

JEDEME BOMBY!

Autor hry **Hisaši Hajaši**, ilustrace **Dom2D**



Herní materiál

1 herní plán (s ručičkou)

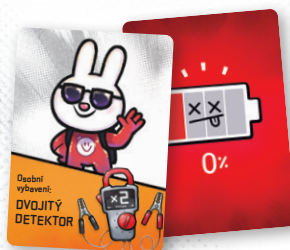
Před první partií zacvakněte otočnou ručičku do plánu.



17 karet



12 karet **vybavení**



5 karet **pyrotechniků**

40 žetonů



26 žetonů **nápovědy**
(včetně 2 žlutých)



12 žetonů **dokončení**



1 žeton **=**



1 žeton **≠**

8 velkých karet **misí**



70 **drátů** (kartonových destiček)



48 **modrých**
s čísly 1–12,
každé číslo 4*



11 **červených**
s čísly 1.5–11.5

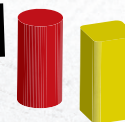


11 **žlutých**
s čísly 1.1–11.1

5 stojanů na dráty



7 špalíčků: 4 žluté a 3 červené



5 krabiček misí ty otevřete později



8 uzavíratelných sáčků



1 pravidla



1 figurka **týmu**
Bude třeba až na misi 66!
Do té doby ji neřešte :)



Cíl hry

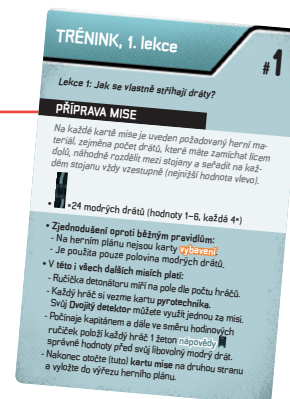
Jedeme bomby je kooperativní hra. Každý hráč se chopí role pyrotechnika a všichni hrají jako jeden tým. Cílem hry je vždy společně zajistit bombu dané mise. Pozor! Pokud přestřihneme **červený** drát nebo detonátor dorazí na symbol , bomba vybuchne a vy prohrávejte!

Příprava hry

- 1 Vyberte si jednu kartu **mise**. Mise jsou se vzrůstajícím číslem těžší a těžší. Mise nemusíte hrát postupně v pořadí (ale doporučujeme vám to). Pokud však nechcete riskovat život, doporučujeme jich nepřeskakovat moc...

Vaše první mise:

- **Začátečníci:** První 3 **mise** tvoří výukový program, který vám postupně osvětlí pravidla hry.
 - **Zkušenější deskovkáři:** **Mise** 4–7 jsou tréninkové, v nichž si ověříte svou sebranost a připravíte se na závěrečnou zkoušku – **misí** 8.
- Jakmile složíte závěrečnou zkoušku, otevřete krabičku misí 9–19.



- 2 Vyberte si kapitána (na úplně první misi náhodně, na další misi soused po levici předchozího kapitána atd.). Ten si před sebe vezme kartu **pyrotechnika** označenou titulem „Kapitán“. Každý další hráč si před sebe vezme jednu libovolnou kartu **pyrotechnika** (ty se liší pouze ilustrací).

Sem časem přibude nové pravidlo

(A)

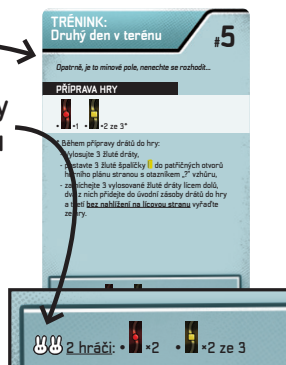


- 3 Kapitán přečte kartu **mise** a poté ji vyloží do výkroje herního plánu tak, aby navazoval obrázek sponky a aby každý viděl pravidla průběhu mise.

Líc: Specifické kroky přípravy mise

Případné úpravy
pro hru ve dvou

Rub: Specifická pravidla průběhu mise. Není-li uvedeno jinak, všechna obvyklá pravidla platí také.



- 4 2 hráči: každý si vezme 2 stojany.

3 hráči: kapitán si vezme 2 stojany, ostatní hráči po 1.

4–5 hráčů: každý si vezme 1 stojan.

