

A missão é apenas para os maiores... ou para qualquer grupo de 12 a 30 especialistas em desarmamento de bombas motivados.



É altamente recomendável que haja uma pessoa para coordenar e supervisionar esta missão para garantir que os jogadores permaneçam focados em suas tarefas.

Essa pessoa:

- Forma mesas de 3 a 5 jogadores, garantindo que o número de participantes fique o mais equilibrado possível.
- Determina o nível de dificuldade da missão:
 - **INICIANTE**: distribua as cartas especiais antes que os jogadores posicionem as fichas de **Informação**.
 - **JOGADORES EXPERIENTES**: distribua as cartas especiais depois de os jogadores posicionarem as fichas de **Informação**.
 - **PROFISSIONAIS**: mesma preparação dos jogadores experientes, mas com a adição de 2 fios amarelos a cada preparação da mesa.

- Lê a carta de Missão em voz alta para todos os especialistas em desarmamento de bombas e inicia uma sessão de jogo para todos ao mesmo tempo.

- Durante a sessão, a pessoa gerencia:

O DETONADOR GLOBAL

- +1 casa por erro cometido em uma mesa
- +/-1 casa, dependendo das cartas especiais jogadas nas mesas

OS FUSÍVEIS

Anuncie claramente quando um fusível estiver seguro. Então, o Capitão de cada mesa remove um cubo do número correspondente no tabuleiro como lembrete.

→ Todos os Capitães devem notificar imediatamente a pessoa que está coordenando a sessão quando um fusível estiver seguro.



Conte atentamente:

- +1 se um especialista em desarmamento de bombas tiver cortado o fio vermelho!
- +1 cada vez que o detonador atinge ou ultrapassa uma caveira.

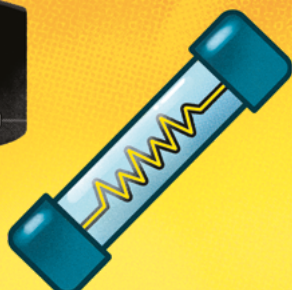
- No final, anuncie, com mais ou menos orgulho, a pontuação da equipe de desarmamento de bombas:

0 A 4  = Vocês são os maiores mesmo!

5 A 10  = Ótimo, vocês se saíram muito bem.

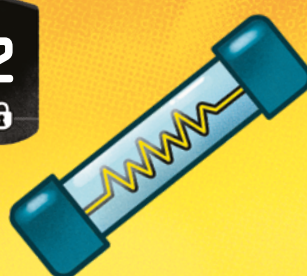
11 A 15  = Poderia ser melhor... Mas sua honra continua intacta, então tudo bem.

+ 15  = Já consideraram trocar de profissão?



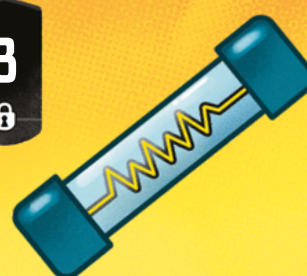
Fusível Seguro 1

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "1".
- O detonador volta uma casa.



Fusível Seguro 2

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "2".
- O detonador volta uma casa.



Fusível Seguro 3

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "3".
- O detonador volta uma casa.

Até concluir esta operação de "Fusível Seguro 1", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "1".

Até concluir este "Fusível Seguro 2", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "2".

Até concluir este "Fusível Seguro 3", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "3".

ESTE DOCUMENTO CONTÉM:

- Instruções de uso.
- Uma carta de Missão (4 cópias): imprima uma para cada mesa + uma para a pessoa responsável por coordenar as equipes.
- 30 cartas Especiais (12 Fusíveis Seguros + 18 Fios Especiais).
- Um detonador especial.

VOCÊ TAMBÉM VAI PRECISAR DE:



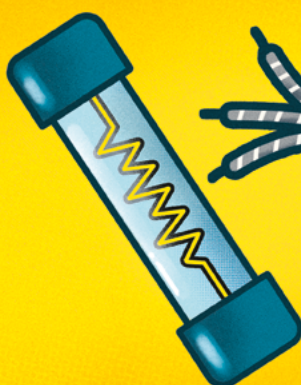
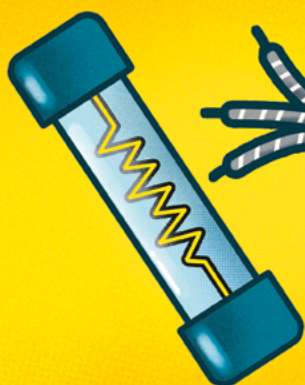
Uma cópia de BOMB BUSTERS por mesa.

