BOMB BUSTERS

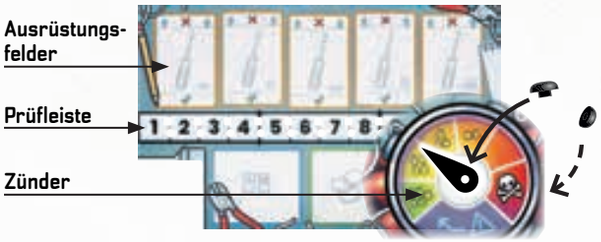
Ein explosives Deduktionsspiel für 2 bis 5 clevere Köpfe ab 10 Jahren von Hisashi Hayashi

ULTIMATIVE ANLEITUNG
UM NICHT ZU EXPLODIEREN

Spielmaterial

1 Spielplan (mit drehbarem Zeiger)

Befestigt den Zeiger wie abgebildet vor eurer 1. Partie auf dem Spielplan.



70 Kabelplättchen



48 blaue Kabel
1 bis 12, je 4×



11 rote Kabel
1.5 bis 11.5, je 1×



11 gelbe Kabel
1.1 bis 11.1, je 1×

25 Karten



12 Ausrüstungs-karten



5 Charakter-karten



8 Missions-karten

7 Figuren

3 rote Holz-figuren

4 gelbe Holz-figuren

1 Aufsteller

1 Bomb-Busters-Figur
Die braucht ihr erst für Mission 66, macht euch darüber vorher keine Gedanken. ;)



40 Marker



26 Infomarker
1 bis 12 sowie gelb, je 2×



12 Bestätigungs-marker



1 Marker „="



1 Marker „≠"

5 Kabelhalter



5 Überraschungsboxen

Erst öffnen, wenn das Spiel euch dazu auffordert!

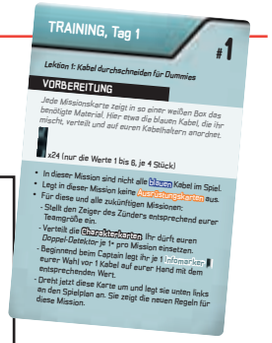


Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

Spielidee

Bomb Busters ist ein kooperatives Spiel. Als angehende Profis in Sachen Bombenentschärfung müsst ihr als Team zusammenarbeiten und in jeder Mission trotz eingeschränkter Kommunikation gemeinsam eine Bombe unschädlich machen. Die Bombe explodiert, falls ihr ein **rotes** Kabel durchschneidet oder der Zeiger das letzte Zeitfeld des Zünders erreicht. Dann habt ihr verloren. Konntet ihr die Bombe vorher entschärfen, habt ihr gewonnen.

Spielvorbereitung



1 Wählt 1 **Missionskarte** aus.
Wir empfehlen euch, die Missionen in aufsteigender Reihenfolge zu spielen. Die Missionen werden nach und nach immer anspruchsvoller und führen weitere Spielkonzepte ein.

Empfehlungen für eure ersten Missionen:
- **Sicherheitstraining:** Wollt ihr einen etwas einfacheren Einstieg, beginnt mit den Missionen 1 bis 3. Diese Trainingseinheiten helfen euch, die Regeln nach und nach zu verinnerlichen. Lest zuvor nur die Teile dieser Anleitung, die für die jeweilige Mission relevant sind, und überspringt den Rest zunächst.
- **Praxisübung:** Wollt ihr sofort eine größere Herausforderung angehen, lest die Anleitung komplett und beginnt mit den Missionen 4 bis 7, die euch auf eure Abschlussprüfung in Mission 8 vorbereiten.

Sobald ihr Mission 8 erfolgreich abgeschlossen habt, dürft ihr die Box mit den Missionen 9–19 öffnen.



2 Wer zuletzt wegen etwas in die Luft gegangen ist, wird **Captain** in eurer 1. Mission und nimmt sich die **Charakterkarte Captain**. Alle anderen Teammitglieder erhalten je 1 **zufällige Charakterkarte** (legt die übrigen **Charakterkarten** in die Schachtel zurück). Gebt die Rolle des **Captains** in jeder neuen Mission an das nächste Teammitglied im Uhrzeigersinn weiter.

