

IT'S A BOMB!



SCENARI



It's a Bomb! può essere giocato a diversi livelli di difficoltà. Se si tratta della vostra prima partita vi consigliamo di iniziare con il primo scenario (*Addestramento*) che vi permetterà di imparare e padroneggiare le regole base in pochi minuti, per poi affrontare gli altri scenari in sequenza. In questo modo vi cimenterete con sfide sempre nuove e progressivamente più difficili.

ATTENZIONE: molti scenari introducono regole e componenti aggiuntivi che potrebbero modificare le regole generali del gioco. Nel caso in cui una regola presente in uno scenario vada in conflitto con una regola generale, **è la regola dello scenario a prevalere.**

1. ADDESTRAMENTO

È appena arrivata l'ennesima comunicazione dalla direzione. A quanto pare oggi è in programma per noi dipendenti un'esercitazione per... imparare a disinnescare una bomba? Ma quando mai ci servirà?

Griglia: 4x4 tessere	Consulenti: Pilota di Droni e Ingegnere Elettronico
Tempo a disposizione: 01:00	Tessere: 2 Cavi rossi, 2 Cavi neri, 2 Cavi blu, 2 Cavi gialli, 1 Esplosivo, 7 Cavi grigi

2. VALIGETTA BOMBA

Qualcuno deve aver dimenticato la sua valigetta negli uffici... ma allora perché l'avete trovata nel magazzino delle scope? E perché fa questo strano ronzio?

Griglia: 4x5 tessere	Consulenti: 2 casuali
Tempo a disposizione: 01:00	Tessere: 2 Cavi rossi, 2 Cavi neri, 2 Cavi blu, 2 Cavi gialli, 3 Esplosivi, 9 Cavi grigi

3. SCATOLA

Questa scatola di componenti che hanno consegnato oggi ha qualcosa di strano e il mittente non risulta nell'elenco dei fornitori.

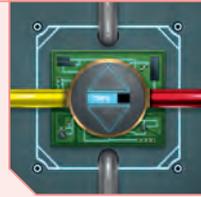
Griglia: 5x5 tessere	Consulenti: 3 casuali
Tempo a disposizione: 01:00	Tessere: 3 Cavi rossi, 3 Cavi neri, 3 Cavi blu, 3 Cavi gialli, 4 Esplosivi, 9 Cavi grigi

4. VALIGETTA BOMBA MIGLIORATA

Dovete affrontare un'altra valigetta e questa volta l'Unità di Crisi dice che alcuni Cavi sono connessi a un sistema anti-manomissione. Per fortuna basta "solo" trovare prima la batteria.

Griglia: 4x5 tessere	Consulenti: 3 casuali
Tempo a disposizione: 01:00	Tessere: 3 Cavi rossi, 3 Cavi neri, 3 Cavi blu, 3 Cavi gialli, 2 Esplosivi, 1 Batteria, 5 Cavi grigi

Batteria: deve essere rimossa come un normale Cavo colorato ma solo DOPO aver già tagliato i Cavi rosso e giallo; se viene tagliata quando il Cavo rosso e/o quello giallo sono ancora integri, la bomba esplose. Se vengono chieste informazioni sulla fila dove è posizionata la batteria, l'Unità di Crisi ne indica la presenza usando il segnalino Batteria, come farebbe per un Cavo colorato.

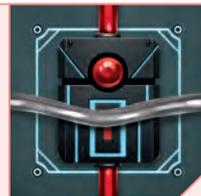


5. SCATOLA MIGLIORATA

Era ora che arrivasse dalla sede centrale un pacco regalo natalizio anche per voi della manutenzione. Aspetta... è una bomba! E sembra che abbiano inserito dei Detonatori Ausiliari. Dannazione!

