

# Это Бомба!

2-5  
30'  
12+

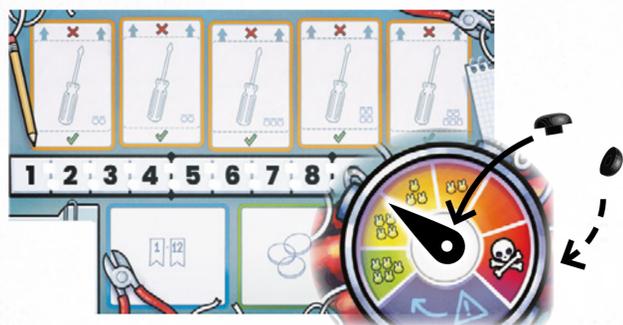
Игра **Хаяси Хисаси** с иллюстрациями **Dom2D**

## Компоненты:



1 планшет сапёров (со стрелкой)

Перед первой партией соедините стрелку и планшет при помощи пластиковой клипсы.



70 жетонов проводов



48 синих проводов от 1 до 12, по 4 каждого

11 красных проводов от 1.5 до 11.5

11 жёлтых проводов от 1.1 до 11.1

17 карт



12 карт снаряжения



5 карт персонажей

5 подставок для проводов



40 маркеров



26 маркеров информации (включая 2 жёлтых)



12 маркеров подтверждения

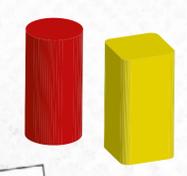


1 "=" маркер



1 "≠" маркер

7 фишек (4 жёлтых и 3 красных)



5 коробочек с «сюрпризом» для более поздних миссий



8 карт миссий



8 зиплок-пакетов

1 книга правил



1 фишка сапёра  
Она пригодится вам для миссии 66!  
До тех пор не думайте о ней ;)



# Цель игры:

Это бомба! – кооперативная игра. Каждый игрок – сапёр, все игроки – одна команда. Цель игры – вместе обезвредить бомбу в назначенной миссии. Берегитесь! Бомба взорвётся, если вы перережете **красный** провод или стрелка детонатора дойдёт до конца!

# Подготовка:

- 1 Выберите 1 карту **МИССИИ**. Постепенно миссии становятся всё сложнее. Вам не обязательно (но рекомендуется!) играть миссии по порядку. Не пропускайте слишком много, иначе рискуете сбиться с намеченного пути...

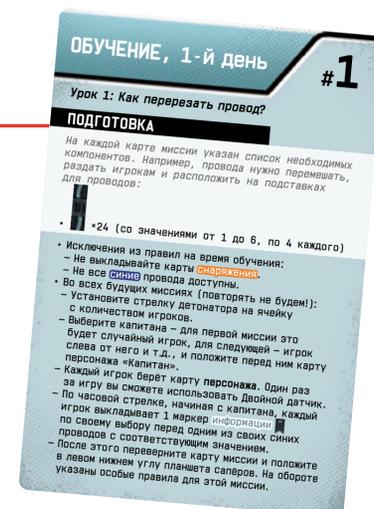


Ваши первые миссии:

- **Новичкам:** 3 учебных миссии (**МИССИИ** с 1 по 3), чтобы лучше усвоить правила.
- **Оптимистам:** 4 тренировочных миссии (**МИССИИ** с 4 по 7), чтобы попрактиковаться и подготовиться к экзамену (**МИССИЯ** 8).  
Пройдя экзамен, откройте коробку с миссиями 9-19.

- 2 Выберите капитана (для первой миссии это будет случайный игрок, для следующей – игрок слева от него и т.д.) и положите перед ним карту персонажа «Капитан». Остальные игроки выбирают по 1 карте персонажа и выкладывают её перед собой лицом вверх.

Скоро здесь появится новое правило  
(A)