Hier entsteht schon bald eine neue Regel.
(A)



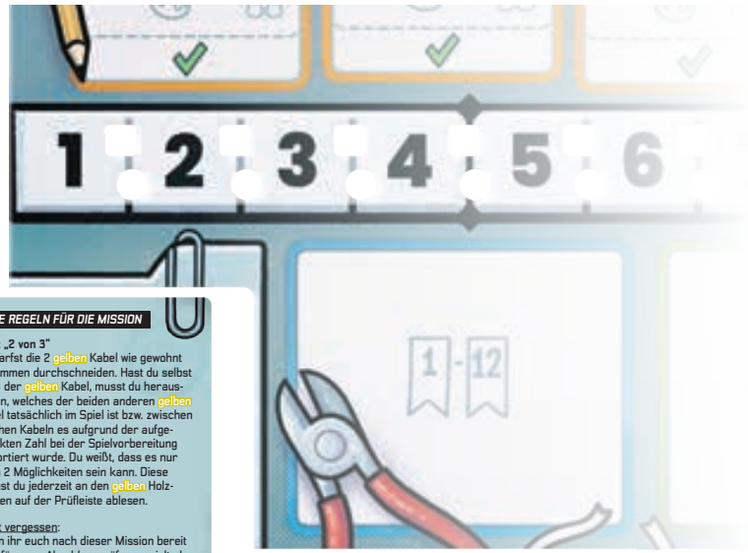
3a Der **Captain** liest die **Missionskarte** laut vor.

Vorderseite: Spezifische Spielvorbereitung nur für diese Mission

Rückseite: Hier findet ihr auf den Missionen 1 bis 8 Regeln, die ab sofort immer gelten und auch in dieser Anleitung zu finden sind. Ab Mission 9 stehen hier spezifische Regeln, die nur für diese eine Mission gelten.

Etwaige Änderungen für das Spiel zu zweit





3b Der **Captain** legt die **Missionskarte** mit der Rückseite (also mit den spezifischen Regeln für die Mission) nach oben aus.

4 Nehmt euch **Kabelhalter** entsprechend eurer Teamgröße:
🐰🐰: Nehmt euch je 2 Kabelhalter.
🐰🐰🐰: Nehmt euch je 1 Kabelhalter, nur der **Captain** nimmt 2.
🐰🐰🐰🐰/🐰🐰🐰🐰🐰: Nehmt euch je 1 Kabelhalter.
Legt die übrigen Kabelhalter in die Schachtel zurück.

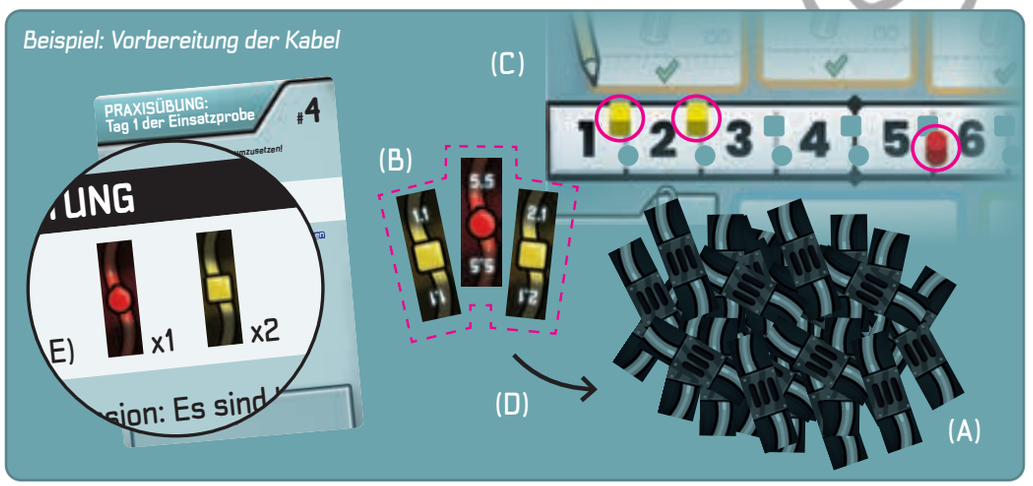
5 Bereitet die Kabel für eure Mission vor:

A. Nehmt immer **alle** 48 blauen Kabel (außer in den Missionen 1 bis 3). Die Werte 1 bis 12 kommen darauf je 4× vor. Dreht sie auf die Rückseite, sodass die Werte nicht sichtbar sind.

B. Zieht **zusätzlich** so viele zufällige roten und gelbe Kabel, wie euch die Missionskarte vorgibt. Die Werte haben Nachkommastellen, sodass sie immer zwischen den Werten der blauen Kabel liegen.