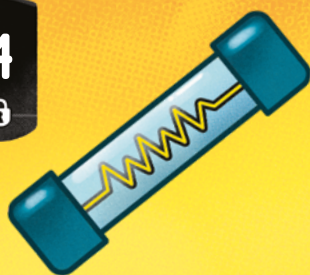


Doze fichas por mesa:
por exemplo, pequenos cubos de madeira.



Muita coragem para encarar essa experiência única!

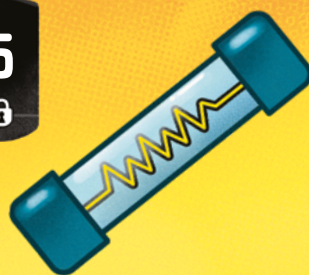




Fusível Seguro 4

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "4".
- O detonador volta uma casa.

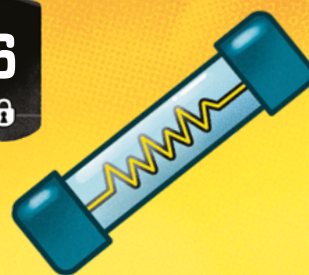
Até concluir este "Fusível Seguro 4", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "4".



Fusível Seguro 5

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "5".
- O detonador volta uma casa.

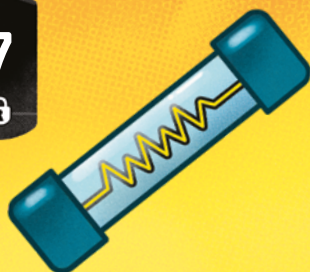
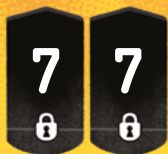
Até concluir este "Fusível Seguro 5", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "5".



Fusível Seguro 6

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "6".
- O detonador volta uma casa.

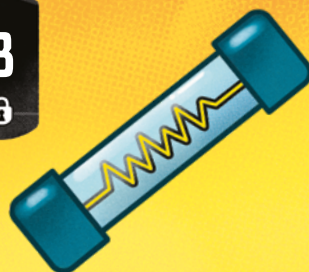
Até concluir este "Fusível Seguro 6", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "6".



Fusível Seguro 7

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "7".
- O detonador volta uma casa.

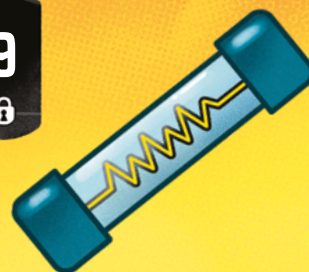
Até concluir este "Fusível Seguro 7", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "7".



Fusível Seguro 8

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "8".
- O detonador volta uma casa.

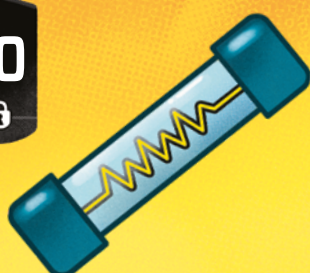
Até concluir este "Fusível Seguro 8", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "8".



Fusível Seguro 9

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "9".
- O detonador volta uma casa.

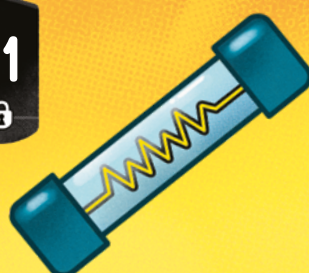
Até concluir este "Fusível Seguro 9", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "9".



Fusível Seguro 10

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "10".
- O detonador volta uma casa.

Até concluir este "Fusível Seguro 10", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "10".



Fusível Seguro 11

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "11".
- O detonador volta uma casa.

Até concluir este "Fusível Seguro 11", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "11".



Fusível Seguro 12

- Todas as equipes de desarmamento de bombas podem cortar com segurança o segundo par de fios "12".
- O detonador volta uma casa.

Até concluir este "Fusível Seguro 12", as outras equipes de desarmamento de bombas DEVEM avançar o detonador uma casa se cortarem o segundo par de fios "12".

1
2



Corrente de Paz

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

2
3



Por que Fio, Por que Não

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

2
5



Fios Cruzados

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.

3
4



Eletrizado

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

3
6



Choque Cultural

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

4
5



Entrefiado

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.

4
7



No Fio da Navalha

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

5
6



Lobivolt

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

5
8



Fiolizes para Sempre

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.

6 7
🔒 🔒



Corrente Vital

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

6 9
🔒 🔒



Fio ou Nunca

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

7 10
🔒 🔒



Por Dentro do Circuito

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.

7 8
🔒 🔒



Fio e Falha

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

8 11
🔒 🔒



Fora do Circuito

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

8 9
🔒 🔒



Fiomagedom

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.

