

IT'S A BOMB!



CHRISTIAN GIOVE

REGOLAMENTO

JULES DUBOST



IT'S A BOMB

[12.04.2099 | MSG047795146-NMC] Messaggio urgente per il Responsabile della Sicurezza del patrimonio infrastrutturale. Un gruppo di impiegati biologici del reparto smistamento ha rinvenuto un ordigno all'interno del laboratorio N457 dedicato al progetto ReLife. L'ordigno è in procinto di esplodere. I dipendenti sono di basso livello e sacrificabili ma il danno economico in caso di distruzione del laboratorio sarebbe immenso. Sono già stati contattati dall'Unità di Crisi ma dovranno provvedere loro al disinnescamento.

È stato intercettato e bloccato il seguente messaggio di rivendicazione. In caso di esplosione si raccomanda di predisporre le procedure standard di gestione dei media (protocollo 27bis).

<Siamo il gruppo Pro-Human e lottiamo contro il dominio delle corporazioni per la tutela della nostra umanità. Abbiamo piazzato una bomba in un laboratorio della NeoMed Corp dove stanno sperimentando l'inserimento all'interno di macchine di componenti biologici estratti illegalmente da soggetti umani vivi.>

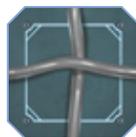
It's a Bomb! è un gioco dove tutti i giocatori collaborano per una vittoria condivisa. Un giocatore interpreterà l'Unità di Crisi, mentre gli altri saranno i dipendenti sacrificabili che si trovano, loro malgrado, bloccati con una bomba in procinto di esplodere.

COMPONENTI

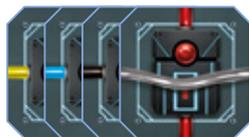
42 tessere, così divise:



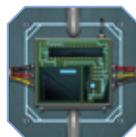
15 Cavi colorati
(in 5 colori)



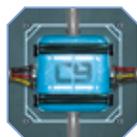
16 Cavi grigi



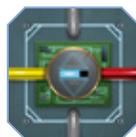
4 Detonatori Ausiliari
(in 4 colori)



1 Ricevitore



5 Esplosivi



1 Batteria

Nota: l'orientamento dei Cavi sulle tessere è puramente estetico.



44 segnalini, così divisi:



10 Esplosivi



2 Batterie



2 Ricevitori



30 Cavi colorati in 5 colori,
piegati diversamente
per colore



14 carte Conto alla Rovescia, così divise:

10 carte Consulente



1 Esplosione



1 Telefonata



9 Timer
(con diversi valori)



3 Segnale
Disturbato



Questo regolamento



Manuale degli Scenari



1 Attestato #wesurvivedthebomb



1 schermo Unità di Crisi



3 segnalini Extra

Questi segnalini non vengono utilizzati nel gioco base ma potranno essere utili per alcuni dei futuri scenari extra (vedere Scenari).

OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori dovranno raccogliere indizi e tagliare i Cavi corretti per evitare che la bomba scoppi e vincere così la partita. Fate tesoro delle preziose informazioni date dal giocatore che rappresenta l'Unità di Crisi e sfruttate le abilità speciali dei Consulenti che l'Unità di Crisi avrà a disposizione.

PREPARAZIONE

1. Scegliete uno scenario da affrontare e prendete sia le tessere che le carte Consulente indicate nella preparazione dello scenario scelto *[vedere Scenari]*.
2. Scegliete un giocatore che svolga il ruolo dell'Unità di Crisi: questi mette lo schermo davanti a sé con tutti i segnalini dietro e posiziona le carte Consulente selezionate accanto allo schermo rivolte verso di sé.
3. Gli altri giocatori saranno i dipendenti sacrificabili bloccati con la bomba. Coprite e mescolate le tessere senza guardarle, formando una griglia di tessere coperte seguendo le indicazioni dello scenario.
4. Preparate il mazzo Conto alla Rovescia mettendo in fondo la carta Esplosione e disponendo sopra di essa le carte Timer in ordine crescente da 00:10 fino alla carta con il valore indicato dallo scenario alla voce "Tempo a disposizione" (le carte indicano intervalli del timer di 10 secondi). Alcuni scenari hanno regole speciali di preparazione *[vedere Scenari]*.

Suggerimento: è meglio che non vi siano altri giocatori seduti allo stesso lato del tavolo di chi interpreta l'Unità di Crisi. In ogni caso i giocatori devono fare attenzione a non sbirciare quando l'Unità di Crisi controlla le tessere.

Esempio di preparazione per lo scenario Addestramento



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

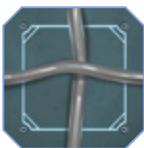
Ogni round rappresenta 10 secondi di tempo nel mondo di gioco ed è composto dalle seguenti fasi:

1. *Chiedere Informazioni* OPPURE *Tagliare un Cavo*;
2. *Far Avanzare il Conto alla Rovescia*.

1A. CHIEDERE INFORMAZIONI

I dipendenti sacrificabili possono *Chiedere Informazioni* all'Unità di Crisi su una specifica fila orizzontale o verticale di tessere. L'Unità di Crisi guarda il lato coperto delle tessere, **facendo attenzione che gli altri giocatori non vedano**, e poi posiziona accanto alla fila

esaminata un mucchietto disordinato di segnalini corrispondenti ai Cavi colorati e/o agli elementi speciali che ha visto.



I Cavi grigi rappresentano dei Cavi esca e non vengono indicati tramite segnalini.

IMPORTANTE: se non si attivano abilità speciali, i segnalini devono essere posizionati in ordine sparso accanto alla fila; l'Unità di Crisi mette da parte i segnalini corrispondenti agli elementi osservati mentre guarda le tessere, approfittando della copertura dello schermo, li verifica nuovamente e li mescola nella sua mano chiusa, prima di renderli visibili.