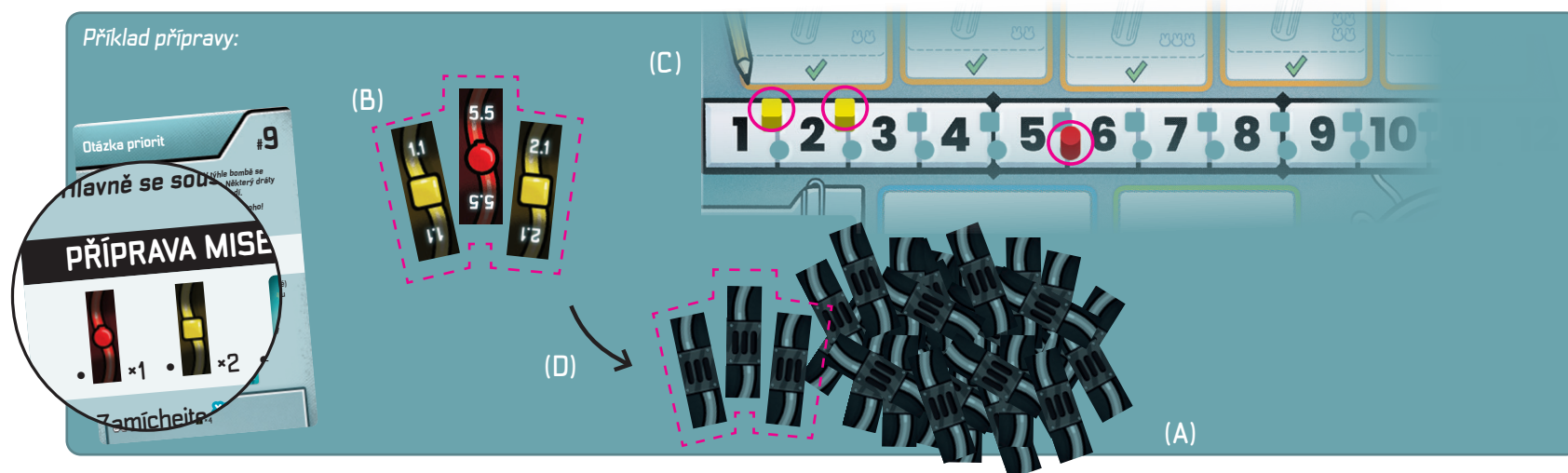


Na rubu karty **mise** jsou uvedena speciální pravidla průběhu mise.



5 Připravte **dráty** pro danou misi:

- Vždy použijte všech 48 **modrých** drátů (vyjma výukových misí 1, 2 a 3). Každé z čísel 1–12 je na drátech čtyřikrát.
- Vylosujte patřičný počet **červených** a **žlutých** drátů dle jejich množství uvedeného na kartě **míse**.
- Podívejte se na hodnoty vylosovaných **červených** a **žlutých** drátů a do odpovídajících otvorů herního plánu (mezi celými čísly) postavte **červené** a/nebo **žluté** špalíčky stranou bez otazníku vzhůru.
- Poté zamíchejte dohromady všechny **dráty** lícem dolů (**modré** + **červené** + **žluté**).

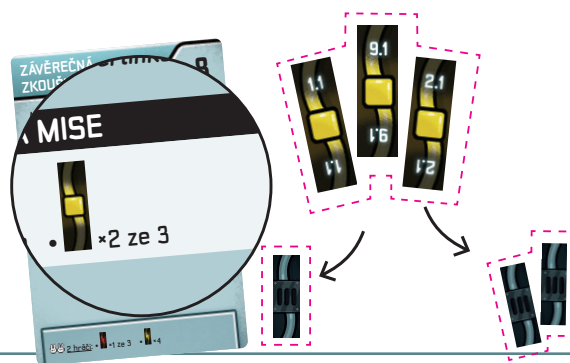


V některých misích je počet červených a/nebo žlutých drátků uveden jako „1 ze 2“, „1 ze 3“ či „2 ze 3“.

