

Это БОМБА!



F.A.Q.

GGA
GAMES

РАБОТА В ОДИНОЧКУ

Если у меня две подставки, могу ли я при «Работе в одиночку» перерезать провода на обеих сразу?

Можно ли при «Работе в одиночку» перерезать 3 провода с одинаковым значением?

ДА, если при «Работе в одиночку» перерезаемые 2 или 4 провода – это ЕДИНСТВЕННЫЕ провода с таким значением, оставшиеся в игре.

НЕТ, можно перерезать только 2 или 4 провода. Вам придётся дожидаться, когда один из ваших проводов с этим значением будет перерезан вместе с проводом напарника, а потом перерезать 2 своих оставшихся.

РАБОТА В ПАРЕ

Можно ли намеренно называть неправильное значение? Например, указать на провод между проводами со значениями 2 и 4 и спросить: «Этот провод – 10?»

ДА, можно намеренно совершать ошибки. Например, чтобы избежать попадания на красный провод или чтобы намеренно указать на оставшиеся у вас значения. Возможно, это спасёт вас от взрыва, но придётся заплатить продвижением стрелки детонатора.

ОШИБКА

Что делать, если игрок ошибся и назвал значение, которого нет у него на подставке?

Ой! Зависит от вашей снисходительности. Ошибочно названный провод мы рекомендуем не раскрывать или вернуть обратно на подставку, если он всё же был раскрыт. В любом случае продвиньте стрелку детонатора на одну ячейку вперёд (в качестве платы за полученную информацию). Затем активный игрок делает ещё одну попытку перерезать провод. Если он ошибается, продвиньте стрелку детонатора ещё раз.



МАРКЕРЫ ИНФОРМАЦИИ

Что делать, если нужного мне маркера информации нет в резерве (2 существующих уже в игре)?

Редкий случай, но такое бывает.
Если один из использованных маркеров уже бесполезен (провод с ним перерезан), можно взять его.
Если нет, вслух назовите значение провода и укажите на нужный провод.
Остальным придётся запомнить!

ДВОЙНОЙ ДАТЧИК

Должны ли 2 провода, на которые указывает игрок, находиться рядом друг с другом?

Нет, всегда можно указать и на 2 провода, которые не стоят рядом, например, чтобы реализовать некую особую стратегию или передать скрытое послание.

Можно ли указывать на 2 провода на разных подставках?

Нет, оба провода должны быть на одной подставке.

Что будет, если оба указанных провода – красные?

В этом случае бомба взорвётся.

Можно ли указать на 2 провода и сказать: «Один из этих проводов – ЖЁЛТЫЙ»?

Нет, при использовании двойного датчика можно называть только значения от 1 до 12. ЖЁЛТЫЙ называть нельзя.

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



2. РАЦИЯ

При обмене вы не можете общаться или просить провод с конкретным значением. Если вы обмениваетесь проводами с игроком, у которого 2 подставки, вы не можете сказать, с какой подставки хотели бы получить провод.

С помощью рации игроки могут обмениваться любыми жетонами непрерывных проводов. Значит, можно обменять и провод с маркером информации, лежащим перед ним, и в этом случае маркер перемещается вместе с проводом к новой подставке.



3. ТРОЙНОЙ ДАТЧИК

Действие успешно, если хотя бы один из указанных проводов имеет названное значение. Ваш напарник перерезает только один провод и не говорит при этом, один у него такой провод или их несколько.

Если действие не удалось, ваш напарник кладёт маркер информации перед одним из этих 3 проводов.



5. СУПЕР-ДАТЧИК

Действие успешно, если хотя бы один из проводов имеет названное значение. Ваш напарник перерезает только один провод и не говорит при этом, один у него такой провод или их несколько.

Если действие не удалось, ваш напарник кладёт маркер информации перед одним из своих проводов.



8. ОБЩИЙ СКАНЕР

Вы говорите, есть ли у вас такие провода, но не обозначаете при этом, сколько их и где они находятся.

Во время игры у жёлтых и красных проводов НЕТ значения, поэтому, к примеру, если у вас есть красный провод 7.5, на вопрос «есть ли у вас 7?» нельзя ответить «да».

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



9. СТАБИЛИЗАТОР

Если вы указали на красный провод, не кладите маркер информации.



10. ЛУЧ ХУ

Действие успешно, если у провода одно из 2 названных значений. В этом случае он открывается вместе с вашим проводом с таким же значением.

К тому же ваши напарники получают информацию, что у вас есть и провод со вторым значением!

Названные значения необязательно должны быть последовательными числами.