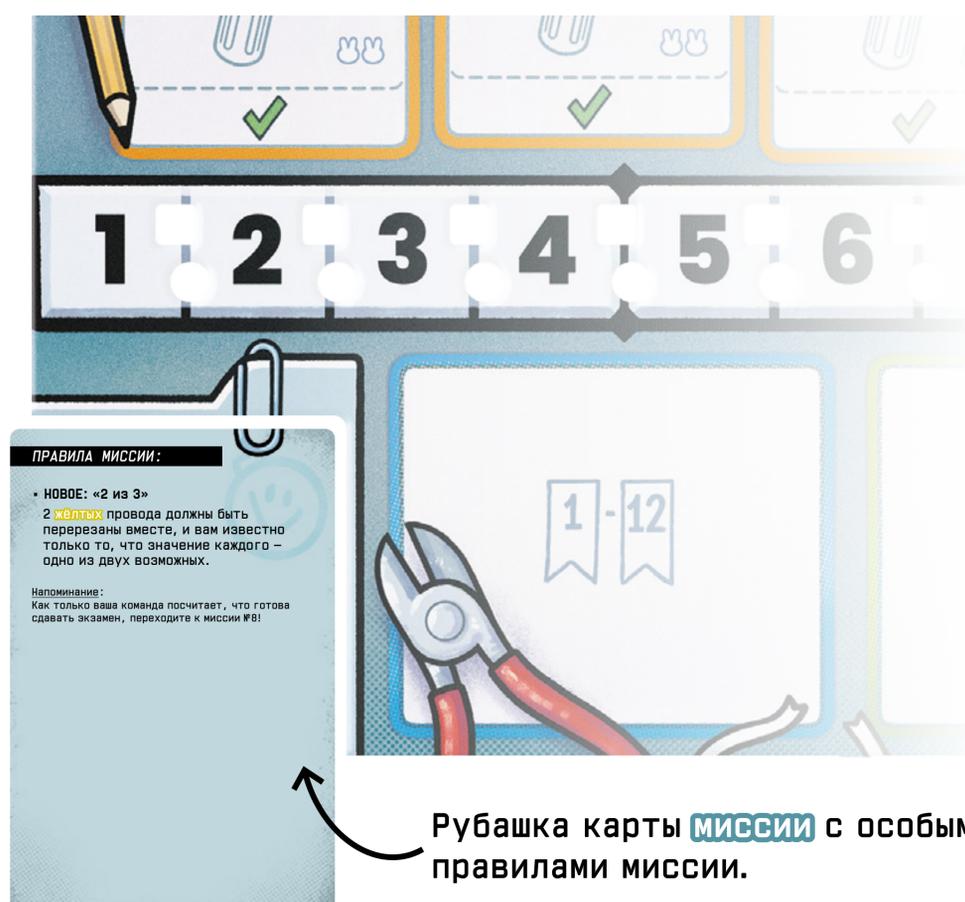


- 3 Капитан вслух зачитывает, что написано на карте миссии, и кладёт её в левый нижний угол планшета сапёров стороной с особыми правилами вверх.  
**Лицо:** особые правила подготовки.

Рекомендуемые изменения при игре вдвоём.

**Рубашка:** особые правила миссии. Обычные правила применяются по умолчанию.

- 4 Возьмите количество подставок по числу игроков:  
**2 игрока:** по 2 подставки каждому.  
**3 игрока:** капитан берёт 2 подставки, остальные по 1.  
**4 и 5 игроков:** по 1 подставке каждому.



Рубашка карты **МИССИИ** с особыми правилами миссии.



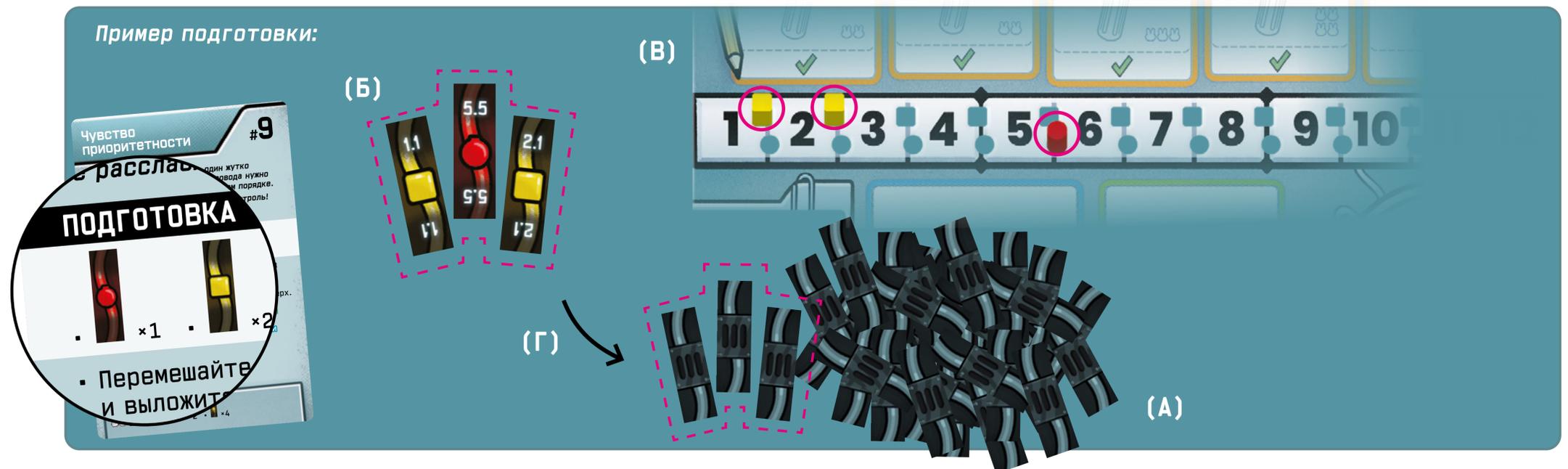
**5** Подготовьте провода для **МИССИИ**:

А. Всегда берите 48 **СИНИХ** проводов (кроме учебных миссий 1, 2 и 3).  
Номера с 1 по 12 повторяются 4 раза.

Б. Случайно выберите столько **КРАСНЫХ** и **ЖЁЛТЫХ** проводов, сколько указано на карте **МИССИИ**.

В. Выставьте красные и/или жёлтые фишки на планшете сапёров в ячейки, указывающие их значение, стороной без знака «?» вверх.

