

REGLAS PARA LA MISIÓN

- Hay que cortar los cables de **ESTRELLA** juntos, y tiene que ser el corte final del artificiero (en el turno inmediatamente antes de que revele los cables **ROJOS** restantes).
- Si se señala un cable de **ESTRELLA** con un valor incorrecto durante una acción de **Cortar en dúo**, ¡BOOM! (explota como un cable **ROJO**).
- Si tienes ambos cables de **ESTRELLA** en el soporte, tienes que cortarlos utilizando una acción de **Cortar en solitario**, y siempre como acción final (antes de que reveles los cables **ROJOS** restantes).

RECORDATORIO:



= 0



= 13



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Hay que cortar los cables de **ESTRELLA** juntos, y tiene que ser el corte final del artificiero (en el turno inmediatamente antes de que revele los cables **ROJOS** restantes).
- Si se señala un cable de **ESTRELLA** con un valor incorrecto durante una acción de **Cortar en dúo**, ¡BOOM! (explota como un cable **ROJO**).
- No se aplican reglas especiales; solo la disposición de cables durante la preparación es diferente. Al cortar cables, ve con cuidado para mantener los cables cortados dispuestos en 2 «filas»: PARES e IMPARES.
- Si tienes ambos cables de **ESTRELLA** en el soporte, tienes que cortarlos utilizando una acción de **Cortar en solitario**, y siempre como acción final (antes de que reveles los cables **ROJOS** restantes).

RECORDATORIO:



= 0

(par)



= 13

(impar)

REGLAS PARA LA MISIÓN

- Hay que cortar los cables de **ESTRELLA** juntos, y tiene que ser el corte final del artificiero (en el turno inmediatamente antes de que revele los cables **ROJOS** restantes).
- Los cables de **ESTRELLA** (☐ y ☐) tienen el valor «**ESTRELLA**».
- Si se señala un cable de **ESTRELLA** con un valor incorrecto durante una acción de **Cortar en dúo**, ¡BOOM! (explota como un cable **ROJO**).

¡Los artificieros que tengan los cables de **ESTRELLA** tendrán que ser astutos para evitar que los demás artificieros los corten!

REGLAS PARA LA MISIÓN

- El cable  tiene que cortarse junto con el cable huérfano que coincide con el valor del cable retirado, y tiene que ser el corte final del artificiero (en el turno inmediatamente antes de que revele los cables **ROJOS** restantes). Cuando se corta este dúo, muestra el cable retirado.
Si los valores no coinciden: ¡BOOM!
- A efectos de utilizar ciertas cartas de **Equipo**, incluso cuando se corta junto con un cable **AZUL** numerado, el valor del cable  sigue siendo «**ESTRELLA**».
- Si se señala un cable de **ESTRELLA** con un valor incorrecto durante una acción de **Cortar en dúo**, ¡BOOM! (explota como un cable **ROJO**).

Modo Experto (3–5 jugadores): El jugador que tenga el cable  no puede cortarlo. En lugar de ello, tiene que cortarlo el jugador que tenga el cable huérfano correspondiente (a menos que el jugador tenga el cable  y los otros 3 cables de ese valor).

REGLAS PARA LA MISIÓN

- El cable superior se puede cortar de forma normal. En cambio, ese cable «bloquea» los 2 cables que tiene debajo:
 - Esos 2 cables SOLO se pueden cortar si están «desbloqueados» (es decir, se ha cortado el cable superior). Una vez cortado, separa los 2 cables inferiores y coloca el cable superior cortado plano entre ellos.
 - No es posible realizar una acción de **Cortar en solitario** con el cable superior y uno de los 2 cables de debajo, ya que esos cables están bloqueados.
- Solo para el **CAPITÁN**: Solo los demás artificieros pueden cortar su cable superior. Si esto no es posible (cable bloqueado, Cortar en solitario, etc.), entonces: ¡BOOM!
- NUNCA puede haber una ficha de **Información** en ninguno de los 3 cables (el cable superior ni los 2 cables de debajo) mientras el cable superior no haya sido cortado.
- No se puede utilizar ningún **Equipo** (personal ni general) en estos 3 cables.
Sin embargo, si se utiliza el Equipo 8 (*Radar general*), el radar no los ignora.

REGLAS PARA LA MISIÓN

- Hay que cortar los cables de **ESTRELLA** juntos, y tiene que ser el corte final del artificiero (en el turno inmediatamente antes de que revele los cables **ROJOS** restantes).
- Los cables de **ESTRELLA** (★ y ★★) tienen el valor «**ESTRELLA**».
- Si se señala un cable de **ESTRELLA** con un valor incorrecto durante una acción de **Cortar en dúo**, ¡BOOM! (explota como un cable **ROJO**).

