

Bomb Buster - KSR

Ihr spielt immer im Uhrzeigersinn, der Charakter "Captain" beginnt.
Kabel auf Kabelhaltern gelten als "auf der Hand".

In seinem Spielzug führt man genau 1 von 3 Aktionen aus: 

DUO-Schnitt:

◆ Du musst 2 Kabel mit demselben Wert "durchschneiden":

1 Kabel eines Team-Mitglieds

+ **1 Kabel von dir**

! Zeige auf ein Kabel im Halter eines Team-Mitglieds und gib laut einen TIPP ab auf den Wert dieses Kabels.

! **Du selbst musst diesen Wert auch haben.**

A) RICHTIG getippt = ERFOLGREICH.

◆ Das andere Team-Mitglied legt das entsprechende Kabel OFFEN vor seinen Kabelhalter aus, so dass es vor seinem alten - nun leeren - Platz liegt.

◆ Auch du legst eines deiner Kabel mit dem genannten Wert OFFEN vor deinen Kabelhalter.

B) FALSCH getippt = GESCHEITERT.

◆ Ist das Kabel ROT, auf das du gezeigt hast, EXPLODIERT die Bombe UND ihr VERLIERT sofort die Mission.

◆ Hat das Kabel einen anderen Wert, als der Tipp war, dann drehe den Zeiger des Zünders um 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter.

a) Erreicht der Zeiger den Schädel, EXPLODIERT die Bombe ebenfalls.



b) Andernfalls legt das Team-Mitglied, auf dessen Kabel du gezeigt hast, **1 INFO-Marker** (falls möglich) vor das entsprechende Kabel mit dem ECHTEN WERT des Kabels.

Du darfst NICHT zeigen / andeuten, welches deiner Kabel du denn eigentlich "durchschneiden" wolltest.

SOLO-Schnitt:

Blaue Kabel gibt es je 4-mal in den Werten 1 - 12.

◆ Du musst alle **4 BLAUEN** Kabel mit demselben Wert auf deinem Kabelhalter haben ODER du hast **2 Kabel** mit demselbem Wert und die anderen 2 mit demselben Wert sind schon durchgeschnitten, von wem auch immer.

◆ Alle Kabel desselben Wertes werden OFFEN vor ihren Plätzen abgelegt. Der Captain legt 1 BESTÄTIGUNGS-Marker auf das Feld der PRÜF-LEISTE, das dem durchgeschnittenen Wert entspricht.

ROTE KABEL SICHERN:

◆ Hast du nur noch ROTE Kabel auf deinem Kabelhalter, dann LEGE alle ROTEN Kabel OFFEN vor dir aus. Rote Kabel haben den Wert "Rot".

GELBE

KABEL:

ab Mission 2

◆ Sie werden wie blaue Kabel durchgeschnitten mit DUO- oder SOLO-Schnitt. Allerdings sagt man keinen Wert an (hat nur Sortierfunktion), sondern "Dieses Kabel ist GELB!".

◆ SOLO-Schnitt: Du musst ALLE nicht durchgeschnittenen GELBEN Kabel haben!

◆ TIPPT ein Team-Mitglied fälschlicherweise ein gelbes Kabel als Wert, dann lege 1 GELBEN INFO-Marker vor das Kabel UND der Zeiger am Zünder rückt 1 Feld vor.

AUSRÜSTUNGS-KARTEN:

ab Mission 3

Diese Karten zeigen je einen Wert 1 ... 12. Sobald 2 Kabel dieses Wertes durchgeschnitten sind, steht die Ausrüstung allen zur Verfügung. Als Zeichen dafür schiebt man die Karte etwas hoch = grüner Haken sichtbar. Jede Ausrüstung darf nur 1-mal je Mission genutzt werden. JEDERZEIT kann jeder Spieler sie nutzen und dreht sie dann auf ihre Rückseite nach oben zeigend.

CHARAKTER-KARTEN:

◆ Jede persönliche Charakter-Karte bietet euch den DOPPEL-DETEKTOR, der 1-mal je Mission nutzbar ist (umdrehen).

Funktion:

◆ Führt du den DUO-Schnitt durch, darfst du 1 Tipp abgeben und nun auf 2 beliebige Kabel eines Team-Mitglieds zeigen. Es reicht schon 1 richtiger Tipp. Sind beide Tipps richtig, sagt das Mitglied das aber nicht + legt auch nur 1 Kabel offen aus. Welches Kabel das ist, entscheidet es selbst.

◆ **Passt KEINER** der 2 Tipps, ist die Aktion GESCHEITERT. War ggf. eines der Kabel ROT, wird das nicht gesagt und das Team-Mitglied legt den INFO-Marker vor das andere NICHT rote Kabel. Der Zeiger am Zünder geht 1 Feld vor.

Spielende:

- ◆ GEWONNEN: ALLE Team-Mitglieder haben keine Kabel mehr.
- ◆ VERLOREN: Die Bombe ist explodiert. Der Captain wird weiter gegeben, andere Charakter neu verteilt. Ihr startet die gescheiterte Mission erneut.
- ◆ Nach erfolgreicher Mission 8 öffnet ihr die Box "9 - 19".

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.01.25

Ihr dürft nicht über die Kabel auf euren Haltern sprechen / Vermutungen äußern.