U těchto misí znáte hodnoty drátů, které jsou ve hře, pouze částečně. Takto se připravuje hra se „2 ze 3 **žlutých** drátů“:

- Vylosujte ze všech **žlutých** destiček **drátů** 3.
- Postavte 3 špalíčky do odpovídajících otvorů herního plánu stranou s otazníkem vzhůru.
- Zamíchejte tyto 3 dráty lícem dolů, 2 z nich přidejte mezi **modré** dráty (jako zásobu do hry) a třetí bez nahlížení odložte stranou.

Ve hře tedy zůstanou 2 **žluté** dráty ze 3 možných, což připomínají právě „?“ na špalíčcích na herním plánu.



6 Rozdejte **všechny** dráty co nejrovnoměrněji mezi všechny stojany. Někteří hráči mohou mít více drátů než jiní. Doporučujeme v tuto chvíli zkontrolovat, že celkový počet drátů ve hře odpovídá tomu, kolik jich má v dané misi být (chybná příprava hry může misi pokazit).

7 Na každém stojanu si hráč seřadí dráty otočené číslem k sobě a vzestupně (nejnižší hodnota vlevo).

POZNÁMKA: Má-li hráč 2 stojany, seřadí dráty na každém zvlášť. Od té chvíle se však oba stojany považují za **jednu zásobu** drátů daného hráče (pro účely vybavení, žetonů **náповěd**, specifických pravidel atp.).



Hodnoty **žlutých** a **červených** drátů mají význam jen při řazení na stojanu. Když s nimi poté během hry interagujete (stříháte je apod.), jejich číselná hodnota je irelevantní, důležitá je pouze jejich barva – „**ČERVENÁ**“ či „**ŽLUTÁ**“.

8 Příprava herního plánu:

Veźmte tolik karet **vybavení**, kolik hraje hráčů, a vyložte je lícem vzhůru na vyhrazená pole herního plánu tak, aby překrývaly symbol . To značí, že je zatím nelze využít. Jiné (společné) vybavení ve hře nebude.

Příprava mise pro 3 hráče



Položte všechny žetony **nápovědy** a všechny žetony **dokončení** sem.



Sem časem přibude nové pravidlo

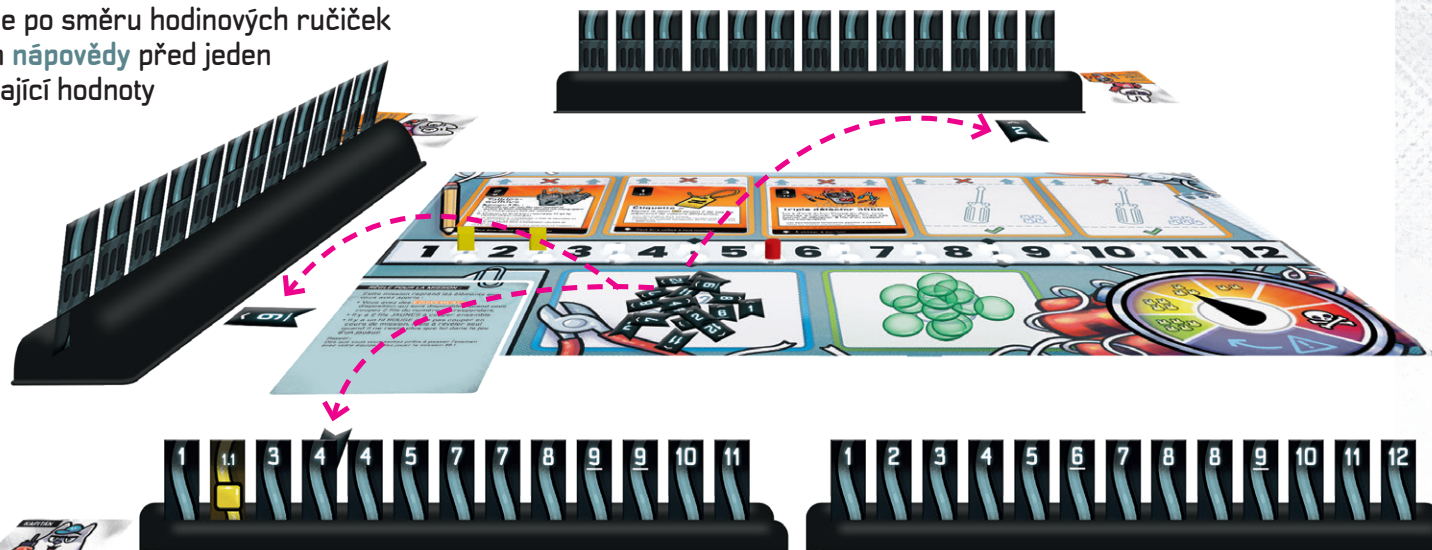
(B)