C. Markiert die Werte für die gezogenen roten und gelben Kabel, indem ihr die roten und gelben Figuren in die entsprechenden Vertiefungen auf der Prüfleiste des Spielplans einsetzt (mit der Seite **ohne** „?" nach oben).

D. Mischt all diese Kabel (blau + rot + gelb) verdeckt.



Unbekannte Werte (ab Mission 5)

Auf einigen Missionskarten stehen bei den gelben und/oder roten Kabeln Vorgaben wie „1 von 2", „1 von 3" oder „2 von 3". Zieht in Schritt B in diesen Fällen so viele gelbe bzw. rote Kabel, wie die größere Zahl vorgibt (z. B. 3 bei „2 von 3"). Markiert in Schritt C die gezogenen Werte mit den Holzfiguren, aber nun mit der „?"-Seite nach oben.

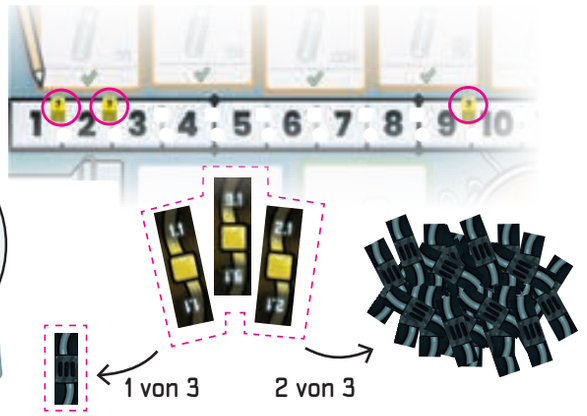
Mischt dann diese gelben bzw. roten Kabel verdeckt und bestimmt zufällig so viele Kabel, wie die kleinere Zahl vorgibt (z. B. 2 bei „2 von 3"). Mischt die zufällig bestimmten Kabel mit den restlichen Kabeln zusammen. Legt die nicht bestimmten Kabel in die Schachtel zurück, ohne sie euch anzusehen.

In diesen Mission kennt ihr somit nicht alle Werte der gelben bzw. roten Kabel, die im Spiel sind. Die „?" auf den Holzfiguren zeigen euch die möglichen Werte an.

Beispiel für gelbe Kabel mit der Vorgabe „2 von 3":

1. *Zieht 3 zufällige gelbe Kabel und deckt sie auf.*
2. *Setzt die 3 gelben Holzfiguren mit dem „?" nach oben in die entsprechende Vertiefungen der Prüfleiste ein.*
3. *Mischt die 3 gelben Kabel verdeckt und fügt 2 davon zu den blauen Kabeln hinzu. Legt das 3. gelbe Kabel verdeckt in die Schachtel zurück, ohne es euch anzusehen.*





6 Teilt alle Kabel so gleichmäßig wie möglich verdeckt auf die Kabelhalter auf (manchmal hat ein Teammitglied dadurch mehr Kabel als ein anderes).

7 Stellt eure Kabel auf eurem eigenen Kabelhalter jeweils so auf, dass niemand sonst die Werte auf den Vorderseiten sehen kann. Sortiert die Kabel nach ihren Werten **aufsteigend von links nach rechts mit möglichst gleichmäßigen Abständen dazwischen**. Diese Kabel werden im Folgenden als **auf eurer „Hand"** bezeichnet.

⚠ **WICHTIG:** Hast du 2 Kabelhalter, sortiere die Kabel darauf unabhängig voneinander. Du darfst keine Kabel zwischen den 2 Kabelhaltern vertauschen. Für das restliche Spiel zählen die beiden Kabelhalter aber zusammen als deine Hand (z. B. für Ausrüstungen, Marker, Sonderregeln etc.).



Hinweis: Die aufgedruckten Zahlenwerte auf den gelben und roten Kabeln sind ausschließlich zum Einsortieren relevant. Im restlichen Spiel haben diese Kabel nur noch den Wert „gelb" bzw. „rot".

8 Bereitet den Spielplan vor:

(Ab Mission 3:) Mischt alle **Ausrüstungskarten** verdeckt. Zieht 1 **Ausrüstungskarte** pro Teammitglied und legt sie offen so auf die Ausrüstungsfelder auf dem Spielplan (die Felder mit orangem Rahmen), dass die grünen Häkchen ✔ auf den Feldern verdeckt sind. Dies zeigt an, dass ihr die Ausrüstung noch nicht einsetzen dürft. (Wie sich das ändert, erklären wir euch später.)