9 10
🔒 🔒



Alta Voltagem

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

10 11
🔒 🔒



Fio Desencapado

Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

11 12
🔒 🔒



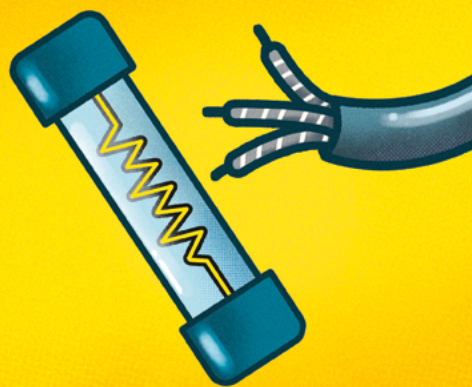
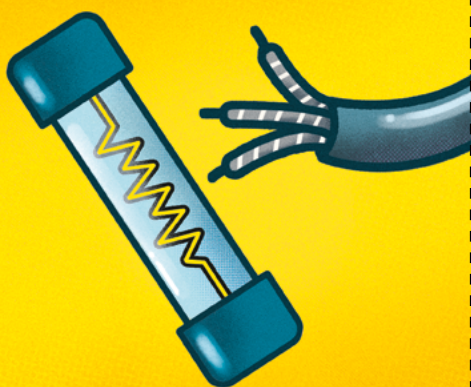
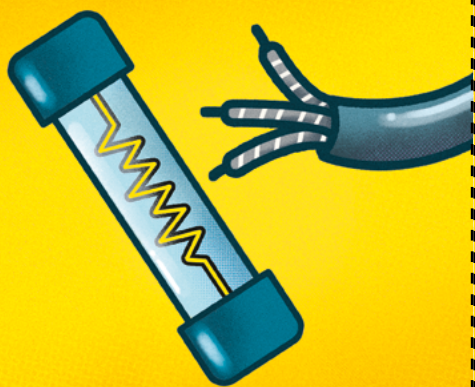
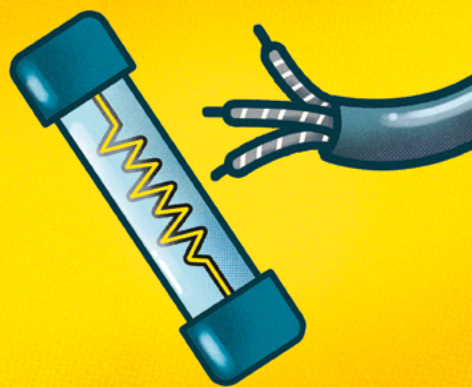
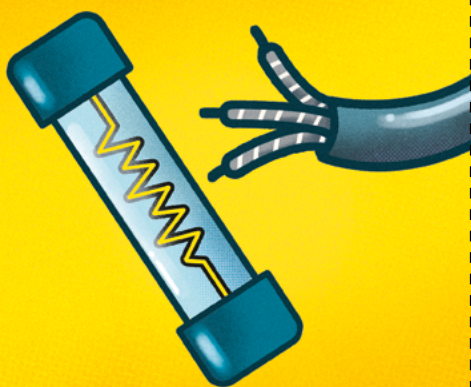
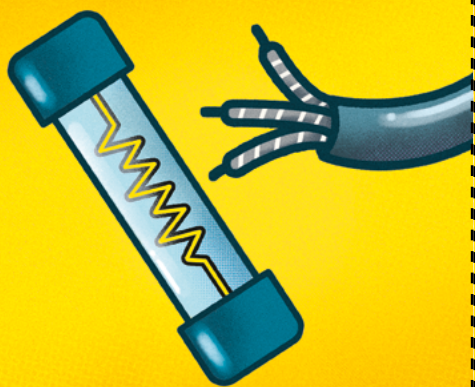
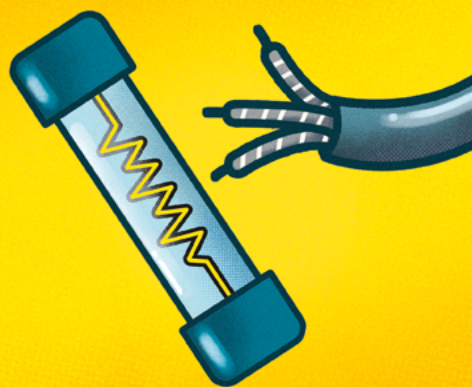
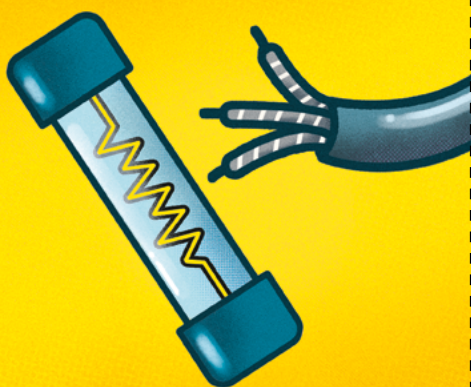
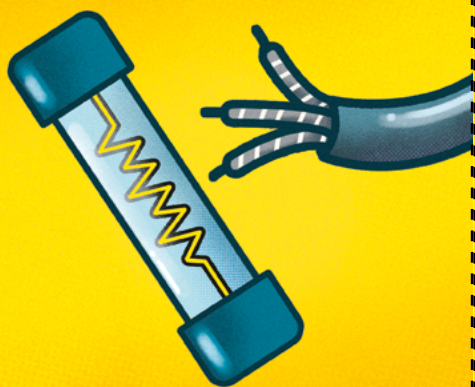
Por um Fio