Griglia: 5x5 tessere	Consulenti: 3 casuali
Tempo a disposizione: 01:00	Tessere: 3 Cavi rossi, 3 Cavi neri, 3 Cavi blu, 3 Cavi gialli, 3 Esplosivi, 4 Detonatori Ausiliari, 6 Cavi grigi

Detonatori Ausiliari: durante l'azione *Chiedere Informazioni* i Detonatori non vengono segnalati, esattamente come avviene per i Cavi grigi (ma ai fini delle abilità dei Consulenti non contano come tessere Cavi grigi). Se viene tagliato un Detonatore Ausiliario e il Cavo del colore che appare nella tessera non è ancora stato tagliato la bomba esplose (ad esempio: tagliare il Detonatore mostrato qui fa esplodere la bomba se non è ancora stato tagliato il Cavo rosso).



6. BOMBA AVANZATA

Qualcuno sta aiutando la cellula terroristica... qualcuno con i soldi. Non c'è altra spiegazione per questi schemi così complessi. Le normali procedure non bastano più.

Griglia: 5x5 tessere	Consulenti: Informatrice, Netrunner, altri 2 casuali
Tempo a disposizione: 01:20	Tessere: 3 Cavi rossi, 3 Cavi neri, 3 Cavi blu, 3 Cavi gialli, 4 Esplosivi, 9 Cavi grigi
Ordine di taglio: 	

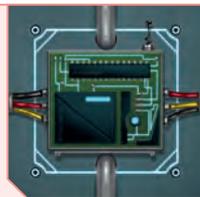
Ordine di taglio: i Cavi di questa bomba devono essere tagliati nell'ordine indicato; se un Cavo di un colore non ancora tagliato viene tagliato senza seguire l'ordine stabilito, la bomba esplode.

7. BOMBA TELECOMANDATA

L'analisi effettuata con gli holoscaner indica che all'interno della bomba è presente un ricevitore collegato con il nexus: i terroristi potrebbero farla detonare a distanza in qualunque momento!

Griglia: 5x5 tessere	Consulenti: 2 casuali
Tempo a disposizione: 01:20	Tessere: 3 Cavi rossi, 3 Cavi neri, 3 Cavi blu, 3 Cavi gialli, 4 Esplosivi, 8 Cavi grigi, 1 Ricevitore
Telefonata: dopo aver composto il mazzo Conto alla Rovescia, l'Unità di Crisi prende le carte da 00:10 a 00:30, le mescola coperte insieme alla carta Telefonata, poi senza guardare vi pone sopra le altre carte Timer in ordine da 00:50 a 01:20.	

Ricevitore: può essere tagliato come un normale Cavo colorato (quindi quando viene tagliato si salta la fase *Far Avanzare il Conto alla Rovescia*). Se non è ancora stato tagliato quando viene rivelata la carta Telefonata i giocatori hanno a disposizione un ultimo tentativo per tagliarlo e se falliscono la bomba esplode. Se non è più presente o lo rimuovono con quel tentativo, scartano la carta Chiamata e possono continuare a giocare. Se vengono chieste informazioni sulla fila dove è posizionato il Ricevitore, l'Unità di Crisi ne indica la presenza usando il segnalino Ricevitore, come un qualsiasi segnalino.

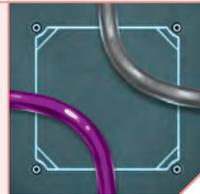


8. CASSA ESPLOSIVA

I terroristi hanno fatto le cose in grande: avete aperto una cassa che doveva contenere un macchinario per l'estrazione della spina dorsale e avete trovato una matassa di Cavi che avvolge il C9... e stavolta sembra uno schema decisamente complesso.

Griglia: 6x6 tessere	Consulenti: 4 casuali
Tempo a disposizione: 01:20	Tessere: 3 Cavi rossi, 3 Cavi neri, 3 Cavi blu, 3 Cavi gialli, 3 Cavi viola, 5 Esplosivi, 16 Cavi grigi

Cavi viola: sono semplicemente un ulteriore colore di Cavo da disinnescare e seguono tutte le normali regole dei Cavi colorati.