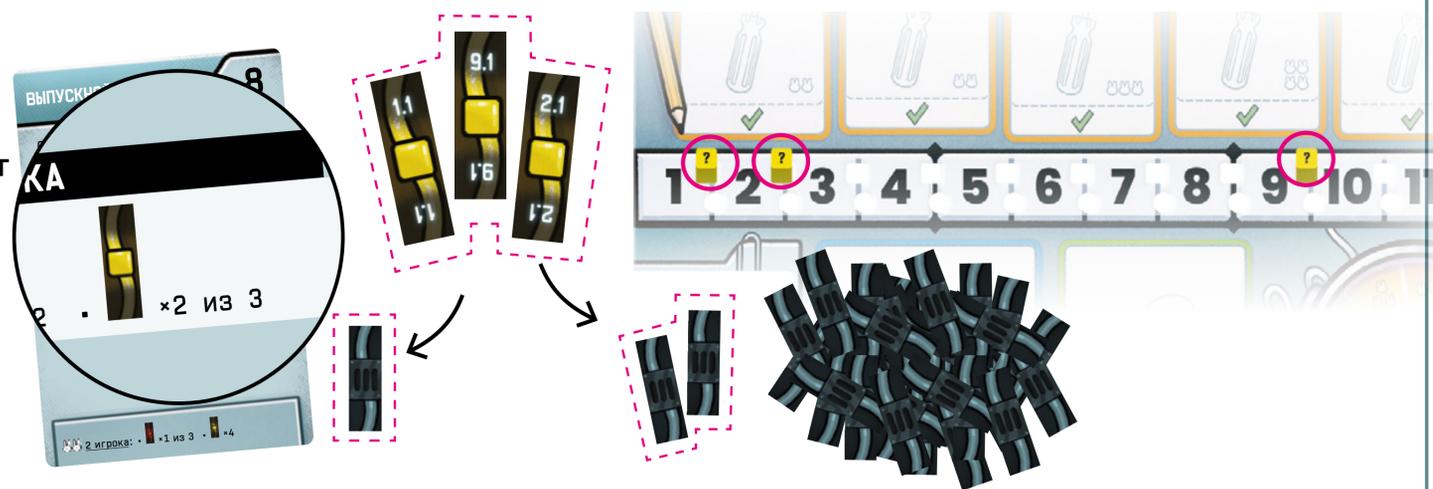
Г. Переверните лицом вниз все **провода** (**СИНИЕ** + **ЖЁЛТЫЕ** + **КРАСНЫЕ**) и перемешайте их.



В некоторых миссиях количество красных и/или жёлтых проводов указано как «1 из 2», «1 из 3» или «2 из 3». В этом случае вам известно значение не всех проводов. Например, при подготовке миссии с условием «2 из 3 **ЖЁЛТЫХ** проводов»:

1. Возьмите 3 **ЖЁЛТЫХ** провода.
2. Поставьте 3 жёлтых фишки в соответствующие ячейки на планшете сапёров стороной с «?» вверх, чтобы показать, что они могут быть в игре.
3. Перемешайте 3 провода лицом вниз и добавьте 2 из них к **СИНИМ** проводам, не раскрывая. Так же, не раскрывая, отложите третий провод в сторону.

Теперь в игре есть 2 **ЖЁЛТЫХ** провода из 3 возможных, отмеченных маркерами «?».



**6** Распределите все провода в закрытую между подставками, по возможности поровну (на одной подставке может быть больше, чем на другой).

**7** Каждый игрок расставляет провода на своих подставках в порядке возрастания значения, слева направо, лицом к себе. Если у игрока 2 подставки для проводов, провода на каждой независимы друг от друга и сортируются по отдельности.

**!** **ВАЖНО:** подставки для проводов, 1 или 2, считаются вашей рукой (для эффектов карт оборудования, маркеров информации, особых правил и т.д.).



Значения **жёлтых** и **красных** проводов нужны только для сортировки. После этого у них нет значений, только **КРАСНЫЙ** и **ЖЁЛТЫЙ**.

**8** На планшете сапёров:

Возьмите случайные карты **снаряжения** по числу игроков и выложите их лицом вверх на символ  (вы пока не можете их использовать).

Пример для 3 игроков



Установите стрелку детонатора на ячейку, соответствующую количеству игроков.

Положите все маркеры информации и 12 маркеров **подтверждения** сюда.