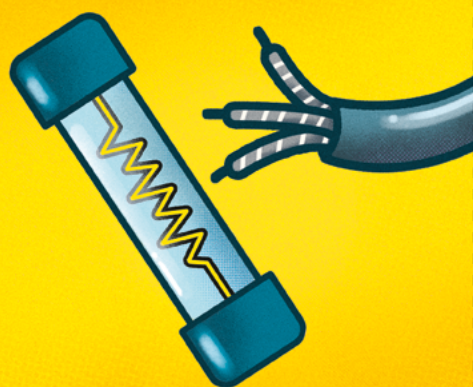
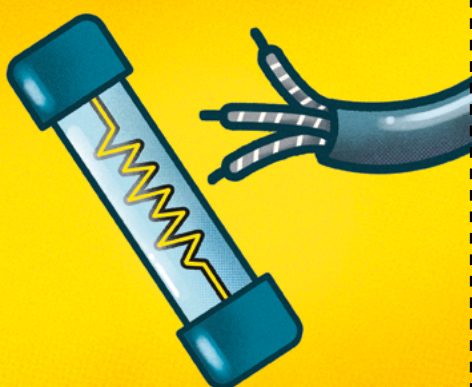
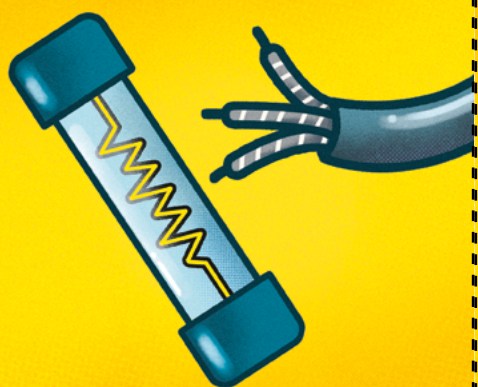
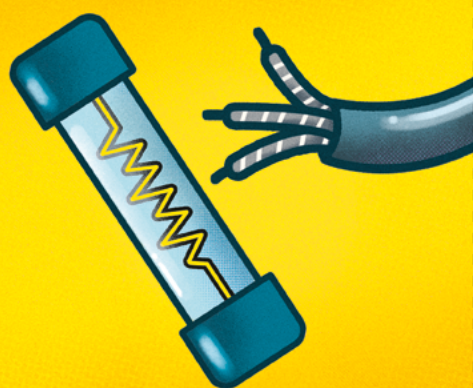
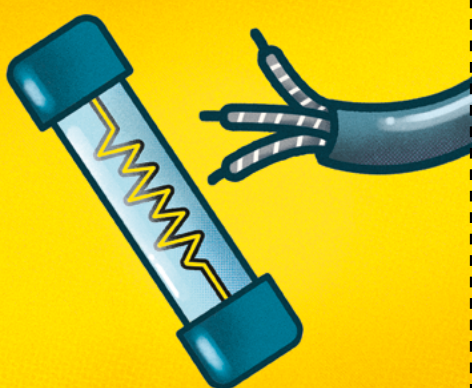
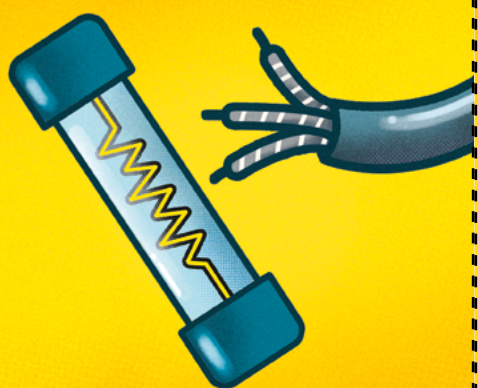
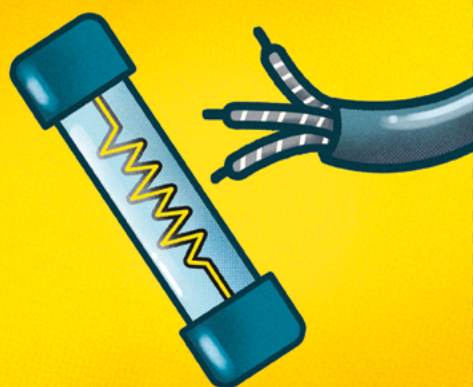
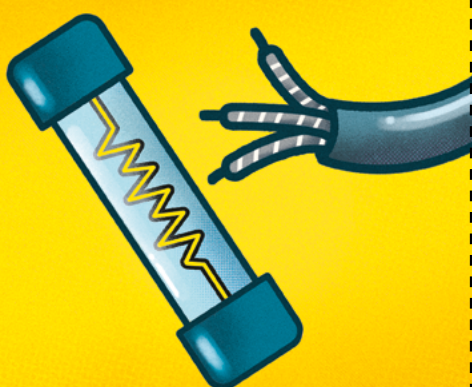
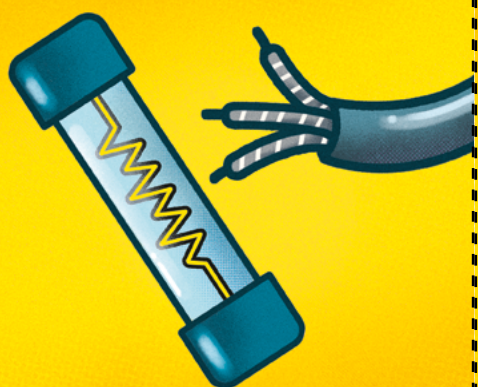
Faça o detonador avançar ou voltar uma casa conforme desejado.

