



Предупреждение о нарушении защиты!

Целостность корпуса нарушена! Захватчики пробрались на ваш корабль! Их цель – полное разрушение!

На борту обнаружено более 20 бомб и обратный отсчёт уже начался. Ваша элитная Команда Обезвреживания Бомб (КОБ) была вызвана для устранения угрозы.

Есть ли у вашей группы всё необходимое, чтобы справиться с этими запутанными механизмами и обезвредить бомбы вовремя? Вам лучше поторопиться, потому что эта игра самоуничтожится через 10 минут...

Компоненты

54 карты бомб

11 карт детонаторов

25 специальных кубиков (по 5 красного, синего, зелёного, жёлтого и чёрного цветов)

01 мешок

Скачиваемое приложение корабельного компьютера (бесплатно)

Корабельные компьютеры готовы помочь вам отсчитывать 10 минут, за которые вы должны успеть спасти корабль. Скачайте бесплатное приложение Renegade Games Accessories для iOS или Android для полного погружения в игру!

Примечание: Если у вас нет доступа к скачиванию приложения, то подойдёт любой 10-минутный таймер.

В этих правилах описана обычная игра. Правила для подготовки к продвинутой игре вы найдёте в конце.

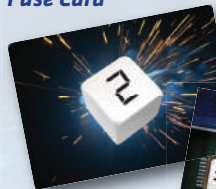
Подготовка

Отделите карты бомб от карт детонаторов.

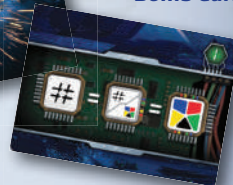
ПРИМЕЧАНИЕ: В колоде есть 5 более сложных карт бомб (2 двойных столбика и 3 больших пирамиды, все стоимостью по 6 очков. Уберите эти карты из колоды, если не хотите ещё больше усложнять игру).

Перемешайте карты бомб и раздайте по две карты каждому игроку. Если вы играете один, то сдайте себе четыре карты. Игроки кладут свои карты перед собой лицом вверх.

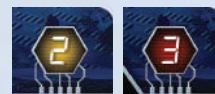
Fuse Card



Bomb Card



Если первая полученная игроком карта имеет стоимость 3 или 4 очка, то вторая должна быть на 1 или 2 очка. Для игры на одного у вас должно быть не менее 3 карт с различной стоимостью (1,1,2,3 или 2,3,3,4 и т.д.). Сдавайте карты пока это не будет именно так, затем снова перемешайте неиспользованные карты.



Затем в закрытую сдайте карты бомб в количестве равном числу игроков и в соответствии с выбранным вами уровнем сложности игры:

# игроков	Тренировка	Обычный	Экспертный	Элитный	Безумный
1	16	19	21	23	25
2	17	20	22	24	26
3	18	21	23	25	27
4	19	22	24	26	28
5	20	23	25	27	29

Оставшуюся колоду уберите в коробку.

Из приготовленной вами колоды на середину стола выложите в ряд 5 карт бомб лицом вверх. Смешайте 6 случайных карт детонаторов с оставшимися картами бомб. Положите эту колоду рядом с 5 открытыми картами бомб.

Сложите все 25 кубиков в мешок.

Один из игроков берёт мешок с кубиками, теперь для игры всё готово.



Ход игры

Запустите таймер. Теперь у вас и вашей команды есть 10 минут, чтобы обезвредить все бомбы. Для обезвреживания бомб требуются различные комбинации кубиков.

Игрок с мешком запускает в него руку и достаёт оттуда кубики в количестве равном числу игроков и бросает их. Каждый игрок сможет взять не более **одного** из этих кубиков. Игроки должны договориться как лучше распределить кубики.

Примечание: В игре на двоих доставайте 4 кубика, каждый игрок сможет взять по **два**.

Примечание: В игре на одного доставайте 3 кубика.