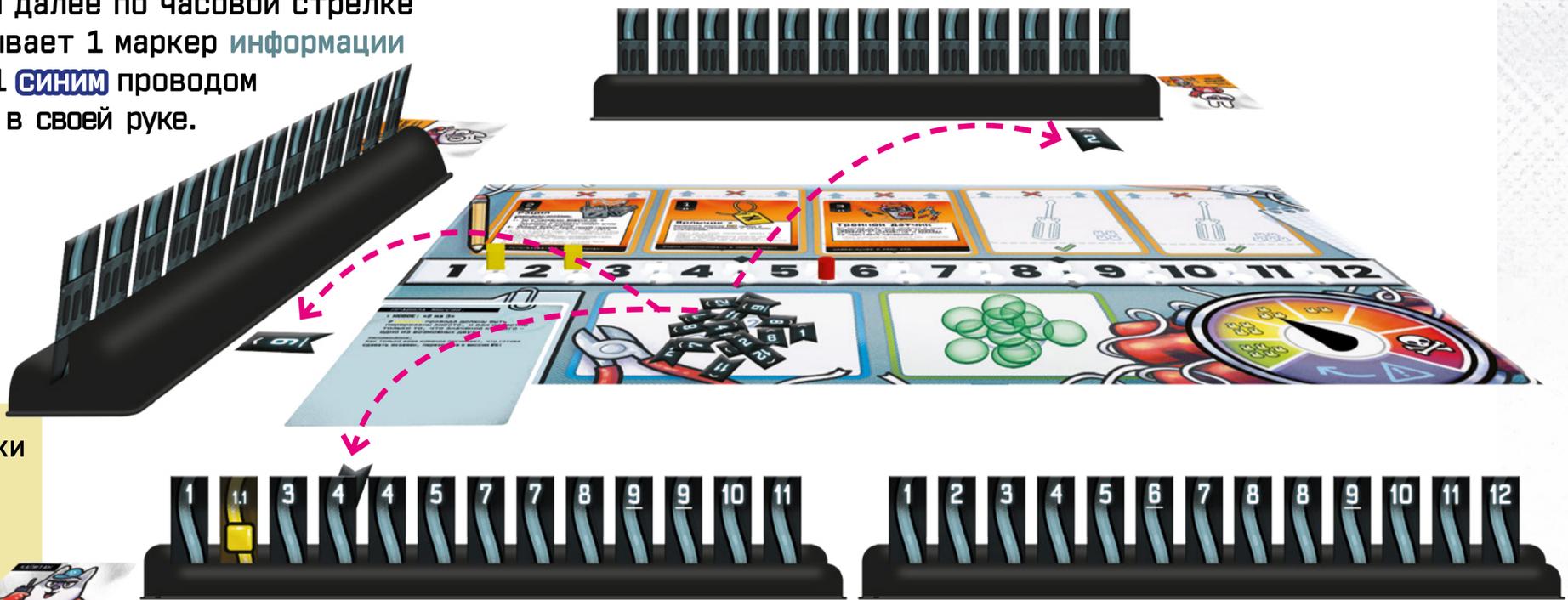
Скоро здесь появится новое правило  
(Б)

Скоро здесь появится новое правило  
(В)

**9** Начиная с капитана, и далее по часовой стрелке каждый игрок выкладывает 1 маркер информации на свой выбор перед 1 **СИНИМ** проводом с таким же значением в своей руке.

 Во время подготовки выкладывать жёлтые маркеры  нельзя.

 Помните, что 2 подставки для проводов = 1 рука. В таком случае нужно всё равно класть 1 маркер информации (перед любой подставкой).



## Ход игры:

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с капитана. В свой ход игрок (он называется «активный игрок») должен выполнить 1 из следующих 3 действий: «Работа в паре», «Работа в одиночку», «Раскрыть красные провода».

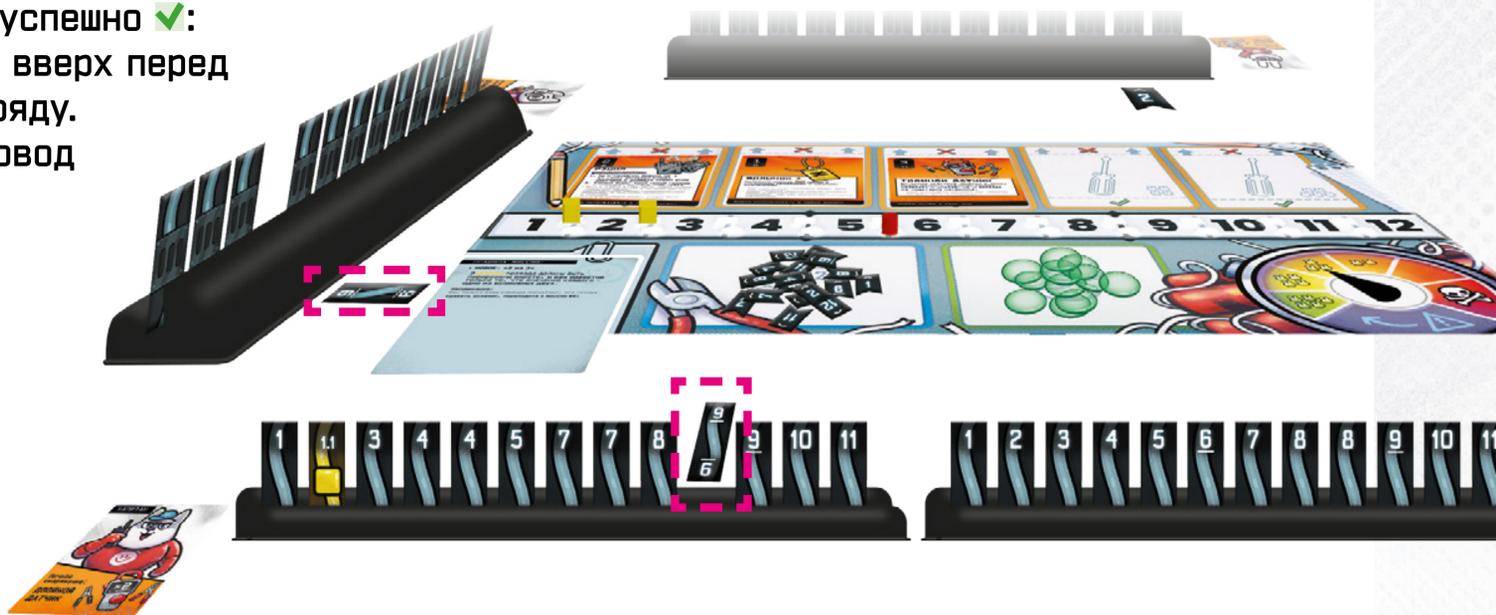
### Работа в паре

Активный игрок должен перерезать 2 одинаковых провода – 1 свой и 1 напарника. Игрок указывает на провод напарника и называет его значение. Например: «Этот провод – 9».

