

PAZI, BOMBA!

2-5

30'

12+

Autor: Hisashi Hayashi, ilustrator: Dom 2D

KOMPLETAN VODIČ
KAKO DA **NE**
EKSPLODIRATE

Komponente:

1 tabla (sa strelicom)

Postaviti strelicu na tablu pre prve partije.



70 pločica žica



48 **plavih** žica
vrednosti od 1 do 12
po četiri od svakog broja



11 **crvenih** žica
vrednosti od 1,5 do 11,5

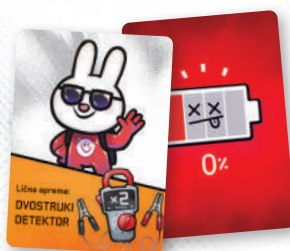


11 **žutih** žica
vrednosti od 1,1 do 11,1

17 karata



12 karata **opreme**



5 karata **ličnosti**

40 tokena



26 **info** tokena
(uključujući dva
žuta)



12 tokena
validacije



1
"=" token



1
"≠" token

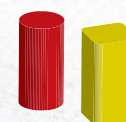
8 karata **misija**



5 postolja za pločice



7 markera: 4 žuta i 3 crvena



5 kutija „Iznenadenja” koje ćete kasnije otvoriti



8 plastičnih kesica

1 pravila



1 Bombasters figurica
Biće vam potrebna za misiju 66!
Ne brinite o njoj do tada :)

Cilj igre:

Pazi, bomba! je kooperativna igra. Svi igrači su članovi odreda Bombastersa, koji su specijalisti za deaktiviranje bombi. Cilj igre je da zajedničkim snagama deaktivirate bombu koja vam je zadata u opisu misije. Pazite se! Bomba će eksplodirati ako presećete **crvenu** žicu ili ako detonator odbroji do kraja!

Postavka:

- 1 Izaberite jednu kartu **misije**. Misije postepeno postaju sve teže. Ne morate rešavati misije po redu (ali vam to ipak preporučujemo). Pre svega, ne preskačite previše misija da vam se ne bi pomrsile žice...

Vaša prva misija:

- Početnici: **Misija** 1-3 sprovedeće vas kroz pravila igre.
 - Optimisti: **Misije** 4-7 poslužiće vam kao vežba i pripremiti vas za ispit (**misija** 8).
- Kada položite ispit, možete otvoriti kutiju sa misijama 9-19.

- 2 Izaberite kapitena (na 1. misiji to je nasumično odabran igrač, a na sledećoj misiji igrač sa njegove leve strane, itd.) i ispred njega postavite kartu ličnosti „kapiten“. Svi ostali igrači ispred sebe postavljaju karte ličnosti okrenute licem nagore.

Ovde će se uskoro pojaviti novo pravilo.

(A)

- 3 Kapiten naglas čita kartu **misije** i postavlja je u donji levi ugao table, tako da svi mogu da vide posebna pravila.

Prednja strana: posebna postavka za ovu misiju.

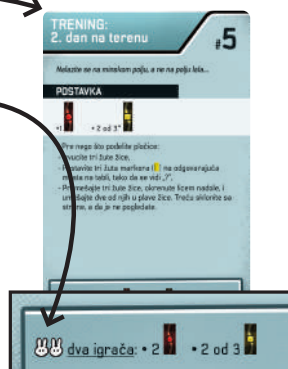
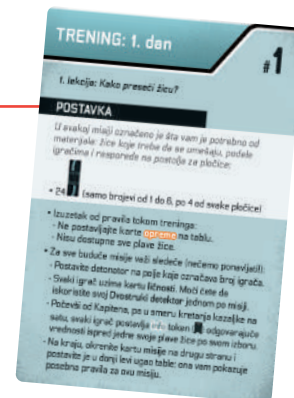
Modifikacije za dva igrača

Zadnja strana: posebna pravila za ovu misiju. Opšta pravila igre se podrazumevaju.

- 4 Ako igraju dva igrača: svako dobija po dva postolja za pločice.

Ako igraju tri igrača: Kapiten dobija dva postolja za pločice, ostali po jedno.

Ako igraju četiri ili pet igrača: svako dobija po jedno postolje za pločice.