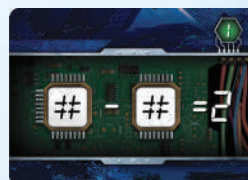
Если игрок достал из мешка слишком много кубиков, он должен вернуть их все обратно в мешок и доставать снова. Необязательно доставать сразу все кубики. Например, при игре на четверых игрок может доставать по 2 кубика за раз.



Игроки берут выбранные ими кубики и кладут их на соответствующий значок на одной из своих карт бомб. Не взятые игроками кубики должны перебрасываться (см. "Неиспользованные кубики").



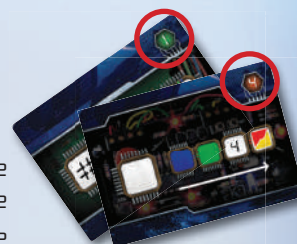
Кроме карт со столбиками и пирамидами (см. ниже) кубики могут располагаться в любом порядке. Например, на этой карте игроку следует начать с размещения 1 во второй ячейке. Затем ему понадобится только 3, чтобы полностью обезвредить бомбу. Порядок заполнения ячеек на карте остаётся на усмотрение игрока.



Структура карты бомбы

Значки на карте бомбы обозначают тип кубика, который должен быть размещён на ней для обезвреживания бомбы. См. раздел "Значки" в конце книги правил для расшифровки необходимых комбинаций различных типов кубиков.

Число в верхнем правом углу карты – это количество очков, которое ваша команда получит в конце игры за успешное обезвреживание этой бомбы. Чем выше значение очков, тем сложнее обезвредить бомбу.



Примечание: За исключением столбиков и пирамид кубики должны располагаться на соответствующих значках. Символы между ячейками всегда относятся к ближайшим кубикам.

Пример: На этой карте показано, что вы можете подбирать число на кубике ИЛИ цвет кубика.



Если первый кубик жёлтая 5 и он размещён в крайней левой ячейке, то в следующей ячейке может быть жёлтый кубик ИЛИ 5.



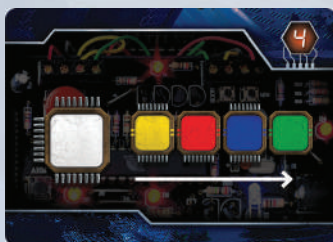
Теперь, когда во второй ячейке размещена красная 5, то в третьей ячейке может быть красный кубик или 5.

► Столбики

На некоторых картах бомб кубики необходимо складывать в столбик, один на другой. На таких картах изображена пустая белая ячейка и стрелка, указывающая слева направо. Эти карты работают так же, как и остальные карты бомб за некоторыми исключениями:

- Кубики должны располагаться по порядку (как указано стрелкой на карте, слева направо).
- Кубики складываются в столбик на пустой белой ячейке, а не на значках.
- Если столбик или пирамида по какой-либо причине обрушиваются, то все кубики с карты возвращаются в мешок.

Обезвреживание бомб – это тонкая работа!

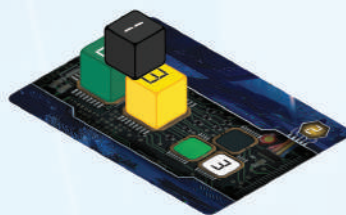
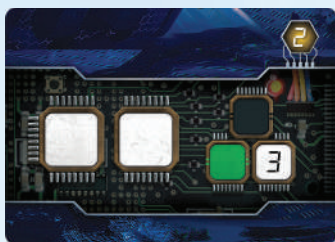


На примере выше жёлтый кубик должен быть размещён первым, затем на него ставится красный, потом синий и зелёный кубики.

► Пирамиды

Пирамиды работают так же, как и столбики, вы должны располагать кубики в определённом порядке, но с немного большей свободой действий. Кубик может быть размещён при условии, что его что-либо поддерживает. Это может быть как сама карта (если это кубик на нижнем уровне), так и 2 кубика под ним. В следующем примере зелёный кубик или 3 должны быть размещены первыми и только потом можно разместить чёрный кубик.

Так же, как и на картах столбиков кубики размещаются на пустых белых ячейках, а не на самих значках.