**А** Если активный игрок угадывает, действие успешно :

- Напарник кладёт указанный провод лицом вверх перед своей подставкой, не меняя его места в ряду.
- Активный игрок кладёт свой такой же провод (или один из них, если таких несколько) лицом вверх перед своей подставкой, не меняя его места в ряду.

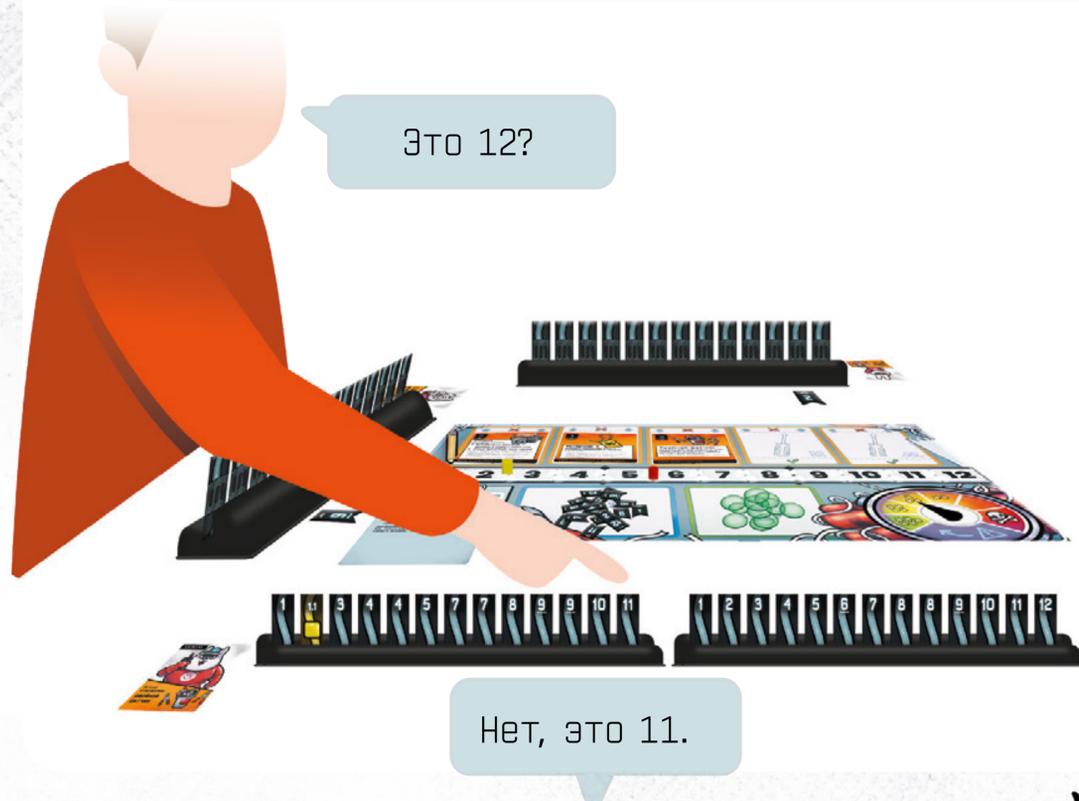
*Работа в паре прошла успешно: в этом примере капитан указывает на провод напарника со значением 9 и угадывает.*  
– Напарник кладёт провод со значением 9 перед своей подставкой.  
– Капитан открывает один из своих проводов со значением 9 и кладёт перед своей подставкой.



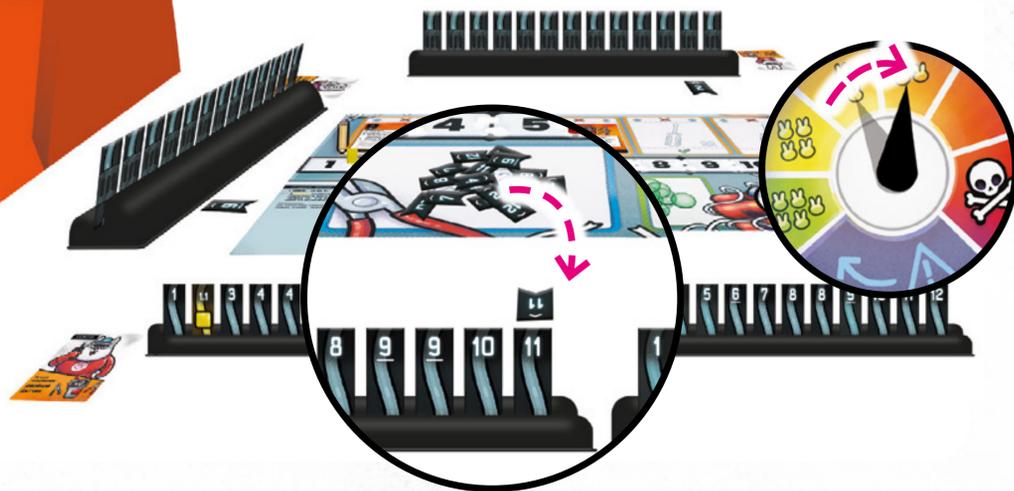
**Б** Если активный игрок ошибается, действие не удалось :

- Если указанный провод **красный** – бомба взрывается, миссия провалена.
- Если указанный провод **синий** или **жёлтый** – детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд (на значке черепа бомба взорвётся, и миссия будет провалена), а напарник кладёт перед указанным проводом маркер информации с его настоящим значением.

