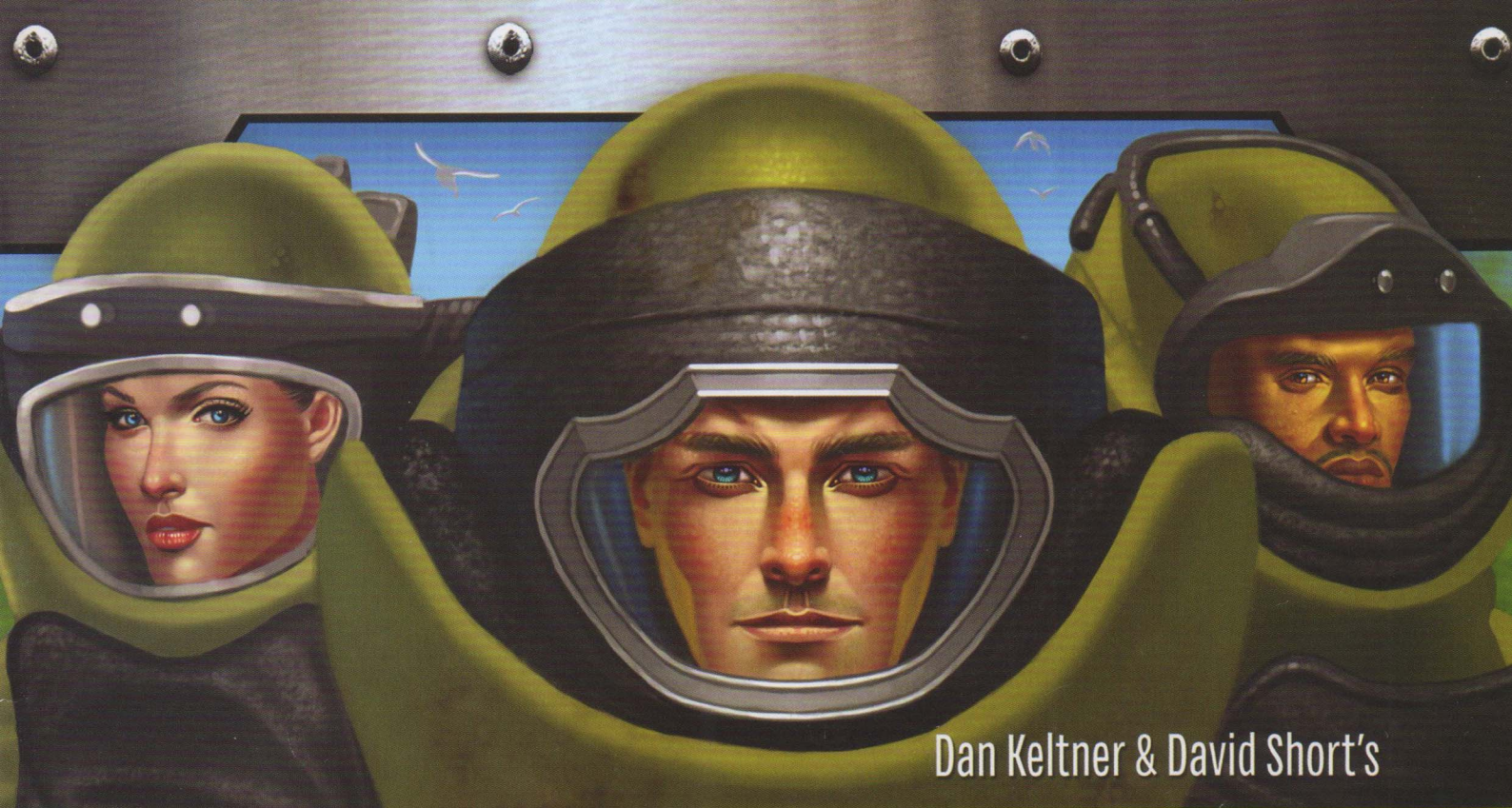