Примечание: Кубики, размещённые на картах бомб, не могут быть передвинуты или удалены (кроме случаев их удаления картами детонаторов или неиспользованными кубиками (см. ниже)).

Неиспользованные кубики

Все не взятые игроками кубики должны перебрасываться. После броска каждый игрок должен взять один кубик (если возможно) с одной из своих карт бомб и положить обратно в мешок. Выбранный кубик должен совпадать с переброшенным по цвету или по числу.

Кубик, находящийся под другими в столбике или пирамиде, считается защищённым.



Пример: Игра на троих. 2 игрока взяли по кубику, третий кубик использовать было нельзя. Оставшийся кубик перебрасывается, выпадает 5. Так как это красный кубик, то каждый игрок должен вернуть красный кубик ИЛИ 5 с одной из своих карт бомб, если это возможно. Картер возвращает в мешок свою синюю 5. Каллен возвращает в мешок свою красную 2. У Кэрри нет 5, а её единственный красный кубик остаётся защищённым, поскольку он не находится на вершине столбика.

Примечание: Если нужно перебросить больше одного кубика, то вы должны бросать их и принимать по ним решение по одному, в любом порядке.

Обезвреживание бомбы

Когда все требуемые кубики размещены на карте, эта бомба обезвреживается. Выполните следующие действия:

- 1) Уберите все кубики с карты обратно в мешок.
- 2) Отложите выполненную карту бомбы в сторону, в закрытую.
- 3) Выберите одну из открытых карт бомб в центре стола на замену вашей обезвреженной бомбе.
- 4) На место выбранной карты бомбы положите новую из колоды.
- 5) Если вы вытащили карту детонатора, активируйте её (см. ниже) и тяните новую карту.

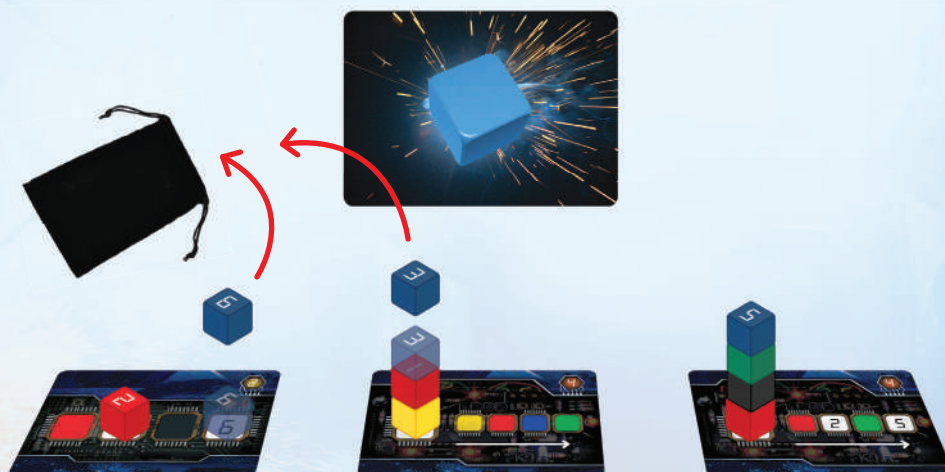
Подсказка: Если у вас уже есть карты бомбы 3 или 4 уровня, не берите другую карту этого же уровня, когда будете выбирать новую (только если у вас не будет выбора), так как это усложнит вам задачу.



Карты детонаторов

На картах детонаторов изображено число на кубике или цвет кубика. В обоих случаях все игроки должны вернуть в мешок по одному кубику с соответствующим числом или цветом со своих карт бомб (если возможно).

Пример: Дженни только что обезвредила бомбу. Она выбирает новую карту бомбы из ряда открытых карт и тянет новую карту на замену. Это оказывается карта детонатора. На карте изображён синий кубик. Она объявляет об этом, и все игроки должны вернуть по одному синему кубику со своих карт бомб в мешок, если это возможно. После принятия решения по карте детонатора она тянет ей на замену новую карту.