Beispiel: Vorbereitung des Spielplans für ein 3er-Team



Stellt den Zeiger auf dem Zünder so ein, dass er auf das Zeitfeld mit eurer Teamgröße zeigt.

Legt alle 26 **Infomarker** auf das Feld mit blauem Rahmen und die 12 **Bestätigungsmarker** auf das Feld mit grünem Rahmen.



Diese Regel soll noch schöner werden.

(B)

Eine neue Regel – demnächst live und in Farbe.

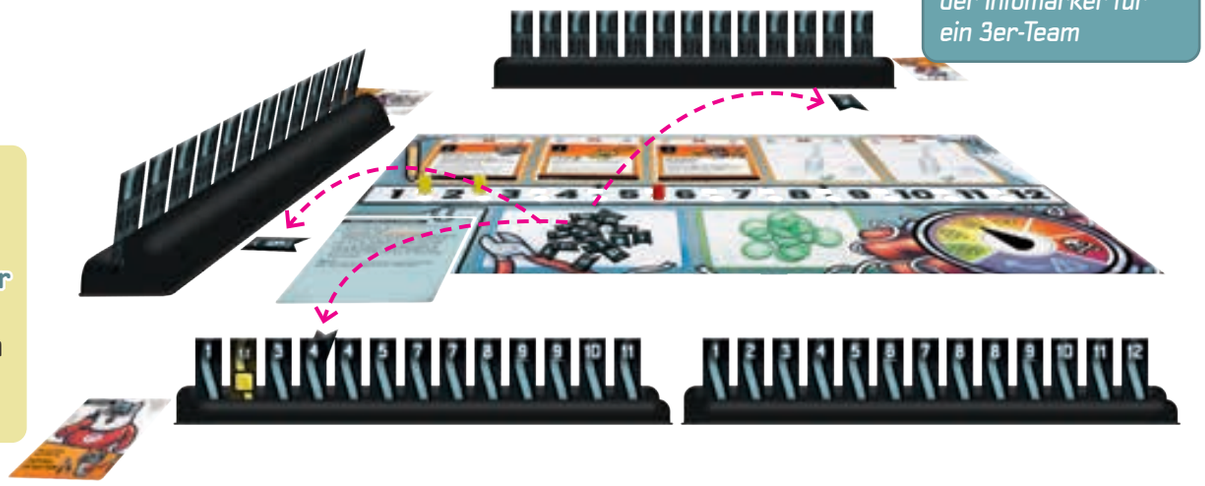
(C)

9 Beginnend mit dem **Captain** und dann im Uhrzeigersinn legt ihr jeweils 1 Infomarker eurer Wahl vor 1 Kabel auf eurer eigenen Hand mit demselben Wert aus, sodass alle den Marker sehen können. Die Infomarker helfen euch, Schlüsse über die Kabel der anderen Teammitglieder zu ziehen.

⚠ Ihr dürft bei der Spielvorbereitung **keinen** gelben Infomarker wählen.

⚠ **Zur Erinnerung:**
Hast du 2 Kabelhalter, zählen diese trotzdem nur als 1 Hand. Du darfst daher nur 1 Infomarker vor dir auslegen, nicht 2. Du entscheidest selbst, vor welchem der beiden Kabelhalter du den Infomarker auslegst.

Beispiel: Auslegen der Infomarker für ein 3er-Team



Spielablauf

Hinweis: In diesem Spiel versucht ihr zwar, mit Aktionen Kabel „durchzuschneiden", ihr müsst das Spielmaterial aber nicht tatsächlich zerschneiden.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem **Captain**. In eurem Zug führt ihr 1 von 3 Aktionen aus:

Duo-Schnitt - Solo-Schnitt - Rote Kabel sichern

Anschließend ist das nächste Teammitglied am Zug.

Duo-Schnitt

Führst du einen **Duo-Schnitt** aus, musst du **2 Kabel mit demselben Wert** „durchschneiden": 1 Kabel von einem anderen Teammitglied und 1 Kabel von dir. Zeige auf das Kabel in der Hand eines anderen Teammitglieds und gib laut einen Tipp ab, welchen Wert dieses Kabel hat, zum Beispiel: „Dieses Kabel ist eine 9." **Wichtig:** Du darfst nur Werte tippen, die du auch selbst auf der Hand hast (du zeigst den anderen aber nicht an, wo sich dein entsprechendes Kabel befindet).