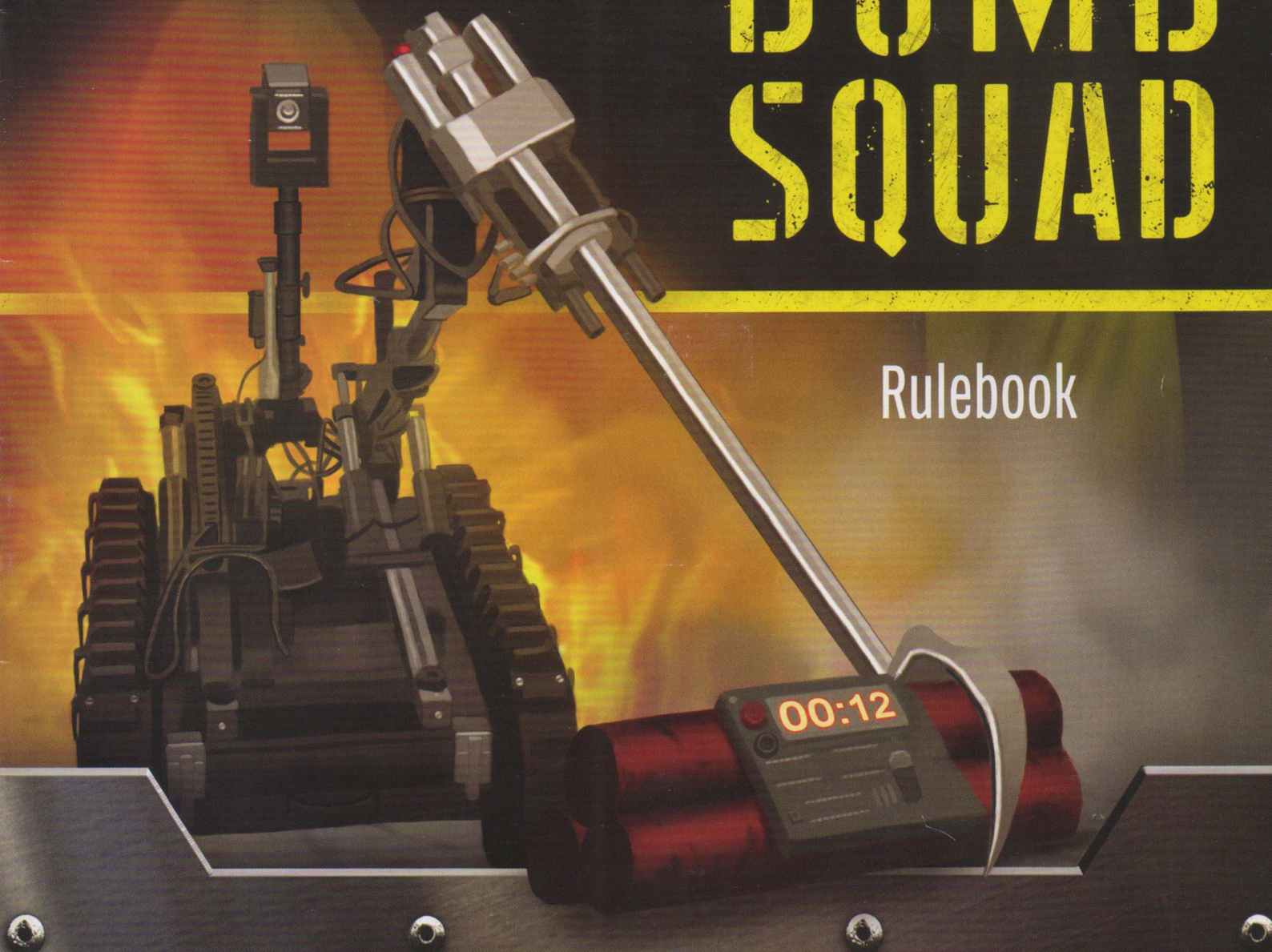