Этот синий кубик не убирается, поскольку бомба уже обезврежена.

Примечание: С выполненных карт бомб кубики не снимаются, даже если они совпадают с картой детонатора или если был переброшен неиспользованный кубик. Как только на карту бомбы добавляется последний необходимый кубик, она считается выполненной.

Когда все кубики размещены, а карты детонатора активированы, мешок передаётся по часовой стрелке следующему игроку. Он достаёт кубики, как описано выше, и этот процесс продолжается до конца игры.

Примечание: Если во время игры выяснится, что игрок неправильно разместил кубик на карте бомбы, эта карта очищается, а все кубики возвращаются в мешок.



Окончание игры

Игра завершается победой игроков, если ваша команда успешно обезвредит необходимое количество бомб (в зависимости от выбранного уровня сложности) до окончания времени на таймере. Как только с центра стола будет взята последняя карта бомбы, остановите таймер и игра заканчивается победой.

(Вам не нужно очищать две карты, лежащие перед вами, нужно только избавиться от карт в центре стола. К счастью, карты перед вами оказываются пуштышками).



Примечание: На безумном уровне сложности игрокам нужно не только избавиться от всех карт в центре стола, но и обезвредить все карты, лежащие перед ними. Также имейте в виду, что выиграть на безумном уровне скорее всего невозможно. Если вам всё же удастся добиться успеха на безумном уровне, отправьте победное фото и рассказ на страничку Renegade Game Studios в Facebook!



Игра завершается поражением игроков, если время на таймере закончится прежде, чем ваша команда обезвредит все бомбы.

Подсчёт очков

В конце игры игроки подсчитывают свои очки и записывают их в журнал КОБ. Очки начисляются за следующее:

- 10 очков, если вы выиграли (успешно обезвредили необходимое количество бомб)
- 1 очко за каждые оставшиеся 10 секунд на таймере (если вы выиграли)
- Сумма очков на картах обезвреженных бомб
- 2 очка за каждую активированную карту детонатора

Подготовка для продвинутой игры

Продвинутая подготовка позволяет игрокам определиться с выбором уровня сложности, на котором они хотят играть, и добиться наивысшего счёта.

Сначала раздайте каждому игроку по 2 карты бомб (4 в игре на одного), следуя правилам обычной игры. Затем разберите карты бомб по значению очков (число в верхнему правому углу). Перемешайте каждую из этих стопок по отдельности. Как и при обычной подготовке решите на каком уровне сложности вы будете играть, чтобы определить количество используемых карт бомб. Затем сколько карт каждого уровня вы хотите использовать. Для более сложной игры берите больше карт 3 и 4 уровня. Для более лёгкой – 1 и 2 уровня.

Пример: Вы играете вдвоём на обычном уровне сложности, для которого нужна 21 карта бомб. Вы хотите попробовать набрать побольше очков, поэтому решаете использовать семь карт 4 уровня, семь карт 3 уровня, четыре карты 2 уровня и три карты 1 уровня.

Когда определитесь с выбором уровня карт, к игре можно подготовиться двумя способами:

► Одна колода

Перемешайте выбранные карты вместе с соответствующим числом карт детонаторов (как описано в обычной подготовке) и вскройте карты так же, как при обычной подготовке (ряд из открытых 5 карт).



► Стопки

Перемешайте карты бомб каждого уровня по отдельности и положите их в центр стола **в открытую**. Затем перемешайте карты детонаторов и положите их рядом в закрытую.



Карты детонаторов

Уровень 1

Уровень 2

Уровень 3

Уровень 4

Когда игрок обезвреживает бомбу он:

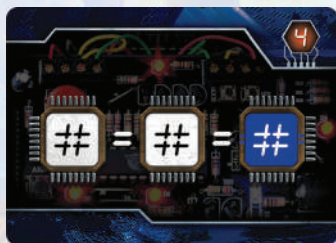
- 1) МОЖЕТ вскрыть и активировать карту детонатора
- 2) Выбрать какую карту бомбы взять из открытых стопок

Остальные правила и подсчёт очков остаются такими же, как и в обычной игре.