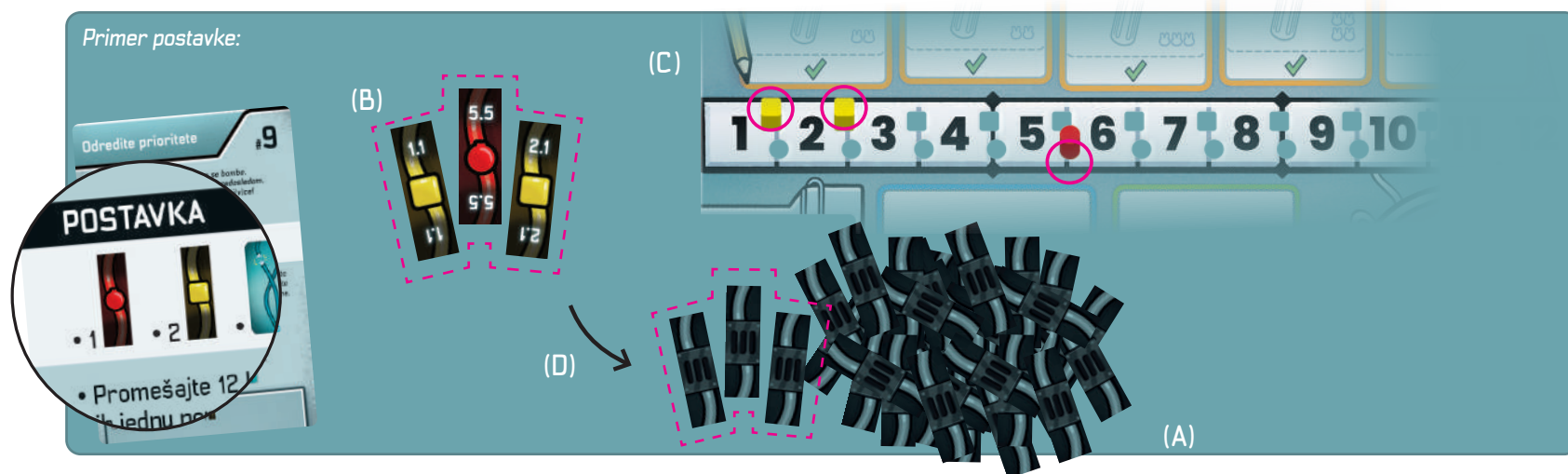


Zadnja strana karte **misije** sa posebnim pravilima za tu misiju.



5 Pripremite pločice **žica** za misiju:

- Uvek ćete koristiti svih 48 **plavih** žica (osim za misije 1-3). Vrednosti od 1 do 12 pojavljuju se po četiri puta.
- Nasumično izvucite onoliko **crvenih** i **žutih** žica koliko je označeno na karti **misija**.
- Pogledajte **crvene** i **žute** žice koje ste izvukli i označite **crvene** i **žute** vrednosti na tabli postavljanjem odgovarajućih crvenih i/ili žutih markera na odgovarajuća mesta, tako da se ne vidi „?“.
- Zatim okrenite sve pločice **žica** (**plave** + **crvene** + **žute**) licem nadole i pomešajte ih.

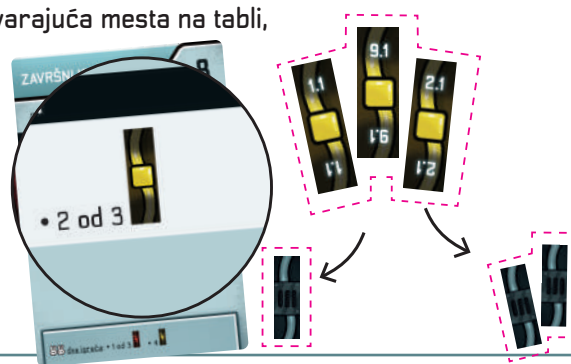


Na pojedinim misijama, broj crvenih i/ili žutih žica je označen sa „1 od 2“, „1 od 3“ ili „2 od 3“:

U ovom slučaju, vrednosti žica su vam samo delimično poznate. Na primer, kada postavljate „2 od 3 **žute** žice“:

- Okrenite tri **žute** žice.
- Postavite tri žuta markera (1) na odgovarajuća mesta na tabli, tako da se vidi „?“, čime označavate da se one možda nalaze u igri.
- Promešajte tri žute žice, okrenute licem nadole, i umešajte dve od njih u plave žice. Treću sklonite sa strane, a da je ne pogledate.