Sem časem přibude nové pravidlo

(C)

9 Počínaje kapitánem a dále po směru hodinových ručiček položí každý hráč 1 žeton **nápovědy** před jeden z **modrých** drátů odpovídající hodnoty ve své zásobě.

⚠ Během přípravy hry nelze položit žlutý .



Průběh hry

Jednotliví hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček počínaje kapitánem. Hráč na tahu (nazývaný „aktivní pyrotechnik“) musí provést jednu z následujících 3 akcí: **párové stříhnutí** (nejčastější), **sólové stříhnutí** či **odhalení svých červených drátů**.

Párové stříhnutí

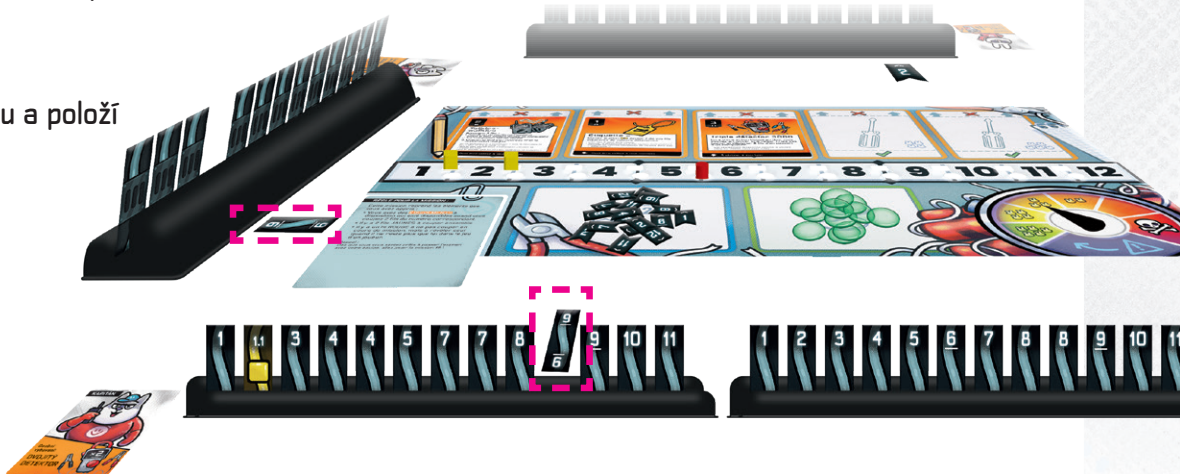
Musíte přestříhnout 2 dráty stejné hodnoty – jeden ze stojanu jiného pyrotechnika a jeden ze svého vlastního. Vyberte si libovolného jiného hráče, označte konkrétní stojící drát v jeho zásobě a tipněte hodnotu. Např. „toto je devítka“.

A Je-li váš odhad správný, je akce úspěšná .

- Hráč, jehož drát jste označili, jej vyndá ze stojanu a položí číslem vzhůru přesně před vzniklou mezeru.
- Poté i vy vyložíte svůj drát stejné hodnoty (libovolný jeden z nich, máte-li jich víc) stejným způsobem před svůj stojan.

V tomto příkladu označil kapitán modrý drát „9“ jednoho spoluhráče, což je správná hodnota.