9. BOMBA IN MOVIMENTO

La bomba è stata posizionata sotto un furgoncino con cui stavate trasportando del materiale per la ricerca del laboratorio Delta: questa volta non c'è un display visibile e la zona è piena di tunnel.

Griglia: 6x6 tessere	Consulenti: 3 casuali
Tempo a disposizione: 10 turni	Tessere: 3 Cavi rossi, 3 Cavi neri, 3 Cavi blu, 3 Cavi gialli, 3 Cavi viola, 5 Esplosivi, 16 Cavi grigi

Regola speciale: prendete 6 carte Timer casuali tenendole coperte (mostreranno il lato con il timer illeggibile), mescolatele con le 3 carte Segnale Disturbato e posizionatele sulla carta Esplosione, quindi aggiungetevi sopra un'ulteriore carta Timer coperta. Durante la partita mettete le carte scartate sotto al mazzo Conto alla Rovescia. Poiché i dorsi di tutte le carte mostrano un display illeggibile e il mazzo Conto alla Rovescia non si riduce, in questa partita non è possibile sapere facilmente quanti turni restano (potete tenere il conto a mente ma non potete controllare quante carte mancano all'esplosione).

Segnale Disturbato: quando il mazzo Conto alla Rovescia mostra la carta Segnale Disturbato, NON è possibile Chiedere Informazioni all'Unità di Crisi o beneficiare dei poteri dei Consulenti. In questo caso è solamente consentito effettuare una singola volta l'azione Tagliare un Cavo oppure scegliere di non fare nulla e saltare il turno. In entrambi i casi la carta Segnale Disturbato viene scartata.



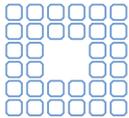
10. TUBO BOMBA

Questa bomba che è arrivata mascherata da rotolo di progetti per la nuova sezione sembra proprio una variante di quelle vecchie bombe artigianali che avete visto nei musei. Ma molto più potente.

Griglia: 9x3 tessere	Consulenti: 3 casuali
Tempo a disposizione: 01:10	Tessere: 3 Cavi rossi, 3 Cavi neri, 3 Cavi blu, 3 Cavi gialli, 5 Esplosivi, 6 Cavi grigi, 4 Detonatori Ausiliari

11. IL LAMPADARIO

I terroristi hanno in qualche modo nascosto la bomba a tempo nel lampadario circolare del laboratorio.

Griglia: 6x6 ma il quadrato centrale di 2x2 tessere è vuoto		Consulenti: 3 casuali
Tempo a disposizione: 01:30	Tessere: 3 Cavi rossi, 3 Cavi neri, 3 Cavi blu, 3 Cavi gialli, 3 Cavi viola, 5 Esplosivi, 8 Cavi grigi, 4 Detonatori Ausiliari	
Ordine di taglio: 		

12. DOPPIA BOMBA

Due bombe! Ci hanno mandato due maledette bombe!!!

Griglia: 2 griglie di 4x4 tessere	Consulenti: 3 casuali
Tempo a disposizione: 8 turni	Tessere: 3 Cavi rossi, 3 Cavi neri, 3 Cavi blu, 3 Cavi gialli, 3 Cavi viola, 5 Esplosivi, 12 Cavi grigi
Regole speciali: prendete 5 carte Timer casuali tenendole coperte (mostreranno il lato con il timer illeggibile), mescolatele con 2 carte Segnale Disturbato e posizionatele sulla carta Esplosione, quindi aggiungetevi sopra un'ulteriore carta Timer coperta. Durante la partita mettete le carte scartate sotto al mazzo Conto alla Rovescia. Poiché i dorsi di tutte le carte mostrano un display illeggibile e il mazzo Conto alla Rovescia non si riduce, in questa partita non è possibile sapere facilmente quanti turni restano. Per creare le due griglie prendete le 12 tessere Cavi grigi e mettetene 6 coperte in due pile, poi mescolate il resto delle tessere coperte e aggiungetene 10 in ogni pila. Infine mescolate ognuna delle due pile e usatele per creare le due griglie 4x4.	