11–11. КРЮК

Если у игрока 2 подставки, он сам выбирает, на какую поместить провод.

МИССИИ

МИССИЯ 9

Если у игрока остались только провода, которые он не может перерезать (например, у него только провода В, а провода Б ещё не были перерезаны), то – БУМ! – бомба взрывается.

МИССИЯ 10

Один и тот же игрок не может делать ход несколько раз подряд, кроме случаев, когда он последний остался в игре или при игре вдвоём.

МИССИЯ 12

Если на карте снаряжения и на карте с числом указано одно и то же значение, то достаточно перерезать только 2 провода, чтобы карта снаряжения стала доступна.

МИССИЯ 13

Нельзя использовать карты снаряжения или карты личного снаряжения, чтобы перерезать 3 красных провода.

Во время игры у жёлтых и красных проводов НЕТ значения, они просто ЖЁЛТЫЕ или КРАСНЫЕ. Поэтому называть их при использовании Двойного, Тройного или Супер-датчика нельзя.

МИССИЯ 18

Активный игрок выбирает только того игрока, который будет перерезать провода, а не того, провода которого будут перерезаны.

После того, как провода были перерезаны, ход передаётся игроку слева от активного игрока, а не слева от игрока, который перерезал провода.

МИССИЯ 24

Если при использовании карты снаряжения 2 (Рация) был выбран провод с лежащим перед ним маркером   , то этот маркер сбрасывается.

МИССИЯ 29

Если с помощью снаряжения выбрано несколько проводов, только по перерезанному проводу определяется, продвинется детонатор или нет.

Если у игрока закончились провода, он убирает свои карты с числами лицом вниз под колоду.

Если у игрока справа от активного игрока нет карт, то карту выкладывает следующий за ним игрок (и т. д., если у следующего игрока тоже нет карт).

Если была использована карта снаряжения 11 (Термос с кофе), то шаг 2 пропускается. Активный игрок тут же берёт карту, выложенную его соседом справа, и выкладывает новую карту для соседа слева.

МИССИЯ 31

Когда игрок перевернул свою карту ограничения, он может играть как обычно, даже если позже с помощью карты снаряжения 2 (Рация) возьмёт провод, который подходит под его ограничение.

МИССИЯ 32

В тех редких случаях, когда колода карт ограничений закончилась, можно продолжить играть без ограничений.

МИССИЯ 38

Если перевёрнутый провод – красный, то капитану нужно будет догадаться об этом в ходе игры и раскрыть его в тот момент, когда на его подставках останутся только красные провода.

МИССИЯ 39

Если игрок получает карту с числом и у него нет проводов с таким значением, он игнорирует эту карту.

МИССИЯ 41

Если провод, указанный при выполнении особого действия, – красный, бомба взрывается!

МИССИЯ 44

Если игрок не хочет выполнять действие (например, чтобы не тратить жетоны кислорода), он может пропустить ход, продвинув стрелку детонатора на одну ячейку вперёд.

Также он может использовать карту снаряжения 9 (Стабилизатор), чтобы пропустить ход и не продвигать стрелку детонатора.

МИССИЯ 49

Когда игрок раскрыл свои красные провода или у него закончились все провода, он убирает все свои жетоны кислорода из игры. Будьте внимательны при передаче своих жетонов!

Если игрок не хочет выполнять действие (например, чтобы сохранить жетоны кислорода), то он может пропустить ход и продвинуть стрелку детонатора на одну ячейку.

Также он может использовать карту снаряжения 9 (Стабилизатор), чтобы пропустить ход и не продвигать стрелку детонатора.

МИССИЯ 54

Если игрок может выполнить действие (у него есть достаточное количество жетонов кислорода, чтобы перерезать один из своих проводов) – он ДОЛЖЕН его выполнить.

МИССИЯ 56

Если перевёрнутый провод – красный, то игроку нужно будет догадаться об этом в ходе игры и раскрыть его в тот момент, когда на его подставках останутся только красные провода.

ЭРРАТА: вопреки тому, что указано в особых правилах подготовки, карты с числами в этой миссии не используются. Очередная ловушка Доктора Неть!

МИССИЯ 63

Если игрок может выполнить действие (у него есть достаточное количество жетонов кислорода, чтобы перерезать один из своих проводов) – он ДОЛЖЕН его выполнить.

МИССИЯ 64

Если у игрока 2 подставки, лицом от себя он всё равно ставит только 2 провода: провод с более низким значением – с левого края своей левой подставки, провод с более высоким значением – с правого края своей правой подставки.