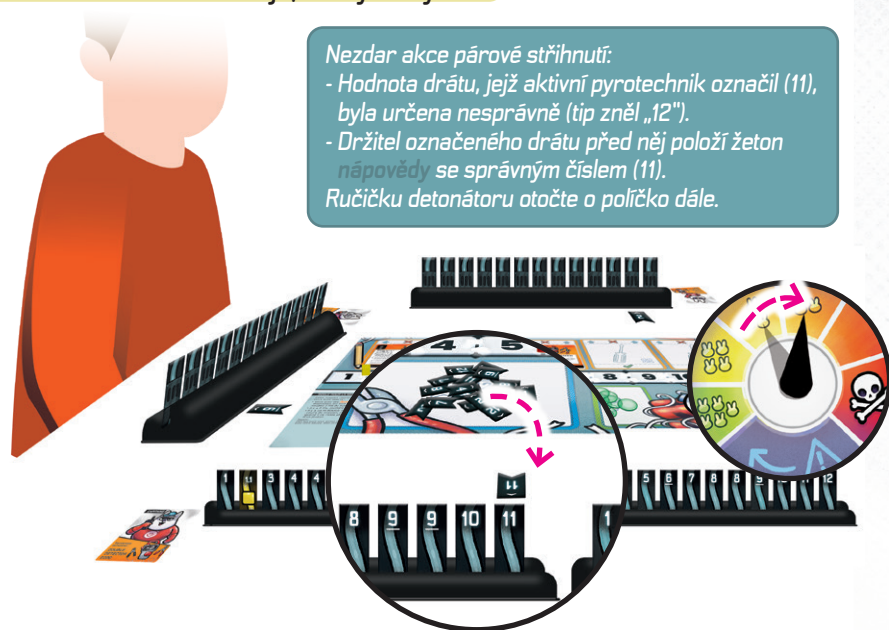
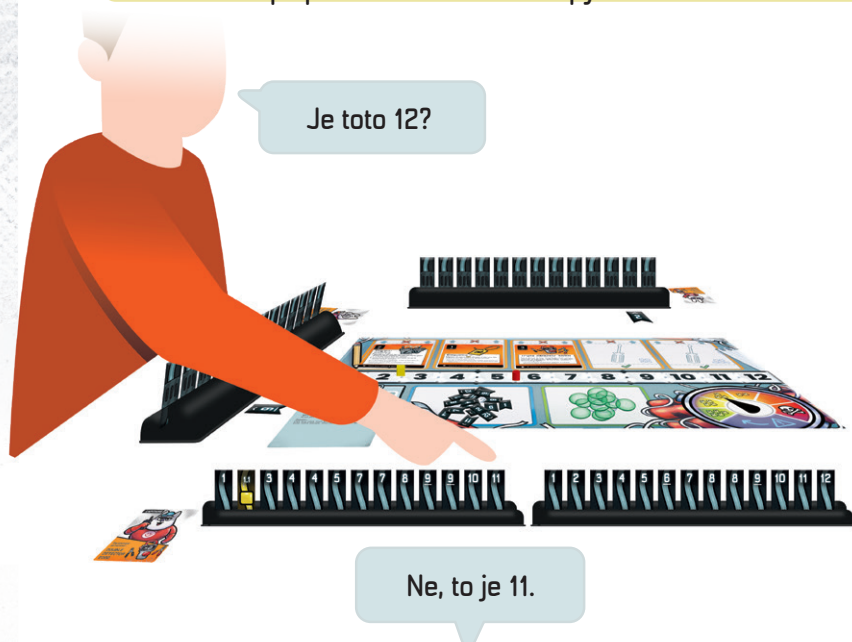
- Spoluhráč vyloží označenou devítku před svůj stojan, aby bylo vidět, kde předtím stála a které dráty byly nalevo i napravo od ní.
- Kapitán také stejným způsobem vyloží před svůj stojan jednu ze svých devítek.



B Pokud byl váš odhad nesprávný, akce se nezdařila .

- Pokud takto označíte **červený** drát spoluhráče, bomba vybuchne a mise končí **prohrou všech**.
- Pokud označíte **modrý** či **žlutý** drát spoluhráče, ručička detonátoru se posune o políčko blíže lebce (dorazí-li na políčko s lebkou, mise také končí prohrou) a držitel drátu, který jste označili, před daný drát položí žeton **nápovědy** uvádějící správnou hodnotu.

