołu) w miarę możliwości po równo pomiędzy wszystkie podstawki saperów biorących udział w misji.
- Przy 2 saperach obaj mają po 2 podstawki. Przy 3 saperach tylko Kapitan ma 2 podstawki. Przy 4–5 saperach każdy ma po 1 podstawkę.
- Liczba kart **sprzętu** oraz początkowa pozycja licznika detonatora jest równa liczbie saperów.
- Każdy saper kładzie 1 znacznik **info** (ale nie żółty 🟡!) przed swoją podstawką.

Tura sapera

- W swojej turze musisz wykonać 1 z 3 działań:
 - **RYZKOWNE CIĘCIE:**
Wskaż 1 kabel na podstawce innego sapera i zapytaj go *CZY TO JEST KABEL NR...?* (musisz podać numer kabla, który masz na swoje podstawce).
 - **✔ Trafieś?** Oba kable są przecięte: połóżcie je przed swoimi podstawkami, nie zmieniając ich pozycji.
 - **✗ Nie trafiłeś?** Kable nie są przecięte: licznik detonatora przesuńcie o 1 pole do przodu (jeśli dotarł do czaszki 🧠 – przegrywasz), a pytany saper zdradza (za pomocą znacznika **info**) numer kabla, o który był pytany.
 - **🔴 Wskazano czerwony kabel?** Bomba wybucha i przegrywasz.
 - **PEWNE CIĘCIE:**
Przetnij u siebie wszystkie pozostałe w misji kable o tym samym numerze (2 lub 4) i połóż je przed swoją podstawką, nie zmieniając ich pozycji.
 - **ODKRYCIE CZERWONYCH KABLI:**
Jeśli na swoich podstawkach masz tylko **czerwone** kable, musisz je wyłożyć przed podstawką (bomba nie wybuchnie!).



Koniec gry

- **Sukces:** bomba została rozbrojona. Saperzy nie mają kabli na podstawkach (wszystkie ich podstawki są puste).
- **Niepowodzenie:** bomba wybuchła. Wskazano **czerwony** kabel lub licznik detonatora dotarł do pola z czaszką.

WAŻNE:

- Każdy **pomocnik** ma *Podwójny detektor*, który może być użyty raz na misję.
- **Sprzęt** staje się dostępny do użycia, gdy zostaną przecięte 2 pierwsze kable z takim samym numerem jak na **sprzęcie**.
- **Żółte** kable – w trakcie misji ich wartości nie mają znaczenia, istotny jest tylko ich kolor.
- **Czerwone** kable – w trakcie misji ich wartości nie mają znaczenia, istotny jest tylko ich kolor.
- Każdy **niebieski** kabel (numery 1–12) występuje 4 razy. Gdy 4 **niebieskie** kable z tym samym numerem zostaną przecięte, połóżcie 1 znacznik **eliminacji** 🟢 na odpowiednim polu na planszy. Znacznik ten przypomina, że w bombie nie ma już kabli o tym numerze.
- Na niektórych kartach misji znajdziecie kod QR, który prowadzi do pliku audio. Jeśli nie możecie zeskanować kodu QR, plik znajdziecie na stronie https://nk.com.pl/lp/bomb_busters/.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2024 Cocktail Games

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordinacja produkcji:
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
DTP: Paweł Nowicki

Redakcja: Jakub Mann,
Grzegorz Stawicki
Marketing: Zuzanna Makaruk,
Sandra Ptasińska
Korekta: Marta Kania