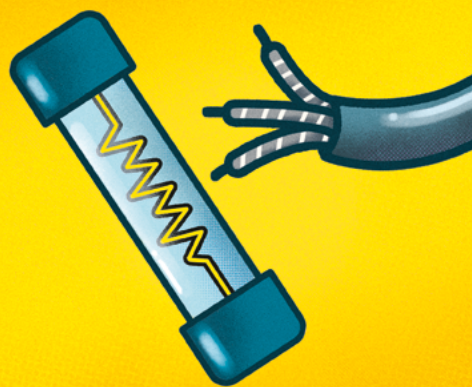
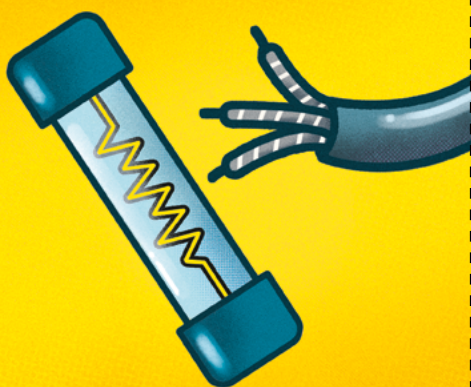
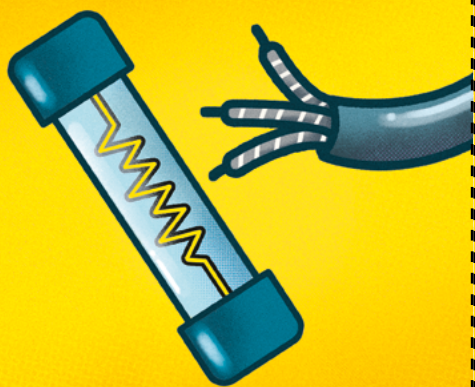
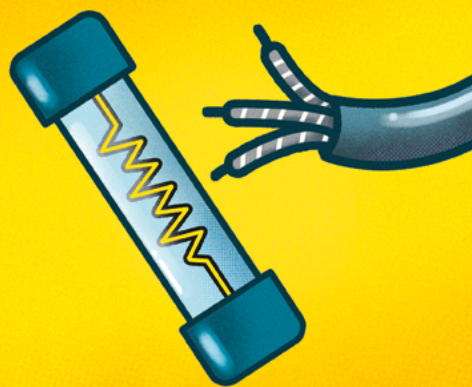
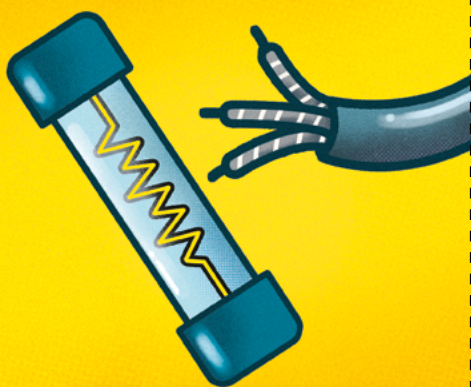
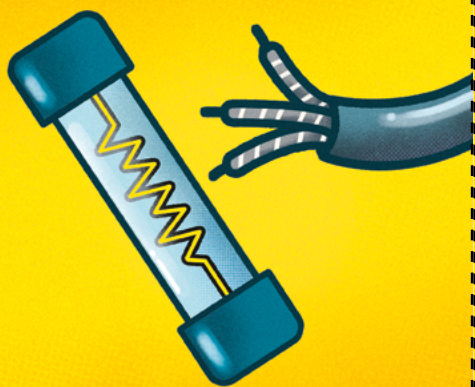
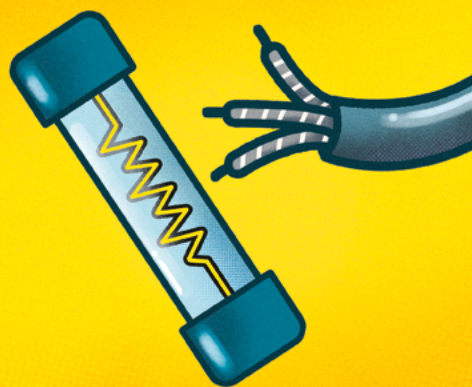
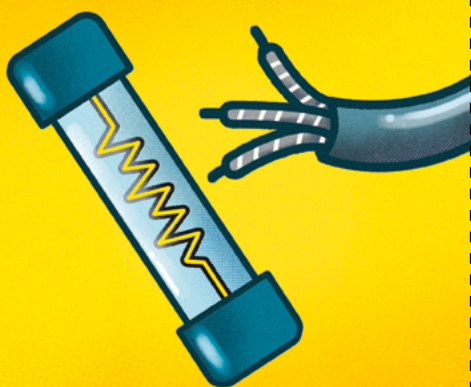
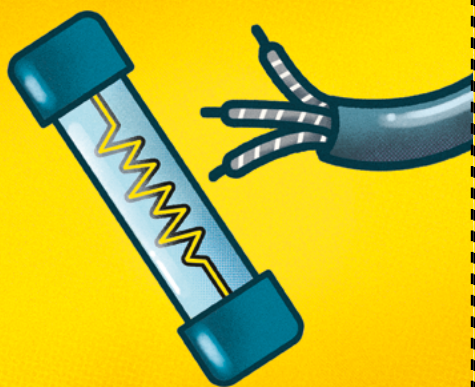
Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.