Doppia Bomba: dei 5 Cavi colorati presenti 2 vanno tagliati in una griglia e gli altri 3 nell'altra griglia: se viene tagliato un quarto Cavo colorato in una griglia la bomba esplode.

BOMBE AGGIUNTIVE



Se avete disinnescato tutte le bombe proposte da questi scenari, potete provare ad affrontarle nuovamente per ottenere un

punteggio migliore, oppure potete creare le vostre bombe sperimentando nuovi schemi e/o combinazioni differenti dei moduli spiegati in questo manuale.

Inoltre potete consultare il sito web dedicato www.gateongames.com/wesurvivedthebomb o scansionare il QRCode per trovare nuovi scenari da affrontare!

Se volete aumentare il numero di scenari extra, scattate una foto delle vostre partite vittoriose inquadrando anche l'Attestato #wesurvivedthebomb, incluso nella scatola.

Sulla stessa pagina linkata sopra potrete caricare le foto delle vostre partite vittoriose, oltre naturalmente a poterle condividere sui vostri profili social utilizzando l'hashtag #wesurvivedthebomb.

Periodicamente aggiungeremo nuove bombe da sbloccare e premieremo le foto migliori. Più foto caricherete e più scenari extra sbloccherete!

Sul sito raggiungibile con il QRcode troverete maggiori informazioni su come fare a sbloccare nuovi scenari aggiuntivi.



FLUSSO DI GIOCO

1. Chiedere Informazioni OPPURE Tagliare un Cavo

Chiedere Informazioni

I dipendenti sacrificabili *Chiedono Informazioni* su una fila di tessere:

- indicano una fila orizzontale o verticale;
- l'Unità di Crisi guarda quelle tessere segretamente;
- l'Unità di Crisi posiziona accanto alla fila in un mucchietto disordinato i segnalini dei Cavi colorati e/o degli elementi speciali che ha visto.

Tagliare un Cavo:

I dipendenti sacrificabili scelgono una tessera della griglia e la scoprono:

- 🔍 se è un Cavo grigio o un Cavo di un colore già tagliato non succede nulla;
- 🔍 se è un Esplosivo la partita è persa;
- 🔍 se è un Cavo di un colore non ancora tagliato si salta la fase *Far Avanzare il Conto alla Rovescia*;
- 🔍 se è un componente speciale fate riferimento alle regole dello scenario.

2. Far Avanzare il Conto alla Rovescia

Scartate la prima carta del mazzo Conto alla Rovescia.

CARTE CONSULENTE

Su ciascuna carta Consulente è indicato quando ognuna di loro può essere utilizzata; ogni carta, dopo essere stata utilizzata, va rimessa nella scatola.

La scelta di quando usarle spetta solo e unicamente all'Unità di Crisi.

FINE DELLA PARTITA

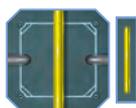
Vittoria: si vince se prima dell'esplosione si riesce a tagliare almeno un Cavo colorato di ogni colore. Alcuni scenari possono richiedere condizioni aggiuntive da soddisfare.

Sconfitta: si perde se si gira una tessera Esplosivo o se la carta in cima al mazzo Conto alla Rovescia è la carta Esplosione. Alcuni scenari possono aggiungere altre condizioni di sconfitta.

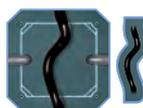
RIEPILOGO COMPONENTI



Cavo blu



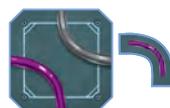
Cavo giallo



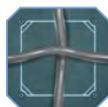
Cavo nero



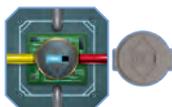
Cavo rosso



Cavo viola



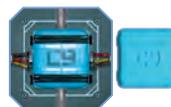
Cavo grigio



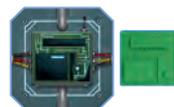
Batteria



Detonatore Ausiliario



Esplosivo



Ricevitore