

BBB001 - Bomb Busters

v.1.0 - 02/26

Você tem alguma dúvida sobre uma regra, um equipamento, uma missão ou qualquer outra coisa? Você está no lugar certo!

CORTE SOLO

Quando você tem 2 suportes, pode fazer um corte solo com fios de ambos?

SIM, desde que seja um Corte Solo, ou seja, os 2 ou 4 fios cortados são os ÚNICOS restantes em jogo.

Posso fazer um corte solo se tiver 3 fios do mesmo número?

NÃO, os fios sempre são cortados em pares (2 ou 4). Portanto, você terá que esperar até que um dos seus fios desse valor seja cortado com o fio de um colega antes de poder cortar o par restante no seu suporte.

CORTE DUPLO

É possível dizer intencionalmente um número incorreto? Por exemplo, apontar para um fio entre um fio 2 e um fio 4 e dizer “isso é um 10?”

SIM, é possível errar de propósito. Isso pode ser feito para evitar o risco de cortar a bomba, ou para enviar uma mensagem sobre um fio restante. Pode salvar vocês de uma explosão, mas vai custar um avanço no marcador do detonador!

ERRO

O que fazer se um jogador cometer um erro e disser um valor que não tem em sua mão?

Xi... Cabe a vocês decidir o nível de tolerância do grupo. Nossa sugestão: corte outro fio que o jogador tenha no suporte, MAS avance o marcador do detonador uma casa (em troca dessa informação revelada).

FICHAS DE INFORMAÇÃO

O que fazer se a ficha de Informação que eu preciso já estiver em uso (as 2 existentes já estão em jogo)?

Isso é raro, mas se acontecer:

- Se uma das fichas que você usou não for mais útil (o fio já foi cortado), você pode pegá-la de volta.
- Se não, diga o valor em voz alta e reatribua a ficha ao fio correspondente. Os outros jogadores terão que lembrar da informação!

DETECTOR DUPLO

Os 2 fios indicados precisam ser adjacentes?

Logicamente, geralmente são, mas é possível indicar 2 fios não adjacentes do mesmo suporte, por uma estratégia específica ou para passar uma mensagem, por exemplo.

Posso indicar 2 fios em suportes diferentes de um mesmo jogador?

Não, ambos os fios devem estar no mesmo suporte.

O que acontece se os 2 fios apontados forem vermelhos?

Nesse caso, a bomba explode.

Posso dizer “um desses 2 fios é AMARELO” com o Detector Duplo?

Não, com o Detector Duplo você só pode anunciar um valor de 1 a 12, nunca “AMARELO”.

CARTAS DE EQUIPAMENTO

2: Rádios Comunicadores

Com os Rádios Comunicadores, os jogadores podem trocar quaisquer peças de fios não cortados. Você pode, portanto, trocar um fio que tenha uma ficha de informação colocada à sua frente. A ficha de informação acompanha o fio trocado para seu novo suporte. Durante a troca, você não pode se comunicar nem pedir um fio de valor específico. Portanto, se você optar por trocar um fio com um colega que controla 2 suportes, não pode dizer qual suporte prefere.

3: Detector Triplo

O corte é bem-sucedido se pelo menos um dos fios tiver o valor anunciado. Seu colega corta apenas um fio, sem dizer se possui outros fios com esse valor. Se o corte for malsucedido, ele coloca uma ficha de Informação em frente a um dos 3 fios à escolha dele.

5: Superdetector

O corte é bem-sucedido se pelo menos um dos fios tiver o valor anunciado. Seu colega corta apenas um dos fios, sem dizer se possui mais de um fio com esse valor. Se o corte for malsucedido, ele coloca uma ficha de Informação em frente a um dos fios.

8: Radar Geral

Você só diz se tem o número indicado, mas não revela a localização nem se possui mais de um fio com esse valor. Fios amarelos e vermelhos NÃO têm valor numérico durante a partida. Por exemplo, um jogador nunca responde “sim” à pergunta “você tem um 7?” se tiver um fio vermelho de valor 7,5.

9: Estabilizador

Se você tiver designado um fio vermelho, não coloque uma ficha de Informação.

10: Raio X ou Y

O corte é bem-sucedido se o fio tiver um dos 2 valores anunciados: então, ele é revelado, assim como o seu fio do mesmo valor. Assim, os outros jogadores também ficam sabendo qual é o outro valor anunciado que você tem em mãos! Os valores anunciados não precisam ser 2 valores consecutivos.

11-11: Garra

Se o jogador controlar 2 suportes, ele escolhe em qual suporte colocará o fio recebido.