Na ovaj način, samo dve od tri moguće **žute** žice su u igri, kao što je označeno simbolom „?“ na markerima.



6 Podelite sve žice, okrenute licem nadole, podjednako između svih postolja, ukoliko je moguće (na jednom postolju može se naći više žica nego na drugom).

7 Na svakom postolju, svaki igrač raspoređuje žice u rastućem nizu, sleva nadesno, tako da su vrednosti na pločicama okrenute prema igraču.

⚠ NAPOMENA: Kada igrač igra sa dva postolja, žice na svakom postolju su nezavisne i sortiraju se zasebno. Oba postolja su sada tvoja „ruka“ i uvek će se računati kao jedna „ruka“ (za opremu, **info** tokene, posebna pravila, itd.).



Vrednosti žutih i crvenih žica se koriste samo za ovu klasifikaciju. Nakon toga, one nemaju vrednost, već su samo „**CRVENE**“ i „**ŽUTE**“.

8 Na tabli:

Izvučite onoliko karata **opreme** koliko ima igrača, i poredajte ih licem nagore tako da prekriju znak , jer još uvek ne možete da ih koristite. Ovo je jedina oprema koja će vam biti dostupna u ovoj partiji.

Primer za tri igrača



Stavite detonator na polje koje odgovara broju igrača.

Ovde stavite sve info tokene i 12 tokena validacije.



Ovde će se uskoro pojaviti novo pravilo.

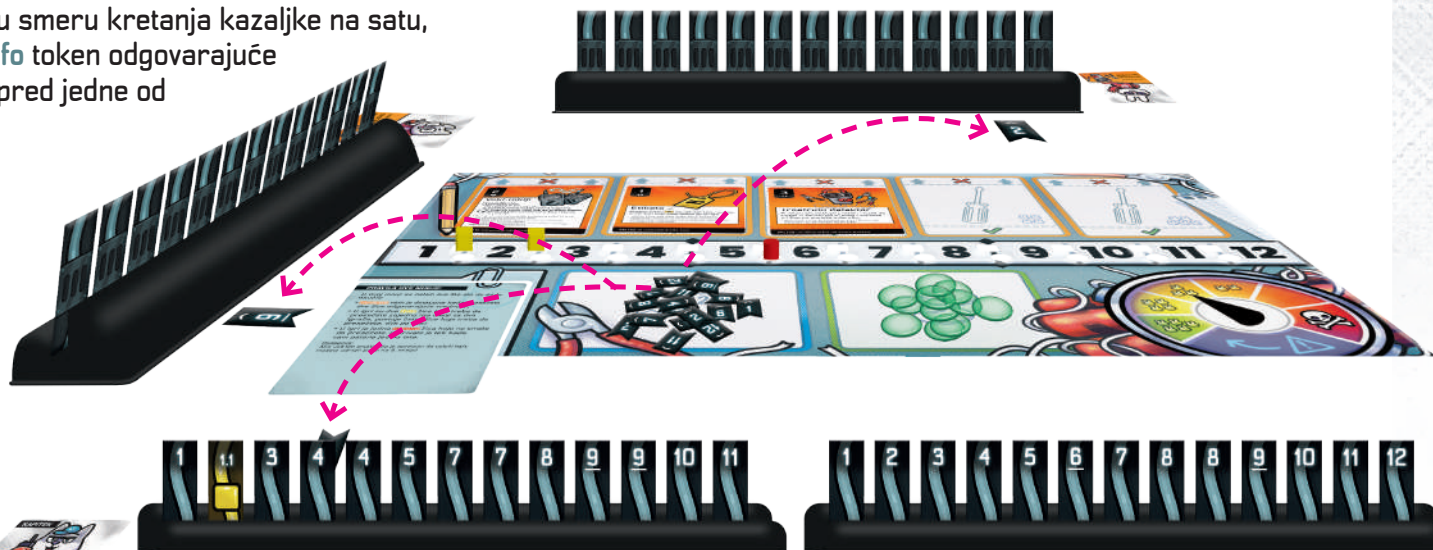
(B)

Ovde će se uskoro pojaviti novo pravilo.