 **Pozor:** V případě nezdaru aktivní pyrotechnik **NEVYKLÁDÁ** vlastní drát ani nenaznačuje, který to byl.





Sólové stříhnutí

Ve svém tahu přestříhnete 2, NEBO 4 své vlastní dráty téže hodnoty za podmínky, že jsou to **POSLEDNÍ** zbývající stojící dráty dané hodnoty ve hře:

- buď všechny 4 dráty (pokud jste na ně měli štěstí při rozdávání v rámci přípravy),
- nebo 2 zbývající dráty poté, co první 2 dráty dané hodnoty již byly vyloženy.

Všechny přestřížené dráty vyložte před své stojany jako obvykle a byly-li to **modré** dráty, umístěte **žeton dokončení**.

Pokračujeme v příkladu – dvě devítky již byly přestříženy a leží. Aktivní hráč provede sólové stříhnutí a vyloží zbylé dvě devítky ze své zásoby – je lhostejné, že stojí každá na jiném jeho stojanu.



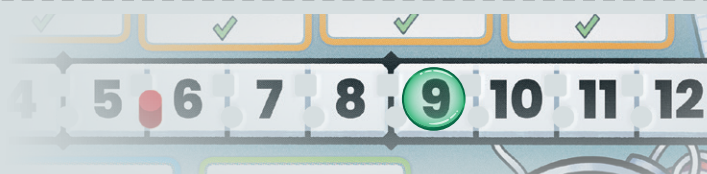
Odhalení svých červených drátů

Tuto akci můžete provést **POUZE** v případě, že **VŠECHNY** zbylé nevyložené dráty ve vaší zásobě jsou **ČERVENÉ**. Vyložte je všechny. Po zbytek mise je váš tah vynecháván.



ŽETONY DOKONČENÍ

Jakmile jsou vyloženy všechny 4 **modré** dráty konkrétní hodnoty, položte na dané číslo na herním plánu **žeton dokončení**. Tato vizuální připomínka vám může ušetřit čas či zachránit život!



ŽLUTÉ DRÁTY

- Žluté dráty se stříhají stejně jako **modré** (akcí párové či sólové stříhnutí). Jejich číselná hodnota se používá jen při řazení **žlutého** drátu do stojanu. **Při stříhání mají všechny žluté dráty stejnou hodnotu „ŽLUTÁ“**.

Chcete-li během svého tahu přestříhnout **žlutý** drát akcí párové stříhnutí, musíte mít alespoň 1 **žlutý** drát i ve své zásobě, označit drát libovolného spoluhráče a tipnout „žlutý“. Pokud máte pravdu, oba **žluté** dráty vyložte (ač mají jiné číselné hodnoty). Pokud pravdu nemáte, pak (jako obvykle) žádné dráty vyloženy nejsou, detonátor postoupí o políčko dál a spoluhráč před označený drát umístí žeton **nápovědy**.

- Pokud někdo při párovém stříhnutí **modrých** drátů nesprávně označí **žlutý** drát, detonátor postoupí a před drát umístíte žeton **nápovědy**.
- Sólové stříhnutí žlutých drátů může provést hráč, v jehož zásobě jsou **VŠECHNY** stojící **žluté** dráty zbývající ve hře.



KARTY VYBAVENÍ

- Efekt karty **vybavení** můžete využít od chvíle, kdy jsou vyloženy alespoň 2 **modré** dráty hodnoty uvedené v horním rohu karty. V tu chvíli kartu posuňte výše, aby byl vidět symbol **✓** pod ní.
- Každou kartu vybavení můžete využít jen jednou za misi – poté ji otočte lícem dolů.
- Text na kartě vždy uvádí, kdy lze dané vybavení využít. Většinou ho může využít kdykoli kterýkoli pyrotechnik, i když zrovna není na tahu. Je také možné využít několik karet vybavení ihned za sebou.

POZNÁMKA: Vybavení **Paprsek X/Y** lze využít v kombinaci s **Trojítým detektorem**, **Super detektorem** či osobním **Dvojítým detektorem** – tedy označit vícero drátů a uvést dvě hodnoty!



Dva modré dráty hodnoty 9 jsou již vyloženy = vybavení č. 9 je dostupné.