**! ВАЖНО:** при провале активный игрок НЕ указывает на провод на своей подставке, который он планировал перерезать.



*Работа в паре не удалась:*  
– Значение провода у напарника угадано неверно (было предположено 12 вместо 11).  
– Напарник кладёт маркер информации перед указанным проводом. Детонатор продвигается вперёд на 1 ячейку.





## Работа в одиночку

Активный игрок может перерезать 2 ИЛИ 4 одинаковых провода в своей руке, при условии, что это единственные провода с таким значением, оставшиеся в игре:

- Либо все 4 провода (если повезло).
- Либо 2 оставшихся провода, когда 2 других таких же уже перерезаны.

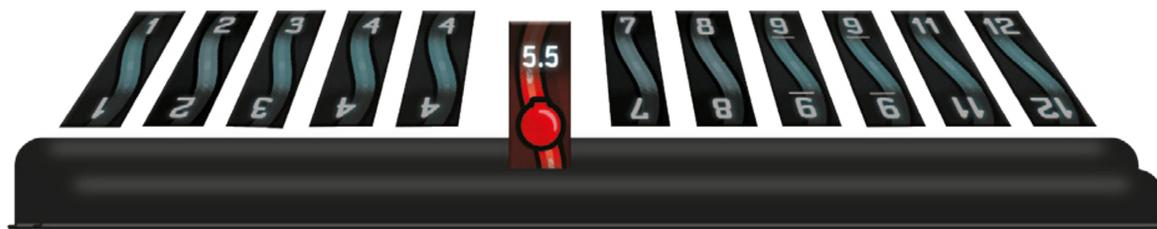
Игрок кладёт провода лицом вверх перед своей рукой, не меняя их места в ряду.

В этом примере 2 провода со значением 9 уже были перерезаны. Активный игрок выполняет действие «Работа в одиночку» и перерезает 2 оставшихся провода со значением 9, которые были на его подставках.



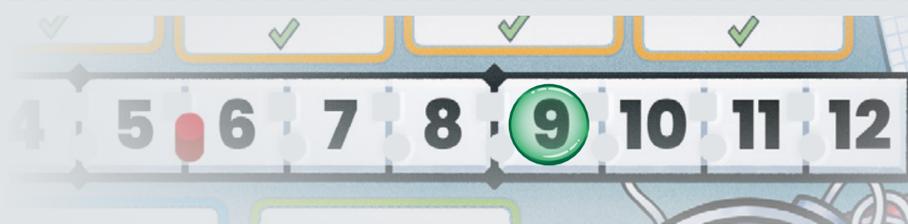
## Раскрыть красные провода

Это действие можно выполнить, если в руке активного игрока неперерезанными остались только **красные** провода. Раскройте их, бомба не взрывается.



## МАРКЕРЫ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ

Каждый раз, когда перерезаны все 4 провода с одинаковым значением, кладите маркер **подтверждения** на соответствующее число на планшете сапёров. Это поможет сэкономить время и, возможно, сохранит жизнь!



## ЖЁЛТЫЕ ПРОВОДА

Их перерезают так же, как и **синие** провода (в паре или в одиночку). Их числовое значение нужно ТОЛЬКО ДЛЯ РАСПОЛОЖЕНИЯ ПО ПОРЯДКУ. После этого они все считаются проводами с одинаковым значением – жёлтым.

Чтобы перерезать **жёлтый** провод, активный игрок должен иметь его на своей подставке и, указывая на провод на подставке напарника, сказать: «Этот провод жёлтый». Если активный игрок угадывает, действие успешно, оба провода кладутся перед подставками без изменения места в ряду.

- Если активный игрок не угадывает, напарник кладёт перед указанным проводом маркер **информации** с его настоящим значением. Детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.
- Если в ходе игры по ошибке был указан **жёлтый** провод, перед ним кладётся жёлтый маркер **информации**.
- Игрок может перерезать жёлтые провода в одиночку, только если в его руке **ВСЕ** оставшиеся **жёлтые** провода.



## КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Карту **снаряжения** можно использовать, когда перерезаны 2 провода со значением, указанным в верхнем левом углу карты. Сдвигайте карты **снаряжения** вверх, чтобы обозначить, что они доступны.

- Каждую карту снаряжения можно использовать только 1 раз – переверните её после использования.
- На каждой карте указаны особенности её использования. Большинство карт может быть использовано любым игроком в любой момент партии, даже не в свой ход. Игрок может использовать несколько карт подряд.