Pode ser usado a qualquer momento.







Fusível ou Fiasco?



12 a 30 jogadores

Um estraga-prazeres colocou bombas em lojas de jogos! Todas elas estão conectadas com fusíveis estranhos. Sua missão: desativar o fusível... sem explodir tudo... e sem explodir uns com os outros! (Desculpem o humor explosivo.)

PREPARAÇÃO

- x1 • x jogadores: pegue as 12 cartas de Fusível Seguro (de 1 a 12) e, em seguida, adicione cartas de Fio Especial aleatórias até atingir a quantidade total de jogadores.
- x12 por mesa •

- Existe apenas um detonador global para todas as mesas. Coloquem o detonador na posição do "INÍCIO". Se o ponteiro do detonador global apontar para qualquer uma das caveiras (esquerda ou direita), significa que alguma das lojas explodiu!
- Cada mesa é preparada de forma independente e como de costume.
- Substitua os equipamentos 6 (Retardador) e 9 (Estabilizador) caso sejam comprados.
- Embaralhe as cartas de **Fusível Seguro** e **Fio Especial** e distribua-as nas mesas, uma carta por jogador.
 - Coloque essas cartas viradas para cima enfileiradas ao lado do tabuleiro em cada mesa.
 - Coloque um (ou qualquer outra ficha, peão ou moeda) em cada número de 1 a 12 no tabuleiro.

Fusível ou Fiasco?



12 a 30 jogadores

Um estraga-prazeres colocou bombas em lojas de jogos! Todas elas estão conectadas com fusíveis estranhos. Sua missão: desativar o fusível... sem explodir tudo... e sem explodir uns com os outros! (Desculpem o humor explosivo.)