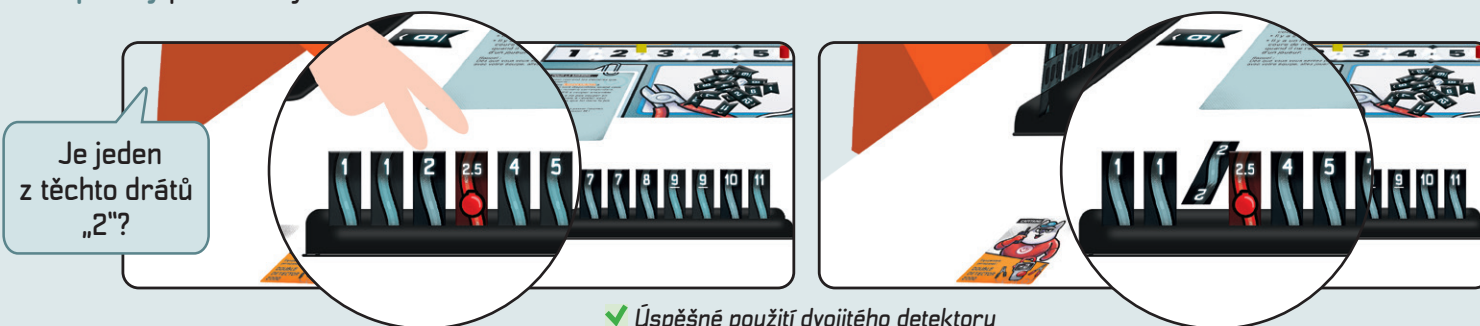
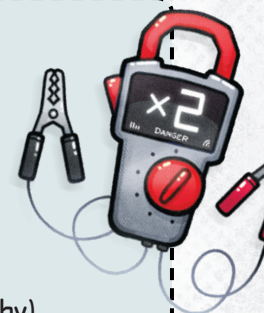


KARTY PYROTECHNIKŮ

Každý pyrotechnik může využít své osobní vybavení jednou za misi a poté otočit svou kartu pyrotechnika lícem dolů.

Dvojitý detektor: Při akci párové stříhnutí může aktivní pyrotechnik uvést jednu hodnotu (nesmí však uvést **žlutou** ani **červenou**) a označit DVA dráty na jednom stojanu libovolného spoluhráče (namísto označení jednoho drátu).

- Pokud je 1 z obou drátů označen správně, je akce **úspěšná**.
 - Byly-li oba dráty označeny správně, jejich držitel tento fakt **neprozrazuje** – vybere si a vyloží jeden z nich.
- Pokud nebyl žádný z obou drátů označen správně, je akce **neúspěšná**.
 - Ručička detonátoru se posune o políčko dál a držitel označených drátů položí žeton **nápovědy** před jeden z nich (dle svojí volby).
 - Pokud je pouze jeden z obou označených drátů **červený**, bomba nevybuchne. Držitel drátů **neoznamuje**, že jeden drát je červený, a položí žeton **nápovědy** před druhý drát.



✓ Úspěšné použití dvojitého detektoru

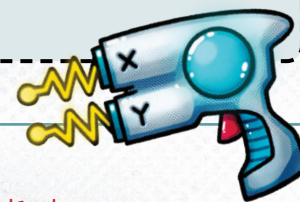


✗ Neúspěšné použití dvojitého detektoru

Komunikace

Abyste si hru náležitě vychutnali, omezte komunikaci mezi sebou.

- Je **zakázáno** mluvit o drátech ve své zásobě, naznačovat jejich hodnoty, nahlas se dělit o své dohady a dedukce a od mise 9 i připomínat minulé tahy.
- Je **povoleno** probírat obecně taktiku, využívání vybavení, připomínat obecná i speciální pravidla, radit spoluhráči, aby využil Dvojitý detektor či jiné vybavení.



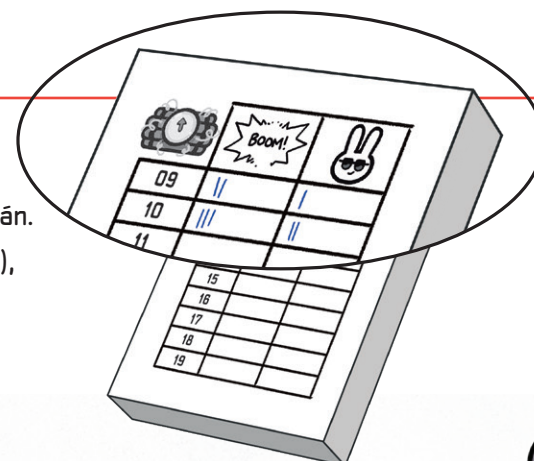
Konec hry

Mise končí vítězstvím, jakmile žádnému pyrotechnikovi **nezůstává v zásobě žádný drát** (tj. žádný drát nestojí ve stojanu a všechny leží před stojany).