**ВАЖНО:** Карту «Луч XY» можно сочетать с «Тройным датчиком», «Супер-датчиком» и «Двойным датчиком» (чтобы найти 2 значения среди нескольких проводов!)



Пара проводов со значением 9 перерезана, «Стабилизатор» теперь доступен.



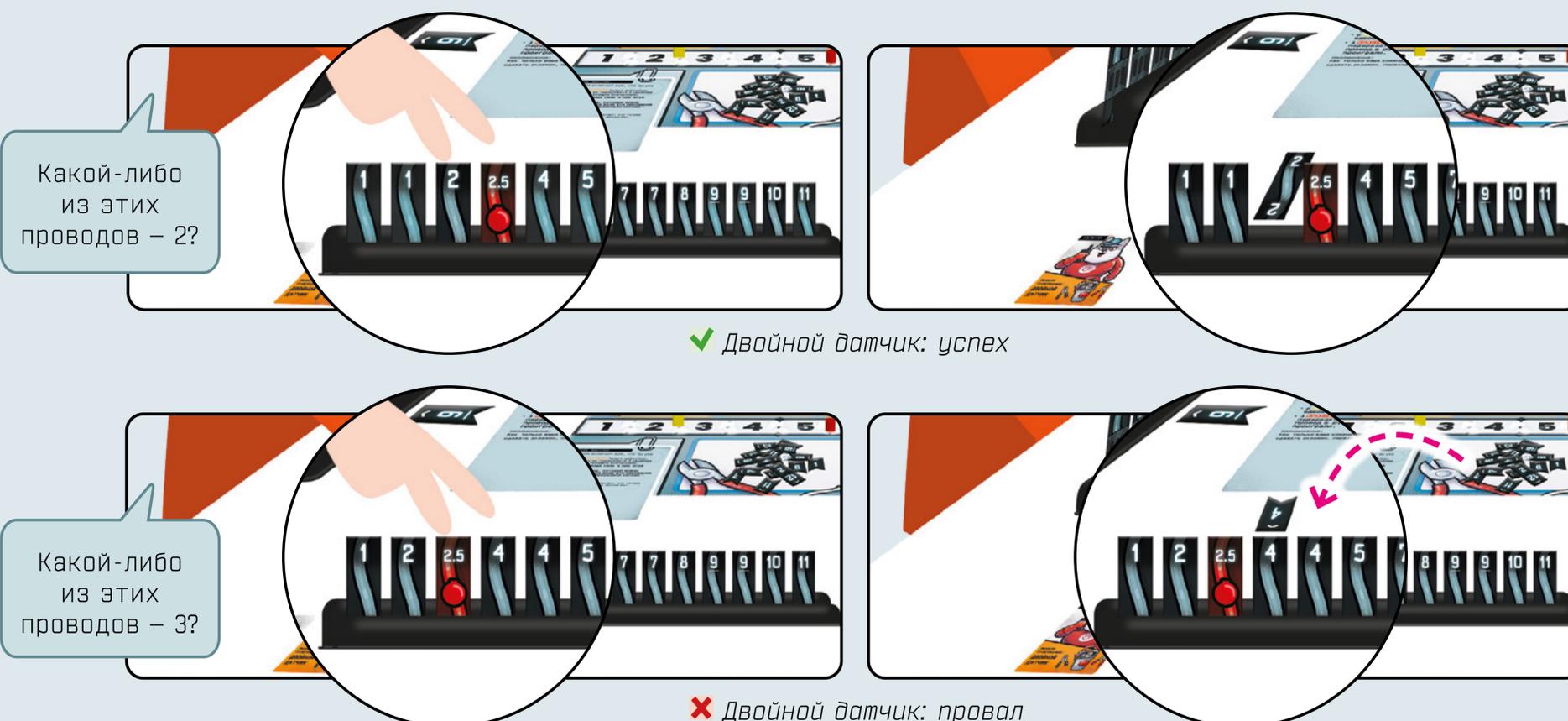
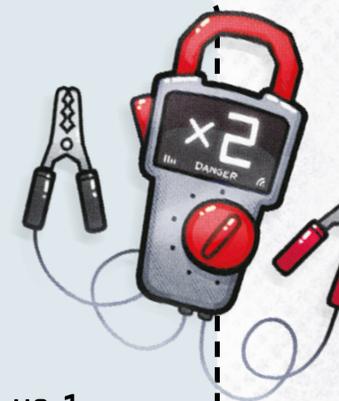


## КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Карта персонажа может быть использована игроком только 1 раз за миссию. После использования переверните её лицом вниз.

«Двойной датчик»: во время действия «Работа в паре» активный игрок может назвать значение и указать на ДВА провода напарника вместо одного.

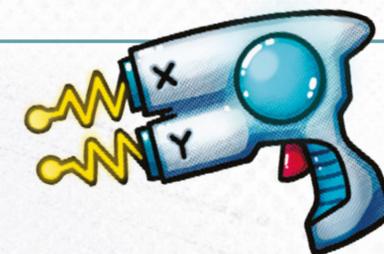
- Если 1 из 2 проводов угадан верно, действие **успешно**.
  - Если оба провода угаданы верно, напарник перерезает только 1 провод по своему выбору.
- Если ни 1 из проводов не угадан верно, действие **не удалось**.
  - Напарник кладёт маркер информации перед одним из указанных проводов по своему выбору. Детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.
  - Если только один из указанных проводов красный, бомба не взрывается. Напарник должен положить маркер информации перед тем проводом, который не красный.