Dan Keltner & David Short's

BOMB SQUAD

Rulebook



Bomb Squad

Bomb Squad - это кооперативная игра, в которой 2-6 игроков являются членами команды, управляющей роботом-утилизатором, задача которого - обезвредить бомбы и спасти заложников. Игроки работают вместе, наперегонки со временем, чтобы дать роботу соответствующие инструкции для достижения поставленных целей.

Тайлы Модульных Зданий: (6 двусторонних) Используются для создания макета здания для каждой миссии, которую будет выполнять Команда Саперов.



Карты Инструкций: (54) Используются для того, чтобы дать роботу инструкции о том, какие действия необходимо предпринять, например перемещение, открытие дверей, спасение заложников и обезвреживание бомб.



Тайлы Роботов: (2 двусторонних) Каждый Тайл Робота показывает начальный, максимальный и резервный уровни заряда, а также другие специальные правила для этого робота. Тайл Роботов является частью Рамки Управления Робота, которая окружает поле.



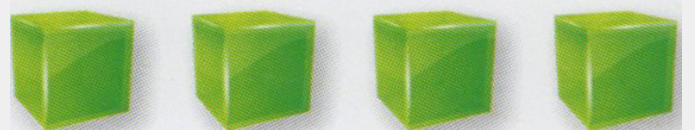
Рамка Управления: (1) Рамка размещается вокруг тайлов модульных зданий для миссии и используется для отслеживания карт запрограммированных инструкций и счетчика заряда батареи для робота.



Карты Ролей: (15) Во время некоторых миссий, каждому игроку в игре назначаются карты ролей, которые дают ему особые способности, присущие только его роли. Существует 3 типа карт: Синяя (Стандартная), Зеленая (Активация) и Фиолетовая (Продвинутый).



Маркеры Уровня Заряда Батареи: (4) Используются для указания текущего уровня заряда основной и резервной батареи робота. Уровень заряда батареи снижается, когда робот активирован. Два из этих маркеров используются только в варианте с Несколькоими Роботами (стр. 15)



Жетоны: Роботы, Двери, Заложники, Бомбы и Барьеры.

Камеры и Ящики: для некоторых поздних миссий.

Нажимные плиты и Раздвижные Двери: только для пользовательских или возможных будущих миссий.



Таймер: Для игры в Bomb Squad вам понадобится таймер. Вы можете загрузить бесплатное приложение Bomb Squad (подробнее см. <http://playTMC.com>),

а можете использовать любое приложение с таймером обратного отсчета или простой кухонный таймер.



Книги Правил и Миссий: Эта книга правил, а также список миссий, которые игроки должны выполнить в режиме кампании, борясь с растущей террористической угрозой, распространяющейся по городу.

Подготовка

1. Выбрать Миссию

Выберите миссию и желаемый уровень сложности: Standard или Epic.

2. Подготовьте тайлы здания

Выбранная миссия покажет расположение зданий для этой миссии. Найдите необходимые тайлы здания (они отмечены в правом нижнем углу цифрой и буквой) и выложите их в центре стола, как показано в миссии.

3. Подготовка Рамки Управления

Разместите вокруг тайлов. Поздние миссии имеют размер 2x2. Для этого используйте дополнительные части.

4. Размещение Жетонов

В миссии также показано размещение бомб, заложников и дверей в здании. Положите необходимые жетоны в необходимые места в здании. Положите робота в стартовую локацию как указанной в Миссии. Если играете на уровне Epic, также разместите жетоны выделенные **Красной** рамкой.

5. Выберите Тайл Робота

Выберите робота, которого желаете использовать в текущей миссии. Поместите карту робота рядом с Рамкой Управления. (Рекомендованный робот указан в описании каждой миссии).

6. Установите таймер

В описании Миссии указано время взрыва каждой бомбы. Установите таймер на время, указанное для "Бомбы А". При использовании приложения компаньона таймеры для всех бомб будут установлены автоматически при выборе миссии.

7. Установите Стартовый Уровень Заряда батареи

Поместите маркеры элементов питания на стартовые уровни основной и резервной батареи на Тайле Робота.

8. Выберите карты ролей (опционально)

Игроки могут выбрать карту роли по желанию или по указанию Миссии.