Beispiel: Der Duo-Schnitt ist erfolgreich
*Anja ist **Captain**. Sie zeigt auf ein Kabel von Dominic und tippt: „Das ist eine 9." Da dieser Tipp richtig ist, legt Dominic die 9 offen vor seinem Kabelhalter aus. Danach legt Anja ebenfalls eine 9 von einem ihrer Kabelhalter offen aus.*

A Hast du richtig getippt, war die Aktion **erfolgreich** ✓:

- Das Teammitglied, auf dessen Kabel du gezeigt hast, legt das entsprechende Kabel **offen vor seinem Kabelhalter** aus, sodass das Kabel **genau vor dem leeren Platz** liegt, an dem es vorher auf dem Kabelhalter war. Das Teammitglied darf nur genau das Kabel offen auslegen, auf das du gezeigt hast, auch wenn es noch weitere Kabel mit diesem Wert hat.
- Auf die gleiche Weise legst du **1 Kabel mit demselben Wert** vor deinem Kabelhalter offen aus. Hast du mehrere Kabel mit diesem Wert, musst du dich jetzt für 1 davon entscheiden.

Diese Kabel zählen jetzt als durchgeschnitten.

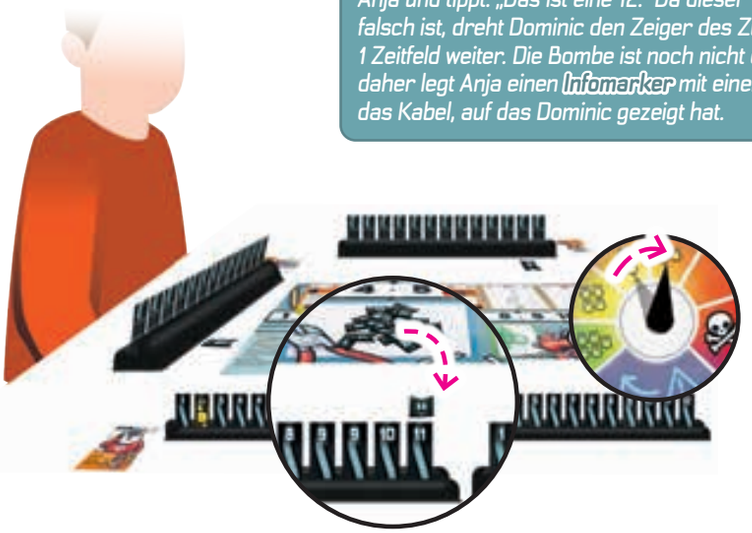
B Hast du falsch getippt, ist die Aktion **gescheitert** ✗:

- Ist das Kabel, auf das du gezeigt hast, ein **rotes Kabel**, explodiert die Bombe und ihr habt **sofort verloren**.
- Hat das Kabel, auf das du gezeigt hast, einen anderen Wert als du getippt hast, drehe den Zeiger des Zünders **1 Zeitfeld im Uhrzeigersinn** weiter. Erreicht der Zeiger dabei das letzte Zeitfeld 💀, explodiert die Bombe ebenfalls und ihr habt sofort verloren. Andernfalls legt das Teammitglied, auf dessen Kabel du gezeigt hast, falls möglich **1 Infomarker vor das entsprechende Kabel** und zeigt damit den echten Wert des Kabels an.

⚠ Du darfst den anderen Teammitgliedern keinen Hinweis darauf geben, welches deiner eigenen Kabel du durchschneiden wolltest.



Beispiel: Der Duo-Schnitt scheitert
Im nächsten Zug zeigt Dominic auf ein Kabel von Anja und tippt: „Das ist eine 12." Da dieser Tipp falsch ist, dreht Dominic den Zeiger des Zünders 1 Zeitfeld weiter. Die Bombe ist noch nicht explodiert, daher legt Anja einen Infomarker mit einer 11 vor das Kabel, auf das Dominic gezeigt hat.



Solo-Schnitt

Diese Aktion darfst du nur dann ausführen,

... wenn du alle 4 blauen Kabel mit demselben Wert auf deiner Hand hast, oder

... wenn du 2 blaue Kabel mit demselben Wert auf deiner Hand hast und die anderen 2 Kabel mit diesem Wert bereits durchgeschnitten wurden.