MISSÕES

Missão 9:

Se um jogador tiver em sua mão apenas fios que não podem ser cortados (por exemplo, só tiver fios C e nenhum B tiver sido cortado ainda), então: BUMMM, a bomba explode.

Missão 10:

O mesmo jogador não pode jogar várias vezes seguidas, exceto em partidas para 2 jogadores ou se ele for o único jogador restante em jogo.

Missão 12:

Cortar 2 fios de um valor libera TANTO o equipamento correspondente (se estiver em jogo) QUANTO a carta de Número correspondente (se estiver em jogo).

Missão 13:

Você não pode usar Equipamentos nem Equipamentos Pessoais para cortar os 3 fios vermelhos.

Um fio vermelho funciona como um fio amarelo: uma vez colocado, ele não tem valor numérico, ele é apenas “vermelho”. Portanto, não pode ser designado pelos detectores: Duplo, Triplo ou Super.

Missão 18:

O especialista em bombas ativo designa apenas o jogador que fará o corte, e não o jogador de onde o corte será feito.

Após o turno de um jogador, o próximo é o jogador à sua esquerda, e não à esquerda de quem realizou o corte.

Missão 24:

Se o equipamento 2 (Rádios Comunicadores) for usado em um fio com uma ficha de Informação, então essa ficha é descartada.

Missão 29:

Se vários fios forem indicados para corte usando um equipamento, apenas o fio cortado faz o detonador avançar.

Caso um especialista fique sem fios em sua frente, ele coloca as próprias cartas viradas para baixo no fundo do baralho.

Se o vizinho à direita não tiver cartas na mão, o vizinho à direita dele joga uma carta (e assim por diante, se necessário).

Se um jogador usar o equipamento 11 (Garrafa de Café), então a etapa 2 é ignorada. Esse jogador pega diretamente a carta jogada pelo seu vizinho à direita e pode jogar uma carta no lugar do turno do vizinho à esquerda.

Missão 31:

Depois que um jogador vira sua carta de Restrição, ele joga normalmente, mesmo que mais tarde recupere um fio correspondente à restrição usando o equipamento 2 (Rádios Comunicadores).

Missão 32:

No raro caso de o monte de cartas de Restrição acabar, os jogadores podem continuar jogando sem restrição.

Missão 38:

Se um fio virado para baixo for vermelho, o jogador terá que adivinhar durante a partida e revelá-lo somente quando restarem apenas fios vermelhos em seu suporte.

Missão 39:

Se um jogador receber uma carta de Número de um fio que não possui ou não possui mais em sua mão, ele ignora essa carta.

Missão 41:

Se o fio especial designado for vermelho, a bomba explode!

Missão 44:

Se um especialista não quiser jogar (para economizar fichas de Oxigênio), ele pula o turno e o detonador avança uma casa.

O Equipamento 9 (Estabilizador) pode ser usado para ignorar o avanço do detonador quando o especialista passa o turno.

Missão 49:

- Quando um jogador não tiver mais fios em seu suporte ou revela seus fios vermelhos, suas fichas de oxigênio são removidas do jogo. Cuidado ao distribuir suas fichas!
- Se um jogador não quiser jogar (para economizar fichas de Oxigênio), ele pode pular o turno e o detonador avança uma casa.

Missão 54:

Se um jogador puder jogar (ou seja, tem fichas de Oxigênio suficientes para cortar um dos seus fios), então ele DEVE jogar.

Missão 56:

Se um fio virado para baixo for vermelho, o jogador terá que adivinhar durante a partida e revelá-lo somente quando restarem apenas fios vermelhos em seu suporte.

Missão 63:

Se um jogador puder jogar (ou seja, tem fichas de Oxigênio suficientes para cortar um dos seus fios), então ele DEVE jogar.

Missão 64:

Se um jogador tiver 2 suportes, apenas 2 fios são virados: um antes do menor valor no primeiro suporte e outro após o maior valor no segundo suporte.

Missão 66:

Quando um jogador realiza uma ação de corte (bem-sucedida ou não), ele DEVE mover o peão dos Bomb Busters 1 casa na direção correspondente à restrição escolhida.

Em um quadrado listrado, você deve realizar um corte BEM-SUCEDIDO correspondente à Restrição “AÇÃO” para então realizar a ação (que será explicada durante a missão). Se o corte for malsucedido, você não se move.

Missões 19, 30, 42, 54, 66:

Essas missões sonoras foram interpretadas por atores, e todos os créditos dos sons e músicas estão aqui: <https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/bomb-busters-credits/>

Ainda tem dúvidas?

Não hesite em perguntar aqui: atendimento@asmodee.com