9. Определите первого игрока

Игрок, который последний раз играл с роботом, является стартовым игроком.

10. Перемешайте карты инструкций и раздайте их

Каждый игрок получает начальные карты, при этом размер руки зависит от количества игроков:

# игроков	Размер Руки
2	6
3-4	5
5-6	4

(Помните карты рубашкой к вам)

Примечание: Вам никогда не разрешается смотреть на свои собственные карты. Если вы видите свои собственные карты, сбросьте их и вытяните новые.

11. Запустите таймер

И удачи!

АНАТОМИЯ КАРТ ИНСТРУКЦИЙ

Карты Инструкций в Bomb Squad можно однозначно идентифицировать по их уровню (который обозначается цветом и номером), а также по типу действия - который указывает, какое действие выполнит робот при выполнении инструкции на карте.

Особенности Игры

Bomb Squad имеет несколько ключевых особенностей, которые необходимо иметь в виду, при прочтении правил:

Игра в реальном времени: Каждый игрок отдает приказ по часовой стрелке и спокойно ждет, пока ходят другие. Однако есть таймер, который отсчитывает время до взрыва бомбы и каждый игрок должны ходить максимально быстро в свой ход.

Скрытая информация о картах: Игроки держат свои карты так, чтобы лицевая сторона была обращена к другим игрокам, что требует от игроков предоставлять друг другу **Информацию**, чтобы выяснить, какие карты у них на руках.

Ограниченная Коммуникация: Игроки могут сообщать только **Информацию**, которая дает намеки на карты, которые находятся в руке игрока. Игроки также могут говорить общую информацию, такая как, сколько осталось времени на таймере или какой уровень заряда батареи.

Кооперативная игра: Все игроки работают вместе, выигрывают или проигрывают так же вместе.

Геймплей

Начиная с первого игрока и по часовой стрелки, игроки должны выполнить **одно** из возможных действий в ход:

- **Предоставить Информацию**

- Сбросить карту
- Запрограммировать карту Инструкции
- Активировать работа

Ниже приводится описание каждого из этих действий:

Предоставить Информацию одному другому игроку

о картах которые находятся в руке другого игрока.

- Предоставляя **Информацию**, выберите из двух типов: Цвет или Тип Действия. Покажите пальцем все карты которые находятся в руке другого игрока выбранного атрибута. *Пример: Эта и эта карта, красного цвета.*

Вы должны указать все карты этого типа - вы не можете лгать, не можете пропустить ни одной карты или отдать предпочтение одной карте перед другой.

Сбросить карту для перезарядки батареи

- Игрок говорит, что сбрасывает карту и называет один или два атрибута карты (Цвет и/или Тип Действия) сбрасываемой карты. *(Пример: Сбрасываю Красную Бомбу).*
- Карта идет в сброс **в открытую**.
- Если игрок полностью правильно называет карту, то повысьте основное значение уровня батареи на один за **каждый правильный атрибут**. Если не все названные атрибуты верны, батареи не пополняются.
- Если Основная Батарея полная, игрок может сбросить карты без поднимания уровня батареи.
- Дополнительная батарея не может быть перезаряжена.
- После сброса, возьми карту с колоды в свою руку. Когда колода закончится, карты сброса переворачиваются НЕ ПЕРЕМЕШИВАЯСЬ и образуют новую колоду.

Запрограммировать карту Инструкции.

Примечание: Для Обучающих Миссий обратитесь к специальным правилам в описании миссии, чтобы узнать, как следует разыгрывать Карты Инструкций. Стандартные правила разыгрывания карт после прохождения Обучающих Миссий описаны ниже.

- Игрок выбирает карту из своей руки и размещает **лицом вниз** в следующий доступный слот программирования. (слева направо).
- Если карта заполняет последний слот программирования, то происходит автоматическая активация работа. (Смотри раздел Активация ниже)
- Возьми карту с колоды, чтобы заполнить руку игрока полностью. Когда колода закончится, карты сброса переворачиваются НЕ ПЕРЕМЕШИВАЯСЬ и образуют новую колоду.