Führst du diese Aktion aus, schneide alle Kabel mit demselben Wert gleichzeitig durch. Lege diese Kabel offen vor deinen Kabelhalter aus, genau vor die leeren Plätze, an denen die Kabel zuvor waren.

Beispiel: *Anja hat bereits 2 Kabel mit dem Wert 9 „durchgeschnitten". Die anderen beiden 9er hat sie noch auf ihrer Hand (die in diesem Fall aus 2 Kabelhaltern besteht). Sie führt als nächste Aktion einen* ***Solo-Schnitt*** *aus und legt die beiden 9er von ihren Kabelhaltern offen aus.*



Rote Kabel sichern (ab Mission 3)

Diese Aktion darfst du nur dann ausführen, wenn du **nur noch rote Kabel** auf deiner Hand hast.
Führst du diese Aktion aus, lege alle roten Kabel offen vor dir aus.



BESTÄTIGUNGSMARKER

Immer wenn alle 4 Kabel mit demselben Wert offen ausliegen (also durchgeschnitten wurden), legt der **Captain 1** Bestätigungsmarker **auf das Feld mit diesem Wert** auf der Prüfleiste. Auf diese Weise könnt ihr im Verlauf des Spiels schneller erfassen, welche Werte noch im Spiel sind und welche nicht mehr. Das spart euch nicht nur Zeit, es kann euch auch eure Hintern retten!





GELBE KABEL (ab Mission 2)

Gelbe Kabel darfst du auf die gleiche Weise durchschneiden wie blaue Kabel (mit einem **Duo-** oder **Solo-Schnitt**).

- **Wichtig:** Der aufgedruckte Zahlenwert spielt nur für die Sortierung auf dem Kabelhalter während der Spielvorbereitung eine Rolle. Im restlichen Spiel haben diese Kabel nur noch den **Wert „gelb"**. Um also mit einem **Duo-Schnitt** gelbe Kabel durchzuschneiden, muss dein Tipp „Das ist ein gelbes Kabel." lauten (egal welche Zahlenwerte auf den gelben Kabeln aufgedruckt sind).
- Zeigt ein Teammitglied bei einer Aktion fälschlicherweise auf ein gelbes Kabel auf deiner Hand, lege einen gelben Infomarker vor das Kabel (außerdem muss das Teammitglied den Zeiger des Zünders wie gewohnt weiterdrehen).
- Einen **Solo-Schnitt** darfst du wie üblich nur dann ausführen, wenn du **alle gelben Kabel** auf der Hand hast, die noch nicht durchgeschnitten wurden.



AUSRÜSTUNGSKARTEN (ab Mission 3)

Jede Ausrüstungskarte zeigt in der oberen linken Ecke einen Wert von 1 bis 12. Sobald ihr 2 Kabel mit dem entsprechenden Wert durchgeschnitten habt, steht die Ausrüstung dem Team zur Verfügung. Schiebt die Karte daher zur Erinnerung auf ihrem Feld etwas nach oben, sodass das grüne Häkchen ✓ darunter sichtbar wird.

- Ihr dürft jede Ausrüstung **nur 1× pro Mission** einsetzen. Das zählt nicht als Aktion (kann aber eine Aktion verändern). Dreht die entsprechende Ausrüstung anschließend auf die Rückseite.
- Unten auf der Ausrüstungskarte könnt ihr ablesen, wann ihr die Ausrüstung einsetzen könnt. Die meiste Ausrüstung dürft ihr „jederzeit" einsetzen, also auch, wenn ihr nicht selbst am Zug seid.
- Ihr dürft mehrere Ausrüstungskarten direkt hintereinander einsetzen.

Hinweis: Ihr dürft die Ausrüstung *Doppel-Strahler* mit dem *Doppel-Detektor* (persönliche Ausrüstung), *Dreifach-Detektor* und *Super-Detektor* kombinieren (um auf mehrere Kabel zu zeigen und 2 Werte zu tippen).



Beispiel: *Anja hat 2 Kabel mit dem Wert 9 durchgeschnitten, weshalb die Ausrüstungskarte mit der 9 jetzt für das Team verfügbar ist.*



CHARAKTERKARTEN

Zusätzlich zu den allgemeinen Ausrüstungskarten, bietet euch jede eurer Charakterkarten **1 persönliche Ausrüstung**: den *Doppel-Detektor*. Ihr dürft euren eigenen *Doppel-Detektor* **1× pro Mission** einsetzen. Dreht die Karte anschließend auf die Rückseite.

