



Allarme! Allarme!

Intrusi a bordo, siamo sotto attacco! Ci sono più di 20 bombe sulla nostra navicella, la tua Squadra di Artificieri Scelti è chiamata a neutralizzare la minaccia.

Componenti: 54 Carte Bomba; 11 Carte Detonatore; 25 Dadi (5 per colore: nero, blu, verde, rosso, giallo); Sacchetto di Stoffa

Preparazione

- Separare le Carte Bomba (difficoltà/PV 1-6 in alto a destra) dalle Carte Detonatore
- Rimuovere le Carte Bomba da 6 PV (Punti Vittoria), per facilitare le prime partite
- Mischiare le carte Bomba e distribuirne 2 ad ogni giocatore [in Solitario: 4]
- Se la prima carta che un giocatore riceve è da 3 o 4 PV, la seconda deve essere una da 1 o 2 PV [in Solitario: devi avere almeno 3 carte di valore diverso (es. 1,1,2,3 oppure 2,3,3,4)]
- Ogni giocatore piazza le proprie carte sul tavolo di fronte a sé, faccia in su
- Si rimischia il mazzo assieme alle carte eventualmente scartate
- In base al numero di giocatori e alla difficoltà scelta, creare un mazzo di Carte Bomba prendendo un numero di carte pari al numero suggerito qua sotto:

# giocatori	Training	Standard	Expert	Elite	Insane*
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

- Rimettere nella scatola le Carte Bomba rimanenti
- Pescare 5 Carte Bomba e sistemarle al centro del tavolo a faccia in su
- Scegliere a caso 6 Carte Detonatore e mischiarle assieme al mazzo Carte Bomba
- Piazzare il nuovo mazzo sul tavolo vicino alle 5 Carte Bomba
- Collocare i 25 dadi all'interno del Sacchetto e darlo al primo giocatore: siete pronti a giocare!

Svolgimento

Quando parte il tempo, la tua squadra ha 10 minuti per disinnescare tutte le bombe del mazzo. Ogni Bomba richiede una differente combinazione di dadi per disinnescarla, mostrata sulla carta stessa.

- Il primo giocatore estrae dal Sacchetto e lancia tanti dadi quanti sono i giocatori [2 giocatori: lancia 4 dadi; Solitario: lancia 3 dadi]
 - I dadi non devono per forza essere lanciati contemporaneamente
 - Se vengono lanciati troppi dadi, vanno rimessi tutti nel Sacchetto e lanciati nuovamente
 - Ogni giocatore potrà prendere solo 1 dado [2 giocatori: 2; in Solitario: 3]
 - I giocatori possono comunicare tra di loro per distribuire i dadi nel miglior modo
 - Ogni giocatore piazza il suo dado sullo spazio apposito della propria Carta Bomba
 - Ogni dado scartato porta un malus alla Squadra (vedi **Dadi Scartati**)
- Ad eccezione delle **Torri** e delle **Piramidi**, i dadi possono essere piazzati sulla Carta Bomba **in qualsiasi ordine**: sta al giocatore decidere come riempire lo spazio sulla carta. I simboli sulla Carta Bomba si riferiscono sempre ai dadi adiacenti.
- Se una Torre o una Piramide cade, tutti i dadi di quella Bomba ritornano nel Sacchetto.

NOTA: nel caso in cui qualcuno si accorga che un dado è stato messo nella posizione sbagliata, tutti i dadi su quella Bomba vengono rimessi nel Sacchetto.

Torri

Alcune Carte Bomba richiedono una pila di dadi uno sopra l'altro. Le Carte Torre mostrano uno spazio bianco e hanno una freccia che va da sinistra a destra. Su queste carte:

- I dadi **devono** essere messi in ordine (come mostrato sulla carta, seguendo l'ordine della freccia)
- I dadi sono tutti impilati sullo spazio bianco anziché messi sopra una singola figura

Piramidi

Le piramidi funzionano come le Torri, ma c'è più libertà: un dado può essere piazzato sulla Carta Bomba finché ha qualcosa che lo sostiene (la carta stessa o 2 dadi).

Dadi Scartati

Qualsiasi dado scartato **deve** essere rilanciato. Dopo il rilancio, se c'è corrispondenza con un colore o con un numero di un dado posizionato sulle Carte Bomba, ogni giocatore deve rimettere nel sacchetto quel dado corrispondente. Un dado posto al di sotto di ogni altro dado in una Torre o Piramide è considerato salvo. Se c'è più di un dado scartato, si tirerà e si risolverà **un dado alla volta**.

Disinnescare una Bomba

Quando una Carta Bomba ha tutti gli spazi dado occupati, è disinnescata. Seguire quindi questi passaggi::

- Rimuovere i dadi dalla carta e rimetterli nel Sacchetto
- Piazzare le Carte Bomba disinnescate in un mazzo a parte
- Scegliere una delle 5 Carte Bomba scoperte sul tavolo
- Girare una nuova Carta Bomba in sostituzione di quella appena presa
- Se è una Carta Detonatore, viene attivata immediatamente e sostituita con una nuova

Consiglio: se avete già una Carta Bomba di livello 3 o 4, non prendete un'altra carta di livello 3 o 4 (a meno che non ci sia altra scelta), altrimenti avrete molte più difficoltà a disinnescare le due bombe.

Carte Detonatore

Le Carte Detonatore mostrano o un colore o un numero. In ogni caso, quando viene pescata una di queste carte, tutti i giocatori devono rimettere nel Sacchetto il dado che corrisponde alla Carta Detonatore pescata, se è possibile farlo. Non si perdono dadi da una Carta Bomba già completata.

Quando tutti i dadi sono stati collocati e le Carte Detonatore sono attivate, il Sacchetto passa al giocatore successivo che continuerà il giro come descritto. Si continuerà così fino alla fine della partita.

Fine Partita

Quando l'ultima Carta Bomba viene presa dal tavolo, si ferma il tempo, e il gioco finisce con la **vittoria** della Squadra Artificieri. Non bisogna disinnescare le bombe rimanenti (diventano bombe inesplose).* La Squadra viene **sconfitta** quando il tempo finisce e ci sono ancora Carte Bomba attive sul tavolo..

*Il livello Insane richiede che le bombe di fronte ai giocatori vengano disinnescate (davvero impossibile...)

Punteggio

- 10 punti per la vittoria
- 1 punto per ogni 10 secondi rimasti al timer
- La somma totale dei PV scritti sulle Carte Bomba disinnescate
- 2 punti per ogni Carta Detonatore attivata