Примечание: При розыгрыше карты, если вы случайно увидели лицевую сторону, просто положите ее в стопку сброса и возьмите новую карту.

Розыгрыш карт: отслеживание Рамки Управления где лежат карты лицом вниз может быть сложно для некоторых игроков. Для более легкого уровня, можно играть карты лицов вверх в Учебной Альфа Миссии.

Активация робота

- При активации робота, текущий игрок, переворачивает все карты лицом вверх и может расположить их в любом порядке.
- Следуйте указаниям раздела Активация для получения полной информации о том, как активировать робота.

Активация

Активация робота может произойти в двух случаях:

- Игрок решает активировать робота, выбирая действие в свой ход (смотри описание ниже).
- Робот активируется автоматически, когда текущий игрок выкладывает 7 карту программирования в последний слот.

В любом случае, текущий игрок становится оператором робота.

Корректировка Программирования

Оператор робота обрабатывает и выполняет все запрограммированные инструкции (карты), которые разыграла команда.

Когда вы являетесь оператором, у вас есть возможность изменить инструкции, прежде чем они будут отправлены роботу, выполнив следующие шаги:

- Переверните все запрограммированные карты лицом вверх и переставьте их в любом порядке, прежде чем робот приступит к выполнению инструкций. Во время этой фазы, все игроки могут свободно говорить и предлагать варианты, но за оператором остается окончательное решение.

Примечание: Если запрограммировано 5 или меньше карт, то по желанию вы можете сбросить любую одну. Если запрограммировано 6 или более карт, то ни одна карта не может быть сброшена.

- После того как карты были запрограммированы, уменьшите заряд батареи в зависимости от количества карт в рамке управления.
- Карта, которая не может быть выполнена роботом, является ошибкой. Каждая ошибка стоит 2 дополнительных заряда батареи в дополнение к стоимости программирования.

*Если бомба успешно обезврежена, остановите таймер для этой бомбы. Если приложение "Таймер" не используется, добавьте время к таймеру для следующей бомбы в соответствии с описанием миссии, затем перезапустите таймер и продолжите игру.

Управление роботом

После корректировки программирования и оплаты расхода батареи, вы приступаете к управлению роботом.

- Робот выполняет действия каждой карты по очереди, начиная с левого слота программирования.

- Робот должен находиться рядом (не по диагонали) с объектом, с которым взаимодействует (Открыть Дверь, Спасти Заложника, Обезвредить Бомбу).
- Робот **не может** перемещаться в область, где находится жетон и не могут пересекать толстые черные линии, нанесенные на тайлы поля.
- **Свойство** карты должно совпадать с выполняемым действием (то есть Зеленая карта Открыть Дверь, не может открыть Красную Дверь, и Желтую Бомбу может обезвредить только карта Обезвредить Желтую Бомбу, а не другая карта).
- Перемещение на карте должно быть выполнено **по прямой**, (не по диагонали). Для примера, Синее Движение на 3 не может быть выполнено на два расстояния вправо и одно вверх.
- Если робот не может двигаться на полную дистанцию по прямой для этой карты, значит, эта карта не разыгрывается и робот тратит 2 дополнительный заряд батареи из-за ошибки.
- Прежде чем робот сможет открыть дверь определенного цвета, **он должен спасти минимум 1 заложника в этой миссии того же цвета**. Если это не выполнено, активация Открыть Дверь приводит к ошибке.
- Когда выполняется Открыть Дверь, Спасти Заложника или Обезвредить Бомбу, то уберите жетон с игрового поля. Вы можете поместить его в охраняемую зону.
- После розыгрыша всех инструкций, карты программирования сбрасываются в том порядке, в котором они были активированы и игра продолжается со следующего игрока по часовой стрелки.