(C)

9 Počevši od kapitena, pa u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki igrač postavlja jedan **info** token odgovarajuće vrednosti, po svom izboru, ispred jedne od plavih žica u svojoj ruci.

⚠ Ne možete koristiti žuti **info** token (1) tokom postavke.



⚠ Zapamtite:
Dva postolja za pločice = jedna ruka. Ako igrač ispred sebe ima dva postolja, on i dalje postavlja samo jedan **info** token (ispred postolja po svom izboru).

Tok igre:

Igrači igraju u smeru kretanja kazaljke na satu, počevši od kapitena. Na svom potezu, aktivni igrač mora da izvede jednu od sledeće tri akcije: Dupli presek, Solo presek, Otkrivanje crvenih žica.



Dupli presek

Aktivni igrač mora da preseče dve identične žice: jednu svoju, i jednu žicu svog saigrača, tako što će pokazati na žicu saigrača i naglas reći njenu vrednost. Na primer, „ovo je žica 9”.

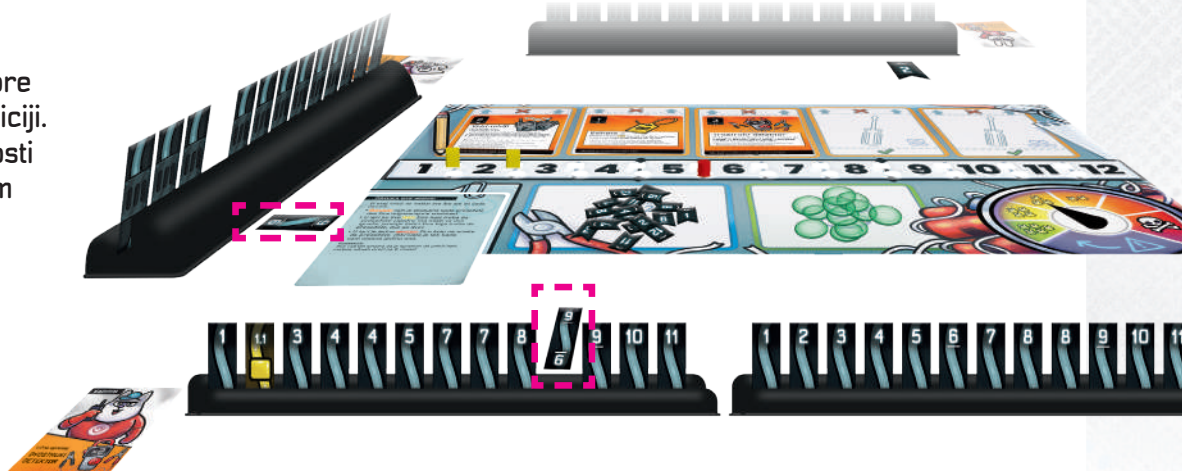
A Ako je aktivni igrač u pravu, akcija je uspeła ✓:

- Njegov saigrač spušta žicu okrenutu licem nagore ispred svog postolja, tako da ostane na istoj poziciji.
- Zatim aktivni igrač spušta svoju žicu iste vrednosti (ili jednu od žica, ako ih ima više), okrenutu licem nagore ispred svog postolja.

Primer uspešnog duplog preseka:

U ovom primeru, kapiten je pokazao saigračevu žicu vrednosti 9 i bio je u pravu.

- Saigrač spušta pokazanu žicu vrednosti 9 ispred svog postolja za pločice.
- Kapiten takođe otkriva jednu od svojih „devetki” i postavlja je ispred svog postolja.



B Međutim, ako nije u pravu, akcija nije uspeła ✗:

- Ako je žica na koju je aktivni igrač pokazao **crvena**, bomba eksplodira i misija je neuspeła,
- Ako je žica na koju je aktivni igrač pokazao **plava** ili **žuta**, detonator se pomera za jedno mesto unapred (bomba će eksplodirati ako detonator stigne do polja sa lobanjom, i misija će biti neuspešna). Saigrač zatim postavlja **info** token ispred žice na koju je igrač pokazao, kako bi se videla njena prava vrednost. ⚠ **Napomena:** Aktivni igrač ne pokazuje svoju žicu koju je planirao da preseče.