Pyrotechnik, který již nemá v zásobě žádné dráty, po zbytek mise nehraje a jeho tah je vynecháván.

Pokud misi prohrajete (přestříhnutím **červeného** drátu či detonátorem ukazujícím na ☹️), vyměňte kapitána a zkuste to znovu!

Vyhrajete-li misi 8, blahopřejeme! Otevřete první krabičku s překvapením, 9–19!



Záznam, kolikrát jste misi prohráli a vyhráli.





SHRNUTÍ PRAVIDEL



Příprava mise

- Každý si vezme kartu pyrotechnika.
- Vylosujte počet **červených/žlutých** drátů dle karty mise, vyznačte špalíčky jejich hodnoty na herním plánu, zamíchejte je se 48 **modrými** dráty lícem dolů a dráty rovnoměrně rozdejte mezi stojany.
- Při hře ve dvou má každý hráč 2 stojany, při hře ve třech má pouze kapitán 2 stojany (ostatní po 1), při hře ve čtyřech a pěti má každý po 1 stojanu.
- Vyložte tolik karet **vybavení**, kolik hraje hráčů, a natočte ručičku detonátoru na políčko se stejným počtem symbolů.
- Každý hráč počínaje kapitánem umístí před (jeden) svůj stojan 1 žeton **nápovědy** (ne však žlutý 🟡).

Průběh tahu

- Ve svém tahu vyberte a proveďte jednu z následujících akcí:
 - **Párové stříhnutí:** Vyberte si hodnotu, kterou má i některý z drátů ve vaší vlastní zásobě. Označte konkrétní stojící drát na stojanu spoluhráče a tipněte si tuto hodnotu.
 - **✓ Správný tip:** Vyložte označený drát a 1 svůj drát téže hodnoty.
 - **✗ Nesprávný tip:** Žádné dráty nevykládejte. Ručička detonátoru postoupí o 1 dál. Neukazuje-li na 🎯, umístí spoluhráč před vámi označený drát žeton **nápovědy**.
 - **💣 Označíte-li červený drát:** bomba vybuchuje a všichni prohrávají!
 - **Sólové stříhnutí:** Máte-li v zásobě **VŠECHNY** zbývajících drátů jisté hodnoty (tj. 2 či 4 dráty), vyložte je všechny současně. Lze i **žluté**, pokud máte všechny žluté dráty zbývajících ve hře.
 - **Odhalení červených drátů (máte-li pouze červené):**
Vyložte všechny zbylé dráty ve své zásobě, jsou-li **VŠECHNY červené**.



Konec mise

- **Vítězství:** Úplně všechny dráty byly vyloženy.
- **Prohra:** Bomba vybuchla (byl přestřižen **červený** drát či detonátor ukazuje 💀).



PAMATUJTE:

- Každý pyrotechnik má kartu osobního vybavení, kterou může využít jednou za misi.
- Společnou kartu vybavení je možné využít, jakmile jsou vyloženy 2 **modré** dráty hodnoty na ní uvedené.
- Všechny **žluté** dráty mají pro účely stříhání stejnou hodnotu.
- I všechny **červené** dráty mají během hry stejnou hodnotu, ale přestříhnout žádný nesmíte.
- Všechny hodnoty **modrých** drátů (1–12) jsou ve hře čtyřikrát. Jakmile jsou vyloženy **všechny 4 exempláře** konkrétní hodnoty, položte na odpovídající číslo na plánu žeton **dokončení** 🟢.
- **Zásoba hráče:** Všechny stojící destičky drátů daného hráče (i pokud je má na 2 stojanech).



Máte otázky na pravidla? Často kladené dotazy najdete na:
www.mindok.cz/jedemebombyfaq

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
🎮 /jeux.cocktailgames