***Примечание:** Робот должен спасти хотя бы одного заложника определенного цвета, прежде чем он сможет открыть двери того же цвета.*

Уровень Заряда Батареи

- Каждый робот имеет Основную и Дополнительную батарею. Стартовые и максимальные значения указаны на картах робота.
- Дополнительная батарея не может быть перезаряжена.
- Если при активации робота разряжается Основная Батарея, Уровень Резервной Батареи уменьшается, чтобы восполнить разницу.
- Каждая использованная ячейка Резервной Батареи учитывается в итоговом счете игроков в конце миссии.
- Если Уровень Резервной Батареи опускается **ниже нуля**, у робота заканчивается энергия, он выключается, и **миссия немедленно завершается**.

Детонация Бомбы

- Каждая бомба установлена для уничтожения здания.
- Если любая из бомб взрывается, то миссия заканчивается. Игроки переходят к подсчету очков, чтобы оценить, как справилась команда.
- В большинстве случаев, целью миссии будет обезвреживание всех бомб.

Завершение Целей Миссии

- В тренировочный миссиях, вашей целью будет спасти всех заложников и обезвредить все бомбы, прежде чем время выйдет. Некоторые миссии имеют другие цели, которые указаны в описании к миссии.

*Примечание: Окончательная активация заканчивается **немедленно** после выполнения действия Обезвредить Бомбу для последней бомбы. Никакие оставшиеся запрограммированные карты инструкций не выполняются.*

Условия Окончания Игры

Миссия заканчивается если:

- Бомба сдетонировала и здание взрывается. - **ИЛИ** -
- Робот обезвредил последнюю бомбу. - **ИЛИ** -
- Дополнительная батарея полностью разрядилась.

Подсчет Очков

- Каждая миссия имеет высший рейтинг, который набирается если спасены все заложники и обезврежены все бомбы без использования Резервной батареи.
- Счет команды оценивается по 5-звездной шкале, исходя из того, насколько хорошо были выполнены задачи миссии:

Критерии	Очки
Каждый заложник спасен и каждая бомба обезврежена	2 x Значение на лицевой стороне жетона
Все бомбы обезврежены	5 очков плюс 1 очко за каждого заложника оставшегося на поле
Штраф за использование Резервной Батареи	минус 1 очко за каждую использованную резервную ячейку батареи

Варианты

Туман Войны

Все жетоны бомб и заложников переворачиваются лицевой стороной вниз и перемешиваются. Затем случайным способом размещаются в соответствии с Картой Миссии.

Для открытия дверей не требуется спасение заложников.

Жетоны переворачиваются лицом вверх, когда робот перемещается рядом (не по диагонали) с жетоном.

Без Программирования

Этот вариант более лоялен к запоминанию, играя любую миссию, немедленно активируйте робота и выполняйте действие на карте, при её розыгрыше.

Каждая карта активации расходует 2 уровня батареи.

***Примечание:** Этот вариант требует, чтобы вы разыгрывали карты в правильном порядке, что может быть сложнее, чем обычно!*

Несколько Роботов

Выберите два Тайла Роботов и соответствующие жетоны роботов. Добавьте один из этих Тайлов Роботов в Рамку Управления, как обычно, а второй поместите над Рамой Управления. Разместите жетоны роботов на поле, у тех входных дверей, которые вы выбрали для миссии (обратите внимание, что размещение роботов может сделать миссию более или менее сложной). Поместите маркеры на дорожки основных и резервных батарей для обоих роботов. Поместите другой маркер на один из Тайлов Роботов. Этот маркер Активного робота будет показывать, какой робот в данный момент активен.

В этом варианте добавляется 5-е действие хода для игроков: **Переключить Активного Робота.**

При выполнении этого действия переместите маркер Активного Робота с одного Тайла Робота на другой.

Все действия (сброс на батарею, активация робота) выполняются тем роботом, который в данный момент активен.

Миссия заканчивается, когда запас Резервной Батареи ОБОИХ роботов опускается ниже нуля, когда взрывается любая бомба или когда обезвреживается последняя бомба.