PREPARAÇÃO

- x1 • x jogadores: pegue as 12 cartas de Fusível Seguro (de 1 a 12) e, em seguida, adicione cartas de Fio Especial aleatórias até atingir a quantidade total de jogadores.
- x12 por mesa •

- Existe apenas um detonador global para todas as mesas. Coloquem o detonador na posição do "INÍCIO". Se o ponteiro do detonador global apontar para qualquer uma das caveiras (esquerda ou direita), significa que alguma das lojas explodiu!
- Cada mesa é preparada de forma independente e como de costume.
- Substitua os equipamentos 6 (Retardador) e 9 (Estabilizador) caso sejam comprados.
- Embaralhe as cartas de **Fusível Seguro** e **Fio Especial** e distribua-as nas mesas, uma carta por jogador.
 - Coloque essas cartas viradas para cima enfileiradas ao lado do tabuleiro em cada mesa.
 - Coloque um (ou qualquer outra ficha, peão ou moeda) em cada número de 1 a 12 no tabuleiro.

Fusível ou Fiasco?



12 a 30 jogadores

Um estraga-prazeres colocou bombas em lojas de jogos! Todas elas estão conectadas com fusíveis estranhos. Sua missão: desativar o fusível... sem explodir tudo... e sem explodir uns com os outros! (Desculpem o humor explosivo.)

PREPARAÇÃO

- x1 • x jogadores: pegue as 12 cartas de Fusível Seguro (de 1 a 12) e, em seguida, adicione cartas de Fio Especial aleatórias até atingir a quantidade total de jogadores.
- x12 por mesa •

- Existe apenas um detonador global para todas as mesas. Coloquem o detonador na posição do "INÍCIO". Se o ponteiro do detonador global apontar para qualquer uma das caveiras (esquerda ou direita), significa que alguma das lojas explodiu!
- Cada mesa é preparada de forma independente e como de costume.
- Substitua os equipamentos 6 (Retardador) e 9 (Estabilizador) caso sejam comprados.
- Embaralhe as cartas de **Fusível Seguro** e **Fio Especial** e distribua-as nas mesas, uma carta por jogador.
 - Coloque essas cartas viradas para cima enfileiradas ao lado do tabuleiro em cada mesa.
 - Coloque um (ou qualquer outra ficha, peão ou moeda) em cada número de 1 a 12 no tabuleiro.

Fusível ou Fiasco?



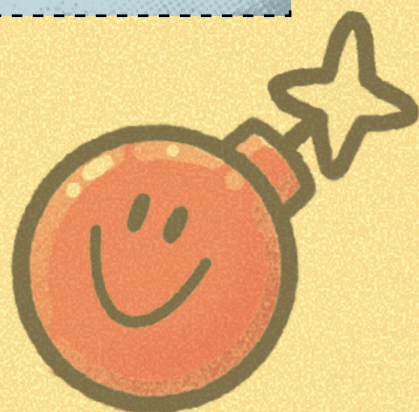
12 a 30 jogadores

Um estraga-prazeres colocou bombas em lojas de jogos! Todas elas estão conectadas com fusíveis estranhos. Sua missão: desativar o fusível... sem explodir tudo... e sem explodir uns com os outros! (Desculpem o humor explosivo.)

PREPARAÇÃO

- x1 • x jogadores: pegue as 12 cartas de Fusível Seguro (de 1 a 12) e, em seguida, adicione cartas de Fio Especial aleatórias até atingir a quantidade total de jogadores.
- x12 por mesa •

- Existe apenas um detonador global para todas as mesas. Coloquem o detonador na posição do "INÍCIO". Se o ponteiro do detonador global apontar para qualquer uma das caveiras (esquerda ou direita), significa que alguma das lojas explodiu!
- Cada mesa é preparada de forma independente e como de costume.
- Substitua os equipamentos 6 (Retardador) e 9 (Estabilizador) caso sejam comprados.
- Embaralhe as cartas de **Fusível Seguro** e **Fio Especial** e distribua-as nas mesas, uma carta por jogador.
 - Coloque essas cartas viradas para cima enfileiradas ao lado do tabuleiro em cada mesa.
 - Coloque um (ou qualquer outra ficha, peão ou moeda) em cada número de 1 a 12 no tabuleiro.



REGRAS DA MISSÃO:

- Quando um erro ocorrer em qualquer mesa, o detonador global avança uma casa.
- **Fusíveis Seguros** e **Fios Especiais** funcionam como cartas de **Equipamento**: são ativados assim que um par de cada um dos dois números indicados na parte superior da carta for cortado naquela mesa.
- Quando uma mesa colocar uma ficha de **Validação** no próprio tabuleiro (quando os 4 fios de um número são cortados), então:
Se esse número corresponder a uma carta de **Fusível Seguro** nessa mesa:
 - Muito bem! Agora o fusível está seguro.
 - O detonador volta uma casa.
 - Anuncie em voz alta que este fusível está seguro: cada mesa pode remover o  correspondente do próprio tabuleiro.**Caso contrário (este número está em uma carta de Fusível Seguro de outra mesa):**
 - ✓ Se este fusível já estiver seguro (o  não está mais presente): nada a comunicar.
 - ✗ Se este fusível ainda não estiver seguro (o  ainda estiver presente): o detonador global avança uma casa.
- Quando o detonador global atingir ou ultrapassar uma caveira, anuncie "BUMMM!" para que a pessoa responsável pela coordenação possa contar as explosões. Depois disso, continue jogando. Tente salvar mais lojas na próxima partida!