Значки

Символ # означает, что имеет значение число на кубике, но это число игрок выбирает сам.

Пример:

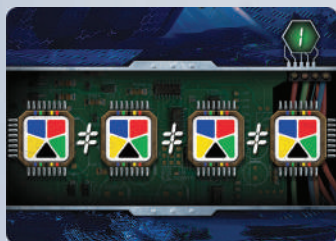


Для этой карты игрок сам выбирает какое число разместить, но на всех 3 кубиках числа должны быть одинаковыми. А на последнюю ячейку можно разместить только синий кубик.



означает, что имеет значение цвет кубика, но этот цвет игрок выбирает сам.

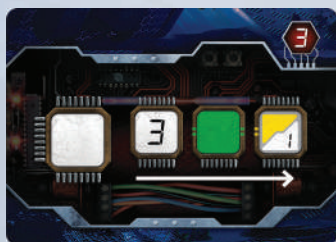
Пример:



Для этой карты игрок может выбрать какой цвет разместить, но цвет каждого кубика не должен совпадать с цветом соседнего кубика.

Белый фон на кубике означает, что может быть использован кубик любого цвета (белых кубиков и в игре нет).

Пример:

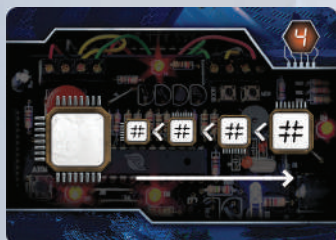


Этот столбик должен начинаться с 3, но подойдёт 3 любого цвета.

Разделённый на две части кубик означает, что подойдут оба типа кубиков. Например, на предыдущей карте, сверху столбика может быть жёлтый кубик или 1 любого цвета.

Символы > или < означают, что значение соседнего кубика должно быть больше или меньше. Символы кубиков изображены большего и меньшего размера, чтобы было легче определить на каком число должно быть выше, а на каком – ниже.

Пример:



В этом столбике необходимо, чтобы кубики были размещены по возрастанию чисел. Например: 2 < 4 < 5 < 6.

Символ ? означает, что на этой ячейке может быть размещён любой кубик.

Пример:



Этот столбик из 5 кубиков может быть составлен из любых 4 кубиков, но третьим кубиком должна быть жёлтая 1.

Об авторах

Renegade Game Studios

Президент & Издатель: Scott Gaeta

Контролёр: Robyn Gaeta

Графический дизайн: Faith Harke

FUSE

Игровой дизайн: Kane Klenko

Иллюстрация обложки: Chris Ostrowski

Графический дизайн: Luis Francisco & Marc Mejia

Особые благодарности:

Julia Smith, Mike Girard, Sean Wainwright, Jack Sweek, Kristi Bush, Bert Hui, Aric Jack, William Zobac, Tracy Myers, Ryan Myers.

Дизайнер хотел бы поблагодарить:

Мою удивительную жену, Кэрри, почти за всё. Без тебя я бы не сделал этого. Моих мальчиков Картера и Каллена. Всех моих плейтестеров, включая: Jeff Fahrenbach, Sam Bottoni, Jenny Bottoni, Sandy Klenko, Tracy Forkash, Ian Forkash, Kyle Klenko, Nick Neumann, Morgan Neumann, Kevin Hicks, Jeremy Van Maanen, Tina Rauls, Seth Van Orden, Tania Van Orden, Chris Napierala, Keith Matejka, Nate Hendon, Stacci Barganz, Todd Barganz, Lizzy Barganz, Karlene Hendon, Aaron Hendon, Valerie Emerson, Larry Kruger, Canyon Forkash, Kyle Fromm, Julie Fromm, Pete Pfarr, Cortnie Pfarr, Ed Marriott, Mike Lashua, Adam Buckingham, David Felker, Scott Metzger.