Пользовательские Миссии

Создавайте пользовательские миссии, комбинируя Тайлы Пола, Двери, Бомбы, Заложников, Ящики, Барьеры и Камеры Безопасности в любой выбранной вами схеме. Приложение Bomb Squad Timer позволит вам установить время для каждой бомбы. Для большего разнообразия попробуйте использовать входящие в комплект плитки Нажимная Плита и Раздвижная Дверь (описаны ниже). *Повеселитесь!*

Нажимная Плита и Раздвижные Двери: Разместите Нажимные Плиты и Раздвижные Двери в здании во время подготовки. Роботы и Ящики могут быть перемещены на Нажимные Плиты. Пока что-то (робот или ящик) находится на Нажимной Плите, Камера Наблюдения соответствующего цвета выключена, а Раздвижная Дверь этого цвета открывается. Когда Робот или Ящик больше не находится на Нажимной Плите, соответствующая Камера Наблюдения снова включается, а Раздвижная Дверь этого цвета закрывается.

Памятка

Действия игрока:

(выполните одно из следующих действий в свой ход:)

Дать Информацию

- Все карты одного цвета или типа действия.

Запрограммировать карту

- Лицом вверх или лицом вниз, в зависимости от уровня сложности программирования из описания Миссии.

Сбросить карту

- Пополнить 1 ячейку основной батареи за каждый правильно названный атрибут, при условии, что ВСЕ названные атрибуты верны.

Активировать робота

- Скорректировать карты
- По желанию сбросьте карту, если запрограммировано 5 или менее карт
- Использовать батарею и переместить робота.

Типы Карт	Количество
Красный (Уровень 1) Переместиться на 1 Область Открыть Дверь 1 Уровня Спасти Заложника 1 Уровня Обезвредить Бомбу 1 Уровня	27 всего 11 6 6 4
Желтый (Уровень 2) Переместиться на 2 Области Открыть Дверь 2 Уровня Спасти Заложника 2 Уровня Обезвредить Бомбу 2 Уровня	18 всего 6 4 4 4
Синий (Уровень 3) Переместиться на 3 Области Открыть Дверь 3 Уровня Спасти Заложника 3 Уровня Обезвредить Бомбу 3 Уровня	9 всего 2 2 2 3

Описание	Роль
Передовая (Frontline)	Вы должны держать свои карты лицом к себе; однако вы не можете перезаряжать робота.
Эксперт по Информации (Intel Expert)	Если в свой ход вы выполняете действие Играть Действие, вы также можете выполнить бонусное действие Предоставить Информацию.
Программист (Programmer)	Размер вашей руки увеличивается на 1 на время миссии.
Эксперт по Утилизации (Recon Specialist)	Получите 1 дополнительную Ячейку Маркера Батареи, когда вы перезаряжаете батарею Робота в свой ход.
Сержант (Driver)	Когда вы выполняете Действие Разыграть, вы можете сделать это, используя верхнюю карту из Колоды Сброса.
Водитель (Driver)	Вы можете изменить расстояние перемещения одной карты перемещения на +/-1 при активации в свой ход.
Инженер (Engineer)	Стоимость батареи уменьшается на 2 при активации в свой ход.
Переговорщик (Negotiator)	Вы можете спасти любого Заложника с помощью любой карты Заложника при Активации в свой ход.

Эксперт по Безопасности (Security Expert)	Вы можете открыть любую Дверь с помощью любой карты Двери, когда активируете ее в свой ход.
Техник (Technician)	Вы можете обезвредить любую Бомбу с помощью любой карты бомбы при Активации в свой ход.
Аналитик (Analyst)	После сброса вы можете заплатить 1 батарею, чтобы вернуть ту же карту обратно в руку (не тяните).
Шеф (Chief)	В свой ход вы можете заплатить 1 батарею, чтобы раскрыть запрограммированную карту. Вы можете сбросить эту карту.
Специалист по Разведке (Disposal Expert)	Вы можете сбросить 1 дополнительную карту из Рамки Управления Роботами при активации в свой ход.
Полевой Агент (Field Agent)	Вы можете играть карты лицом вверх, когда играете карту в Рамку Управления Роботом.
Оператор (Operator)	Вы можете просматривать скрытые запрограммированные карты в любое время.