REGRAS DA MISSÃO:

- Quando um erro ocorrer em qualquer mesa, o detonador global avança uma casa.
- **Fusíveis Seguros** e **Fios Especiais** funcionam como cartas de **Equipamento**: são ativados assim que um par de cada um dos dois números indicados na parte superior da carta for cortado naquela mesa.
- Quando uma mesa colocar uma ficha de **Validação** no próprio tabuleiro (quando os 4 fios de um número são cortados), então:
Se esse número corresponder a uma carta de **Fusível Seguro** nessa mesa:
 - Muito bem! Agora o fusível está seguro.
 - O detonador volta uma casa.
 - Anuncie em voz alta que este fusível está seguro: cada mesa pode remover o  correspondente do próprio tabuleiro.**Caso contrário (este número está em uma carta de Fusível Seguro de outra mesa):**
 - ✓ Se este fusível já estiver seguro (o  não está mais presente): nada a comunicar.
 - ✗ Se este fusível ainda não estiver seguro (o  ainda estiver presente): o detonador global avança uma casa.
- Quando o detonador global atingir ou ultrapassar uma caveira, anuncie "BUMMM!" para que a pessoa responsável pela coordenação possa contar as explosões. Depois disso, continue jogando. Tente salvar mais lojas na próxima partida!

REGRAS DA MISSÃO:

- Quando um erro ocorrer em qualquer mesa, o detonador global avança uma casa.
- **Fusíveis Seguros** e **Fios Especiais** funcionam como cartas de **Equipamento**: são ativados assim que um par de cada um dos dois números indicados na parte superior da carta for cortado naquela mesa.
- Quando uma mesa colocar uma ficha de **Validação** no próprio tabuleiro (quando os 4 fios de um número são cortados), então:
Se esse número corresponder a uma carta de **Fusível Seguro** nessa mesa:
 - Muito bem! Agora o fusível está seguro.
 - O detonador volta uma casa.
 - Anuncie em voz alta que este fusível está seguro: cada mesa pode remover o  correspondente do próprio tabuleiro.**Caso contrário (este número está em uma carta de Fusível Seguro de outra mesa):**
 - ✓ Se este fusível já estiver seguro (o  não está mais presente): nada a comunicar.
 - ✗ Se este fusível ainda não estiver seguro (o  ainda estiver presente): o detonador global avança uma casa.
- Quando o detonador global atingir ou ultrapassar uma caveira, anuncie "BUMMM!" para que a pessoa responsável pela coordenação possa contar as explosões. Depois disso, continue jogando. Tente salvar mais lojas na próxima partida!

REGRAS DA MISSÃO:

- Quando um erro ocorrer em qualquer mesa, o detonador global avança uma casa.
- **Fusíveis Seguros** e **Fios Especiais** funcionam como cartas de **Equipamento**: são ativados assim que um par de cada um dos dois números indicados na parte superior da carta for cortado naquela mesa.
- Quando uma mesa colocar uma ficha de **Validação** no próprio tabuleiro (quando os 4 fios de um número são cortados), então:
Se esse número corresponder a uma carta de **Fusível Seguro** nessa mesa:
 - Muito bem! Agora o fusível está seguro.
 - O detonador volta uma casa.
 - Anuncie em voz alta que este fusível está seguro: cada mesa pode remover o  correspondente do próprio tabuleiro.**Caso contrário (este número está em uma carta de Fusível Seguro de outra mesa):**
 - ✓ Se este fusível já estiver seguro (o  não está mais presente): nada a comunicar.
 - ✗ Se este fusível ainda não estiver seguro (o  ainda estiver presente): o detonador global avança uma casa.
- Quando o detonador global atingir ou ultrapassar uma caveira, anuncie "BUMMM!" para que a pessoa responsável pela coordenação possa contar as explosões. Depois disso, continue jogando. Tente salvar mais lojas na próxima partida!





Uma missão especial em grupo para o jogo BOMB BUSTERS para eventos, festivais e festas.
Não está à venda. Versão 1.0 - Setembro de 2025