Da li je ovo „dvanaestica”?

Ne, to je „jedanaestica”.

Primer neuspešnog duplog preseka:

- Vrednost na pločici na koju je igrač pokazao (11) je netačna (igrač je pretpostavio da je 12).
- Saigrač postavlja info token ispred žice na koju je igrač pokazao. Detonator se pomera za jedno polje unapred.



Solo presek

Aktivni igrač može sam da preseče dve ili četiri identične žice u svojoj ruci ako su to jedine preostale žice određene vrednosti u igri:

- Ili sve četiri žice (ako ima sreće),
 - Ili preostale dve žice zato što su druge dve već presečene.
- Zatim ih postavlja okrenute licem nagore ispred svog postolja.

U ovom primeru, dve „devetke“ su već presečene. Aktivni igrač izvodi Solo presek: Preseca dve preostale „devetke“ u svojoj ruci (u ovom slučaju, na dva postolja).



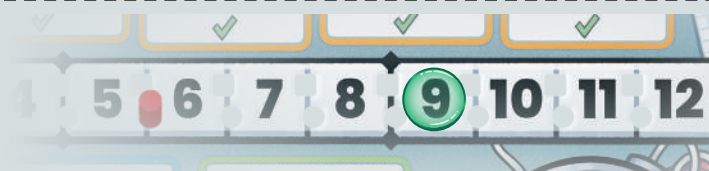
Otkrivanje crvenih žica

Aktivni igrač može da odigra ovu akciju SAMO kada su sve preostale nepresečene žice u njegovoj ruci **CRVENE**. Tad može bezbedno da ih otkrije.



TOKENI VALIDACIJE

Svaki put kada se preseku sve četiri žice iste vrednosti, stavite token **validacije** na odgovarajući broj na tabli. Ova vrsta vizuelne pomoći uštedeće vam vreme, a možda i spasiti život!



ŽUTE ŽICE

- Seku se na isti način kao i **plave** žice (Duplim ili Solo presekom). Vrednosti označene na žutim žicama važne su samo **PRILIKOM REĐANJA PLOČICA NA POSTOLJE** tokom postavke. Za vreme same igre, smatra se da sve imaju istu vrednost, a to je „**ŽUTA**“.

Da bi presekao **žutu** žicu koristeći **Dupli presek**, aktivni igrač mora imati žutu žicu u ruci, pokazati na pločicu saigrača i reći „Ovo je žuta žica“ (bez obzira na vrednost označenu na pločici). Ako je igrač pogodio, obe žice su presečene. Ako je aktivni igrač pogrešio, kao i kod **plavih** žica, postavite **info** token ispred žice i, pomerite detonator za jedno polje unapred.

- Ako se tokom igre greškom pokaže na žutu žicu, postavite ispred nje žuti **info** token (📢) i, pomerite detonator za jedno polje unapred.
- Solo presek može da se izvede samo ako igrač u ruci ima **SVE žute** žice koje još uvek nisu presečene.



KARTE OPREME

- Određena oprema može da se koristi tek ako su presečene dve žice vrednosti koja je označena u gornjem levom uglu karte. Kada to uradite pomerite kartu **opreme** nagore kako biste označili da može da se iskoristi.

- Svaka oprema može da se iskoristi samo jednom tokom misije. Okrenite kartu nakon što je upotrebite.
- Većinu karata može upotrebiti bilo ko u bilo kom trenutku, čak i kada nije na potezu. Isti igrač može iskoristiti više karata **opreme** jednu za drugom.

NAPOMENA: Oprema X ili Y zrak može se kombinovati sa Trostrukim detektorom, Super detektorom i Dvostrukim detektorom (kako biste rekli dve vrednosti za više žica!)



Dve žice vrednosti 9 su presečene i oprema sada može da se iskoristi.