So funktioniert der *Doppel-Detektor*: Führst du einen **Duo-Schnitt** durch, darfst du wie gewohnt 1 Tipp abgeben, dabei aber auf **2 Kabel** eines Teammitglieds zeigen (statt auf 1). Die Kabel müssen nicht nebeneinander sein, sie müssen aber auf demselben Kabelhalter stehen.
Ausnahme: Du darfst **nicht** gelb tippen, wenn du den *Doppel-Detektor* einsetzt.

- Hat **wenigstens 1 der 2 Kabel** den getippten Wert, ist die Aktion **erfolgreich** ✓ und ihr verfahrt wie sonst bei einem erfolgreichen **Duo-Schnitt**.

Wichtig: Sollten sogar beide Kabel diesen Wert haben, legt das Teammitglied dennoch **nur 1** davon aus. Es entscheidet selbst, welches der beiden Kabel es auslegt und darf auch nicht verraten, dass beide richtig waren.

- Hat **keines der 2 Kabel** den getippten Wert, ist die Aktion **gescheitert** ✗ und ihr verfahrt wie üblich bei einem gescheiterten **Duo-Schnitt**.

Wichtig: Das Teammitglied nimmt trotzdem **nur 1** Infomarker und legt ihn vor 1 der 2 Kabel. War eines der 2 Kabel rot, explodiert die Bombe dadurch **nicht**. Das Teammitglied darf nicht verraten, dass ein rotes Kabel dabei war und muss den Infomarker entsprechend vor das nicht-rote Kabel legen.



✓ *Erfolgreiche Aktion mit* Doppel-Detektor



✗ *Gescheiterte Aktion mit* Doppel-Detektor

Wichtige Hinweise



Teammitglieder überspringen
In der Regel spielt ihr immer reihum. Nur wenn ein Teammitglied keine Kabel mehr auf der Hand hat, wird es übersprungen. Es führt keine Aktionen mehr aus, darf aber weiterhin an Gesprächen teilnehmen.

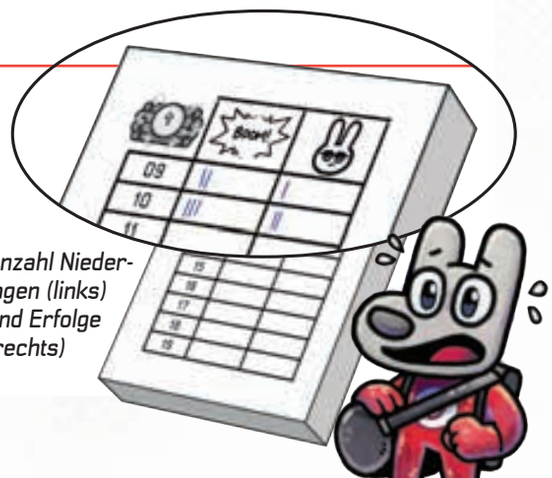
Eingeschränkte Kommunikation
Damit das Spiel richtig funktioniert, ist es wichtig, dass die Kommunikation eingeschränkt ist.
Das ist verboten: Ihr dürft nicht über die Kabel auf eurer Hand sprechen oder ihren Wert andeuten. Ebenso dürft ihr Tipps oder Informationen aus vorherigen Zügen nicht wiederholen oder eure eigenen Vermutungen und Rückschlüsse laut äußern.
Das ist erlaubt: Ihr dürft über Sonderregeln oder eure allgemeine Vorgehensweise sprechen, wie etwa, wann ihr eure Ausrüstung benutzt. So könnt ihr beispielsweise einem anderen Teammitglied empfehlen, seinen *Doppel-Detektor* einzusetzen oder fragen, ob ihr eine bestimmte Ausrüstung in eurem Zug einsetzen solltet.

Spielende

Ihr habt eine **Mission gewonnen**, wenn alle Teammitglieder keine Kabel mehr auf der Hand haben.
Gut gemacht, die nächste Mission wartet schon auf euch!

Ihr habt eine **Mission verloren**, wenn ein Teammitglied ein rotes Kabel durchschneidet oder der Zeiger des Zünders das letzte Feld ☠ erreicht. Die Bombe ist explodiert! Gebt die Charakterkarte **Captain** an das nächste Teammitglied weiter, verteilt die anderen Charakterkarten neu und startet die Mission von vorne.