REGLAS PARA LA MISIÓN

- En una columna, los cables se cortan de arriba hacia abajo.
- Hay que cortar los cables de **ESTRELLA** juntos, y tiene que ser el corte final del artificiero (en el turno inmediatamente antes de que revele los cables **ROJOS** restantes).
- Si se señala un cable de **ESTRELLA** con un valor incorrecto durante una acción de Cortar en dúo, ¡BOOM! (explota como un cable **ROJO**).

RECORDATORIO:



= 0



= 13

REGLAS PARA LA MISIÓN

- Los cables de la fila inferior solo se pueden cortar si están desbloqueados (es decir, si no hay ningún cable encima de ellos).
- Si un cable **ROJO** es el último cable que queda en la fila superior de tu «soporte», puedes revelarlo. En tu turno, realiza una acción de **Revelar cables rojos**, pero solo en ese cable.
- Los 2 cables de **ESTRELLA** con valor 0 tienen que cortarse juntos (no necesariamente como el corte final).
- Si se señala un cable de **ESTRELLA** con un valor incorrecto, ¡BOOM! (explota como un cable **ROJO**).

*Consejo: para las losetas superiores, pon las fichas de **Información** encima de ellas. Para las losetas inferiores, ponlas delante.*

RECORDATORIO:



= 0



= 0

REGLAS PARA LA MISIÓN

- Hay que cortar los cables de **ESTRELLA** juntos. Sus valores cambian a lo largo de la partida: adoptan el valor del cable **AZUL NO CORTADO** más cercano del mismo soporte.
 - El  adopta el valor del cable azul no cortado a su derecha.
 - El  adopta el valor del cable azul no cortado a su izquierda.
- Para cortarlos, los artificieros que tengan los cables de **ESTRELLA** tienen que esperar hasta que tengan el mismo valor y realizar una acción de **Cortar en dúo**. Entonces, anuncian los valores de sus cables de **ESTRELLA**. Si los valores son idénticos, se cortan los cables; de lo contrario: ¡BOOM!
- Si se señala un cable de **ESTRELLA** en cualquier otro momento: ¡BOOM!
- Si un jugador con un cable de **ESTRELLA**  ya no tiene ningún cable **AZUL** sin cortar en su soporte: ¡BOOM!

Modo más fácil: Después de la preparación, los 2 artificieros implicados se identifican e indican qué soporte de losetas tiene su loseta de **ESTRELLA** (sin especificar qué **ESTRELLA** es).

Modo heroico (3–5 jugadores): Los jugadores que tienen los cables de **ESTRELLA** no pueden cortarlos. Otro jugador tiene que cortarlos, como un nuevo tipo de acción, en la que corta 2 cables de otros jugadores.

REGLAS PARA LA MISIÓN

- En los soportes de OTROS JUGADORES, puedes señalar y cortar solo cables verticales.
- En tu propio soporte, puedes cortar tanto cables verticales como horizontales.
- Cuando otro artificiero corta un cable vertical de tu soporte, tienes que poner en posición vertical un cable horizontal no cortado adyacente, si lo hay. Esta es la única forma de poner un cable en posición vertical.
- Si los únicos cables que puedes cortar en los soportes de los demás jugadores son cables horizontales: ¡BOOM!
- **Cortar en solitario:** como se produce en tu soporte, puedes cortar tanto cables verticales como horizontales.
- Si se señala un cable horizontal por error (por falta de atención), el detonador avanza 1 casilla.
- Puedes señalar un cable horizontal del soporte de otro artificiero avanzando el detonador 1 casilla.

Modo Experto: No es posible cortar un cable horizontal avanzando el detonador una casilla.

REGLAS PARA LA MISIÓN

- En tu turno, cuando realices una acción de **Cortar en dúo**:
 - 1 Anuncia un valor y señala 1 cable del soporte de OTRO artificiero.
 - 2 Elige 1 de las opciones siguientes:
 - Cortar 1 cable de ese valor de tu propio soporte (acción **Cortar en dúo** estándar).
 - Cortar 1 cable superior de 1 de las 2 torres.
En este caso:
 - No hace falta que tengas un cable de ese valor en tu propio soporte.
 - Este puede ser el primer o el segundo par de ese valor que se corta.
 - A continuación, el cable cortado de la torre se coloca bocarriba al lado del tablero.
- Si tienes 3 cables del mismo valor en tu soporte, 1 de ellos tiene que cortarlo OTRO artificiero (emparejado con un cable de una torre), y más adelante podrás cortar los otros 2 con una acción de **Cortar en solitario** (a menos que se utilice el Equipo 9-9, *Pase rápido*).
- Si crees que no puedes jugar en tu turno, pasa el turno y el detonador avanza 1 casilla.
- Cuando ya no estés en la partida (se han cortado o revelado todos tus cables), ya no puedes cortar ningún cable, ni siquiera cables de las torres.