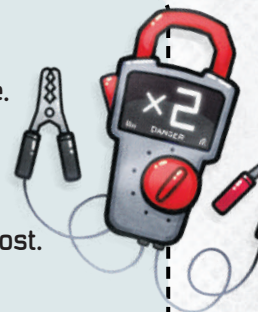


KARTE LIČNOSTI

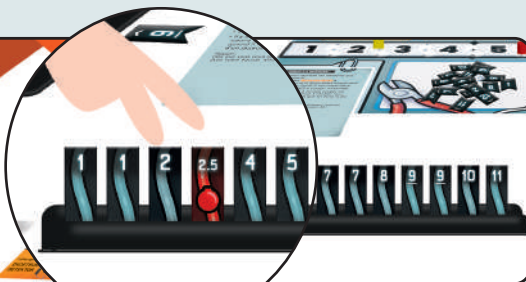
Svaki igrač može da iskoristi svoju ličnu opremu jednom u toku misije, nakon čega će okrenuti kartu ličnosti licem nadole.

Dvostruki detektor: Dok izvodi akciju **Dupli presek**, igrač može da kaže određenu vrednost i pokaže DVE žice na saigračevom postolju umesto jedne.

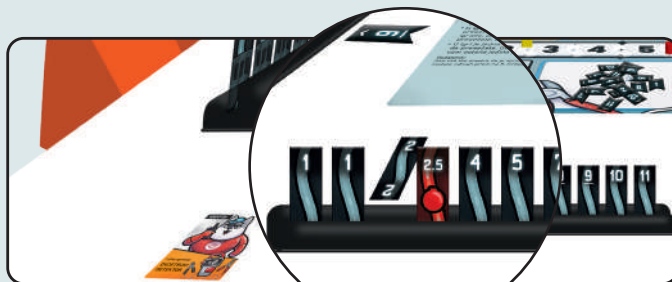
- Ako je igrač uspešno pogodio jednu od dve žice, akcija je **uspešna**.
 - Ako su obe žice pogođene, saigrač će preseći samo jednu žicu po svom izboru i ne sme da kaže da obe žice imaju istu vrednost.
- Ako vrednost ni na jednoj od dve žice nije pogođena, akcija je **neuspešna**.
 - Detonator se pomera za jedno mesto unapred i saigrač postavlja **info** token ispred jedne od odabranih žica (po svom izboru).
 - Ako je samo jedna od dve žice **crvena**, bomba neće eksplodirati. Saigrač je neće imenovati i mora da postavi **info** token ispred druge žice, koja nije crvena.



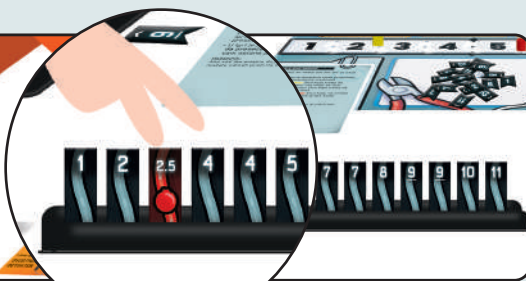
Da li je neka od ovih žica „dvojka“?



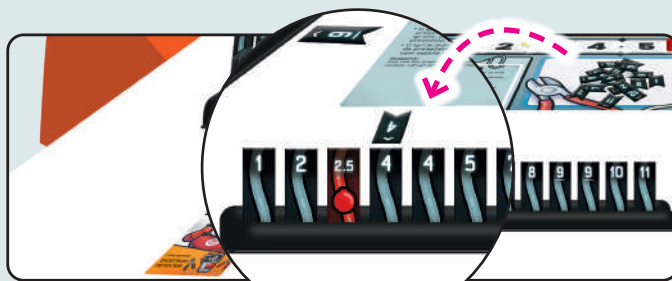
✓ Dvostruki detektor je uspešan



Da li je neka od ovih žica „trojka“?



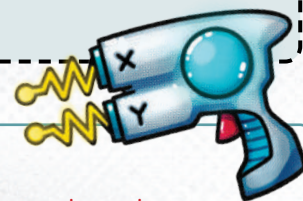
✗ Dvostruki detektor je neuspešan



Komunikacija

Da bi igra bila zanimljivija, komunikacija je ograničena.

- **Zabranjeno je:** pričati o žicama koje imate, nagoveštavati njihovu vrednost, podsećati na informacije iz prethodnih krugova, iznositi svoje pretpostavke naglas.
- **Dozvoljeno je:** diskutovati o taktici uopšteno, kao i o korišćenju opreme, podsećati se određenih pravila, savetovati saigrače kada da upotrebe Dvostruki detektor ili bilo koju drugu opremu.