Ihr habt Mission 8 erfolgreich beendet?
Glückwunsch, ihr habt eure Ausbildung abgeschlossen und seid jetzt echte *Bomb Busters*! Ihr dürft sofort die 1. Überraschungsbox mit neuen Missionen (9–19) öffnen. Auf der Rückseite der Box könnt ihr von nun an euer Vorankommen notieren. Wie eure Ausbildung lief, will niemand wissen. ;)



Anzahl Niederlagen (links) und Erfolge (rechts)

Schnellübersicht

Spielvorbereitung

→ Gebt jedem Teammitglied 1 Charakterkarte (1 davon muss der **Captain** sein).
→ Mischt alle 48 blauen Kabel verdeckt mit den roten und/oder gelben Kabeln für eure gewählte Mission. Verteilt die Kabel gleichmäßig auf alle Kabelhalter.
→ Bei 2 Teammitgliedern habt ihr je 2 Kabelhalter, bei 3 Teammitgliedern hat nur der **Captain** 2 und die anderen 1 Kabelhalter. Bei 4 und 5 Teammitgliedern habt ihr je 1 Kabelhalter.
→ Die Anzahl an Ausrüstungskarten und das Startfeld für den Zeiger des Zünders hängen von der Teamgröße ab.
→ Jedes Teammitglied legt 1 Infomarker mit einem Zahlenwert (keinen !) vor 1 Kabel auf seiner Hand.

Spielablauf



→ In deinem Zug führst du 1 von 3 Aktionen aus:

- **Duo-Schnitt:**
  Zeige auf 1 Kabel eines anderen Teammitglieds und tippe 1 Wert (den du selbst auch auf der Hand hast).
  - ✔ **Richtiger Tipp:** Legt die 2 Kabel offen aus.
  - ✘ **Falscher Tipp:** Dreht den Zeiger des Zünders 1 Feld weiter (im Uhrzeigersinn). Hat er noch nicht das letzte Feld erreicht, legt das Teammitglied 1 Infomarker mit dem korrekten Wert vor das Kabel, auf das du gezeigt hast.
  - 💣 Rotes **Kabel:** Die Bombe explodiert!
- **Solo-Schnitt:**
  Lege die 4 oder 2 verbleibenden Kabel mit demselben Wert von deiner Hand offen aus.
- **Rote Kabel sichern:**
  Lege die verbleibenden Kabel von deiner Hand offen aus, sofern sie **alle** rot sind.



Spielende

→ **Gewonnen:** Alle Kabelhalter sind leer!
→ **Verloren:** Die Bombe explodiert, weil ihr ein ein rotes Kabel durchschneidet oder der Zeiger des Zünders den erreicht.

WICHTIGE HINWEISE:

- Auf den blauen Kabeln gibt es 4× jeden Wert von 1 bis 12. Wurden alle 4 Kabel mit demselben Wert durchgeschnitten, legt der **Captain** einen Bestätigungsmarker auf das entsprechende Feld der Prüfleiste.
- Alle gelben Kabel haben den Wert „gelb". Alle roten Kabel haben den Wert „rot". Die aufgedruckten Zahlen spielen nur für die Spielvorbereitung eine Rolle.
- Ausrüstung dürft ihr erst einsetzen, nachdem ihr 2 Kabel mit dem Wert, der auf der entsprechenden Ausrüstungskarte steht, durchgeschnitten habt (Ausnahme: persönliche Ausrüstung). Ihr dürft jede Ausrüstung nur 1× pro Mission einsetzen.
- Die Kabel auf eurem Kabelhalter zählen als auf eurer „Hand". Hast du 2 Kabelhalter, zählen diese trotzdem nur als 1 Hand.
- Auf manchen Missionskarten findet ihr einen QR-Code, der zu einer Audiodatei führt. Könnt ihr keine QR-Codes scannen, findet ihr die Datei auch hier: www.pegasus.de/bombbusters



Impressum

Autor: Hisashi Hayashi
Illustrationen: Dom2D
Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Übersetzung & Redaktion: Ronja Lauterbach
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Cocktail Games.

© 2024 Cocktail Games (www.cocktailgames.com).
Rechte an den Soundfiles:
www.pegasus.de/bombbusters-audiocredits
© der deutschen Ausgabe 2024, 2025 Pegasus Spiele GmbH. v1.1 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Cocktail Games
Pegasus Spiele
Wir machen Spaß!
www.pegasus.de