



DETEKTYW BOMBEL



Gra jednoosobowa
albo dla współpracujących graczy



ZASADY GRY

Podczas każdej przygody wybierasz miejsca, które chcesz zbadać. Odszukaj karty odpowiadające interesującym Cię bańkom i dokładnie przyjrzyj się obrazkom.

Na koniec swojej przygody zbierz razem wszystkie karty gwiazd potrzebne do wypełnienia zadania!

ZAWARTOŚĆ

72 karty podzielone na 4 zestawy – każdy zestaw stanowi odrębną przygodę.

- 6 zielonych kart z przygodą instruktażową,
- 20 pomarańczowych kart,
- 22 fioletowe karty,
- 24 niebieskie karty,
- plakat,
- instrukcja.

W każdym zestawie znajdują się karty gwiazd, ślepych uliczek i postaci. W zależności od zestawu liczba poszczególnych kart się różni.

CEL GRY



Celem gry jest odnalezienie wszystkich kart gwiazd, które przedstawiono na karcie zadania wybranej przez Ciebie przygody.



ZABAWA W CHOWANEGO W SZKOLE

Zestaw kart pomarańczowych to przygoda „Zabawa w chowanego w szkole”. Twoim celem jest odnalezienie 3 przyjaciół, którzy schowali się w różnych budynkach. Musisz dokładnie przeszukać każdą część szkoły!



WESOŁE MIASTECZKO

Zestaw kart fioletowych to przygoda „Wesołe miasteczko”. Twoim celem jest wygranie 4 cudnych pluszaków – każdego na innym stoisku! Powodzenia!



WYSPA PIRATÓW

Zestaw kart niebieskich to przygoda „Wyspa piratów”. Uważnie przeszukaj każdy zakamarek wyspy i znajdź wspaniałe skarby kapitana Wąsa. Ważne! W tej przygodzie musisz odnaleźć 3 karty gwiazd w odpowiedniej kolejności. Złap wiatr w żagle, żeglarzu!





JAK GRAĆ?



- Wybierz zestaw kart z przygodą, która Cię interesuje.
- Weź kartę początkową (z szachownicą) i połóż zakrytą po swojej lewej stronie.
- Weź kartę zadania (z gwiazdkami) i połóż zakrytą po swojej prawej stronie.
- Rozłóż pozostałe karty stroną z bańkami do góry.
Możesz zacząć zabawę!



- Odwróć kartę początkową ilustracją do góry. Zobacysz na niej, gdzie zaczynasz przygodę.
- Przyjrzyj się uważnie różnym miejscom, które chcesz odwiedzić. Każde z miejsc wskazywanych przez bańki jest wyjątkowe.



- Wybierz miejsce, które chcesz odwiedzić, i weź kartę z odpowiadającą mu bańką.
- Odwróć wybraną kartę ilustracją do góry i połóż ją przed sobą. Obejrzyj nowe miejsca, które możesz odwiedzić.



- Kontynuuj przygodę w taki sam sposób. Za każdym razem, gdy chcesz odwiedzić jakieś miejsce, weź kartę z odpowiadającą mu bańką, połóż ją odkrytą przed sobą i przyjrzyj się kolejnym miejscom, w które możesz się udać. Odkryte karty możesz kłaść obok siebie zamiast układać je w stos. W ten sposób łatwiej będzie Ci wrócić w już odwiedzone miejsca.

W czasie wędrówki spróbuj znaleźć właściwe miejsca i zdobyć wszystkie karty gwiazd pokazane na karcie zadania!

5 KARTA GWIAZDY

- Za każdym razem, gdy znajdujesz kartę gwiazdy, spełniasz 1 z warunków z karty zadania. **Brawo, jesteś na dobrej drodze do zwycięstwa!**
- Połóż tę kartę obok karty zadania i kontynuuj przygodę, sprawdzając inną interesującą Cię kartę.

6 KARTA ŚLEPEJ ULICZKI

- Jeśli wybrana przez Ciebie karta ma czerwoną ramkę, znajdujesz się w ślepej uliczce. Nic tu nie znajdziesz.
- Kontynuuj przygodę, sprawdzając inną kartę. Staraj się unikać kart ślepych uliczek. Im mniej kart ślepych uliczek odkryjesz, tym wyższy poziom poszukiwacza przygód osiągniesz na koniec przygody.

7 KONIEC GRY

Twoja przygoda dobiega końca, gdy zdobędziesz wszystkie karty gwiazd pokazane na karcie zadania.

Odwróć kartę zadania.

Brawo. Udało Ci się przejść tę przygodę!

Sprawdź, jaki jest Twój poziom poszukiwacza przygód, licząc odkryte karty ślepych uliczek!

3–4 KARTY ŚLEPYCH ULICZEK: BRĄZOWA BAŃKA

Stawiasz pierwsze kroki jako poszukiwacz przygód. Nie zawracaj z tej drogi!



1–2 KARTY ŚLEPYCH ULICZEK: SREBRNA BAŃKA

Poszukiwanie przygód idzie Ci naprawdę dobrze! Świetna robota!



0 KART ŚLEPYCH ULICZEK: ZŁOTA BAŃKA

Brawo! Nie masz sobie równych w poszukiwaniu przygód!



DOPRAWIANIE WYNIKÓW

Każdą przygodę możesz rozegrać tyle razy, ile chcesz.



Jeśli już znasz wszystkie miejsca, które należy zbadać, możesz podnieść swój poziom poszukiwacza przygód! Staraj się jak najlepiej zapamiętać, gdzie znajdowały się karty ślepych uliczek, aby osiągnąć prestiżowy poziom złotej bańki!

KARTA POSTACI

W niektórych przygodach pojawiają się karty postaci. Znajdziesz je na kartach z niebieskim tłem.

- Czasami postać wskaże Ci kierunek, w którym masz się udać. Kontynuuj przygodę, odwracając kartę wskazaną w bańce w zielonym prostokącie.
- Inne postacie wskażą Ci drogę, jeśli masz konkretną kartę gwiazdy ✨.



Jeśli masz kartę gwiazdy, której szuka dana postać, kontynuuj przygodę, odwracając kartę wskazaną w bańce w zielonym prostokącie.

Jeśli nie masz tej karty gwiazdy, wróć do poszukiwań, rozpoczynając je w miejscu wskazanym w bańce w czerwonym prostokącie.



rebel


blue orange
Hot Games Cool Planet

©2021 Blue Orange Edition. *Detektyw Bombel (Bubble Stories)* i Blue Orange są zastrzeżonymi znakami towarowymi Blue Orange Edition. Gra jest publikowana i dystrybuowana na licencji Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francja. www.blueorangegames.eu

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl; www.wydawnictworebel.pl