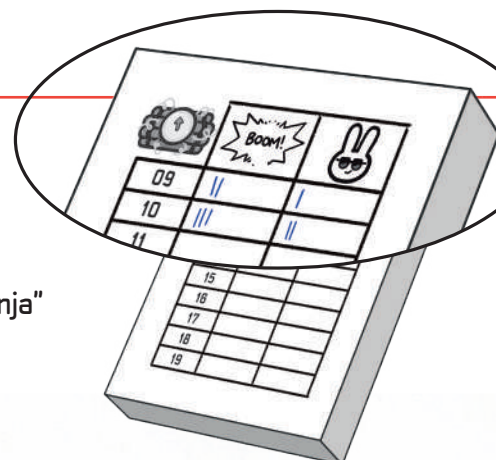
Kraj igre:

Misija je uspešno završena kada svi igrači ostanu bez žica.

Ako neko od igrača ostane ranije bez žica, misija se nastavlja bez njega.

Ako niste uspešno rešili misiju (otkrili ste **crvenu** žicu ili je detonator stigao do ☹️), promenite kapitena i počnite misiju ispočetka!

Ako ste završili 8. misiju, čestitamo! Sada možete da otvorite svoju prvu kutiju „Iznenadenja“ (misije 9-19), i da popunite tabelu na poledini kutije.



Evidencija uspeha i neuspeha.





KRATAK PREGLED PRAVILA



Postavka:

- Svaki igrač dobija kartu ličnosti.
- Umešajte 48 **plavih** žica sa **crvenim**/**žutim** žicama iz odabrane misije. Zatim podelite sve žice okrenute licem nadole među postolja.
- U igri sa dva igrača, svako koristi po dva postolja. U igri sa tri igrača, samo kapiten ima dva postolja.
- Količina dostupne opreme i položaj detonatora zavise od broja igrača.
- Svaki igrač postavlja jedan **info** token ispred svog postolja (ali nikada ne može da postavi žuti 🚫).

Na svom potezu:

→ Na svom potezu možete da odigrate jednu od ponuđenih akcija:

• Dupli presek:

Izaberite jednu vrednost (koju imate i u svojoj ruci) i pokažite na jednu pločicu saigrača za koju smatrate da je te vrednosti.

- **✓ Tačna vrednost:** otkrivaju se dve žice.
- **✗ Netačna vrednost:** detonator se pomera unapred i, ako nije stigao do lobanje, postavlja se **info** token ispred pogrešno pokazane pločice.

⚠ **Napomena:** Aktivni igrač ne pokazuje svoju žicu koju je planirao da preseče.

- **🔴 Crvena žica:** bomba eksplodira!

• Solo presek:

Otkrijte četiri ili dve preostale žice iste vrednosti i postavite ih ispred svog postolja.

• (Na kraju misije): Otkrivanje crvenih žica:

Pokažite žice koje su vam ostale samo ako su **sve crvene**.



Kraj igre:

→ **Pobeda:** Sva postolja su prazna!

→ **Poraz:** Bomba je eksplodirala (presekli ste **crvenu** žicu ili je detonator stigao do 💀 !)



ZAPAMTITE:

- Svaki igrač ima ličnu opremu koju može da iskoristi jednom u toku misije.
- Oprema može da se iskoristi tek kada presečete **dve** žice označene vrednosti.
- Smatra se da sve **žute** žice imaju istu vrednost: „**žutu**“.
- Smatra se da sve **crvene** žice imaju istu vrednost: „**crvenu**“.
- Postoje po četiri primerka svake žice vrednosti od 1 do 12. Kada presečete **sve** četiri žice iste vrednosti, postavite token **validacije** 🟢 na tablu kao podsetnik.
- Ako ispred igrača stoje **dva** postolja, to se računa kao **jedna** ruka.



© 2025. MIPL.
Uvoznik i distributer
za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija
www.drustveneigre.rs



POGLEDAJTE VIDEO SA
UPUTSTVIMA ZA IGRU:



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



Audio zasluge: <https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/bomb-busters-credits/>