## Общение

В интересах игрового процесса общение должно быть ограничено.

- **Запрещено:** говорить о проводах на чьей-либо подставке, строить предположения об их значении, повторять информацию из предыдущих ходов, делиться догадками и предположениями вслух.
- **Разрешено:** обсуждать тактику, вспоминать особые правила, в любой момент советовать напарнику использовать карту снаряжения или карту персонажа.



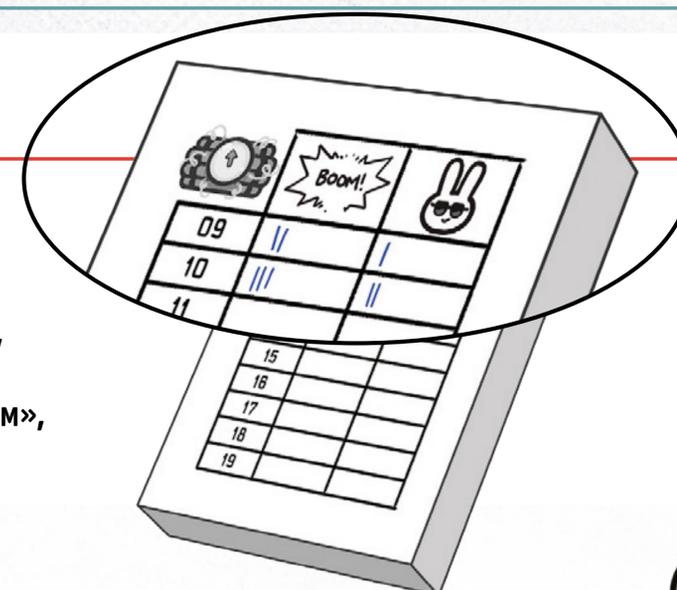
## Конец игры:

Миссия считается успешной, если у всех игроков в руке не осталось проводов.

Когда у игрока заканчиваются провода, миссия продолжается без него.

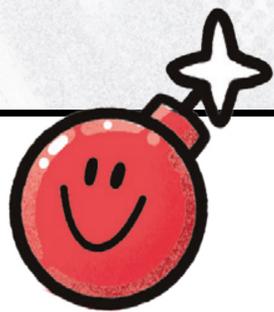
Если миссия провалена (перерезан **красный** провод или детонатор на ячейке с ☠), смените капитана и начните заново!

Прошли 8 миссию – поздравляем! Вы можете открыть первую коробочку с «сюрпризом», в которой лежат миссии 9–19, а после – начать заполнять таблицу.



Количество побед и поражений





# ПАМЯТКА



## Подготовка:

- Каждый берёт карту персонажа.
- Каждый берёт 1 или 2 подставки в зависимости от количества игроков: 2 игрока – по 2 каждому; 3 игрока – 2 только у капитана; 4–5 игроков – по 1 каждому.
- Перемешайте 48 **синих** проводов с **красными**/**жёлтыми** из выбранной миссии. Распределите все провода в закрытую между подставками для проводов.
- Количество снаряжения и положение детонатора зависит от числа игроков и особых правил миссии.
- Каждый игрок кладёт по маркеру информации перед своей подставкой (кроме жёлтого маркера 🟡).

## В свой ход:

- В свой ход выберите и выполните одно из следующих действий:
  - **Работа в паре:**  
Выберите значение из тех, что есть на вашей подставке, и укажите на 1 из проводов на подставке напарника.
    - ✓ Догадка верна: раскройте 2 провода.
    - ✗ Догадка неверна: напарник выкладывает маркер информации перед указанным проводом. Детонатор продвигается вперёд. Если он достиг черепа – бомба взорвалась.
    - ☠ Красный провод: бомба взорвалась!
  - **Работа в одиночку:**  
Откройте 4 или 2 последних провода с одинаковым значением и положите перед своей подставкой.
    - **Раскрыть красные провода:**  
Раскройте все свои провода, если **все они красные**.



## Конец игры:

- **Победа:** все подставки для проводов пусты!
- **Поражение:** бомба взорвалась (перерезан **красный** провод или детонатор дошёл до ячейки с ☠ !)

### ПОМНИТЕ:

- Карта персонажа может быть использована только 1 раз за миссию.
- **Снаряжение** можно использовать, когда разрезаны 2 провода с его значением.
- Значение всех **жёлтых** проводов считается одинаковым – **жёлтым**.
- Значение всех **красных** проводов считается одинаковым – **красным**.
- В игре 4 экземпляра каждого провода со значением от 1 до 12. Когда перерезаны **все 4** провода с одинаковым значением, выложите на планшет сапёров маркер **подтверждения** 🟢, чтобы не забыть.
- Подставки для проводов, независимо от количества, считаются 1 вашей рукой.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games  
Переводчик: Валерия Лях  
Корректор: Ирина Котова  
Редактор: Софи Кожанова

Дизайнер-верстальщик: Наталья Логинова  
Руководитель проекта: Антон Петров  
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва  
Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
© ООО «ГаГа Трейд», 2024 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