Esempio 1

I dipendenti sacrificabili Chiedono Informazioni sulla fila indicata.



*L'Unità di Crisi guarda **in segreto** le tessere e vede cosa c'è sul lato coperto. Mette quindi da parte dietro lo schermo 2 segnalini Cavo giallo, 1 segnalino Cavo rosso e 1 segnalino Esplosivo.*



Dopo aver verificato ulteriormente, prende in mano i 4 segnalini, li mescola mantenendoli segreti e li mette accanto alla fila ispezionata in ordine sparso.



1B. TAGLIARE UN CAVO

I dipendenti sacrificabili possono decidere di *Tagliare un Cavo* scoprendo una tessera della griglia:

- ❏ Se la tessera rivelata è un Esplosivo, la bomba detona e la partita è persa.
- ❏ Se si tratta di un Cavo grigio o di un Cavo di un colore già tagliato, non succede nulla.
- ❏ Se si tratta di un Cavo di un colore non ancora tagliato, saltate la fase *Far Avanzare il Conto alla Rovescia* e iniziate un nuovo round.

2. FAR AVANZARE IL CONTO ALLA ROVESCIA

Scartate la prima carta del mazzo Conto alla Rovescia. Se in questo modo rivelate la carta Esplosione la bomba detona e la partita è persa, altrimenti iniziate un nuovo round.



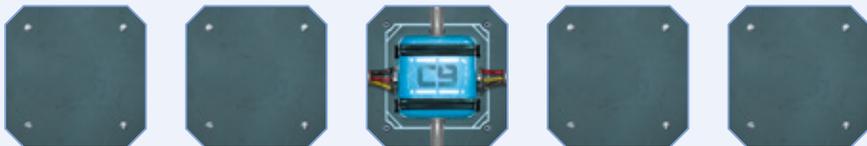
Esempio 2

I giocatori dichiarano di voler *Tagliare un Cavo* di questa fila e rivelano la tessera indicata. Se la tessera girata è:

- ❏ *Cavo grigio oppure Cavo colorato di un colore già tagliato: non succede niente.*



- ❏ *Esplosivo: la bomba detona e i giocatori perdono la partita.*



- ❏ *Cavo colorato di un colore non ancora tagliato: i giocatori saltano la fase Far Avanzare il Conto alla Rovescia e si trovano un passo più vicini alla vittoria!*





CARTE CONSULENTE

In base allo scenario scelto, l'Unità di Crisi avrà a disposizione un certo numero di carte Consulente, ciascuna con un'abilità speciale. La scelta di quando usarle spetta solo e unicamente all'Unità di Crisi. Ogni carta specifica il momento del round in cui ha effetto e dopo l'utilizzo va scartata e rimessa nella scatola.

Utilizzare le abilità speciali al momento giusto è fondamentale per vincere!

FINE DELLA PARTITA



Se viene rivelata la carta Esplosione dal mazzo Conto alla Rovescia oppure se viene girata una

tessera Esplosivo, la bomba esplose e i giocatori perdono la partita. Se i giocatori riescono a tagliare almeno un Cavo per ogni colore, la bomba viene disinnescata con successo ed essi vincono la partita. Per determinare la vostra abilità potete calcolare un punteggio di squadra utilizzando la tabella seguente.

+3 punti per ogni carta Timer ancora nel mazzo Conto alla Rovescia.

+2 punti per ogni Consulente non utilizzato.

+1 punto se avete completato uno scenario standard (1-5).

+2 punti se avete completato uno scenario avanzato (6-10).

+3 punti se avete completato uno scenario speciale (11-12).

-1 punto per ogni giocatore al tavolo.



INDICE ANALITICO

Batteria.....	S3	Preparazione.....	R4
Bombe aggiuntive.....	S7	Punteggio.....	R7
Carte Consulente.....	R7	Ricevitore.....	S4
Cavi viola.....	S5	Scenari.....	S2 - S7
Chiedere Informazioni.....	R5	Sconfitta.....	R6, R7
Detonatori Ausiliari.....	S3	Segnale Disturbato.....	S5
Far Avanzare il Conto alla Rovescia.....	R6	Tagliare un Cavo.....	R6
Flusso di gioco.....	S8	Telefonata.....	S4
Ordine di taglio.....	S4	Vittoria.....	R7
Posizionare segnalini.....	R5		

S = Scenari

R = Regolamento

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Se questo gioco è venuto in luce è anche grazie ai tanti playtester che hanno accompagnato le varie fasi di sviluppo del gioco, sopportandone le iniziali lacune e debolezze. Tra questi, e so già che mi scorderò di qualcuno, abbiamo: Alessandra Di Graziano, Anteo Imperato, Antonello "Rocky" Roccazzella, Claudio Bagliani, Emanuele "Doc" Zulian, Giampiero Puglisi, Ivette Marchese, Julie Carpinelli, Luca Araudo, Luca Bobbio, Luigi "Bigio" Cecchi, Luigi Briganti, Maura Tuveri, Renato Ciervo, Silvia Araudo, Stefania Clori, Valentina Sacco, Walter Menga, William Greco.

RICONOSCIMENTI

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Autore: Christian Giove

Responsabile Sviluppo: Christian Giove

Grafica: Margherita Cagnola

Revisione: Giacomo Maltagliati, Giulia Licciardello, Sara Gianotto, Sollenda Cacini

Risorse aggiuntive: ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

It's a Bomb! © 2021 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



DUNGEONDICE.IT



GATEONGAMES

Illustratore: Jules Dubost

Supervisione: Mario Cortese

**Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?**

