

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- **STER**-draden moeten samen worden doorgeknipt en het moet de laatste knip van de bomexpert zijn (in de beurt direct vóór het tonen van eventuele rode draden).
- Wordt een **STER**-draad bij een duoknip met een verkeerde waarde aangewezen, dan BOEM (net als een rode draad)!
- Heeft een bomexpert beide **STER**-draden in zijn hand, dan moet hij deze met een soloknip doorknippen en altijd als zijn LAATSTE actie.

TER HERINNERING:

★ = 0

★★ = 13



SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- **STER**-draden moeten samen worden doorgeknipt en het moet de laatste knip van de bomexpert zijn (in de beurt direct vóór het tonen van eventuele rode draden).
- Wordt een **STER**-draad bij een duoknip met een verkeerde waarde aangewezen, dan BOEM (net als een rode draad)!
- Geen speciale spelregels; alleen het sorteren bij de voorbereiding werkt anders. Let erop dat je doorgeknipte draden in 2 "rijen" sorteert: EVEN en ONEVEN.
- Heeft een bomexpert beide **STER**-draden in zijn hand, dan moet hij deze met een **soloknip** doorknippen en altijd als zijn **LAATSTE** actie.

TER HERINNERING:



= 0

(even)



= 13

(oneven)

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- **STER**-draden moeten samen worden doorgeknipt en het moet de laatste knip van de bomexpert zijn (in de beurt direct vóór het tonen van eventuele rode draden).
- Wordt een **STER**-draad bij een **duoknip** met een verkeerde waarde aangewezen, dan **BOEM** (net als een rode draad)!

De bomexperts met de **STER**-draden moeten slim spelen om te voorkomen dat anderen deze doorknippen!

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- De ★-draad moet samen met de alleenstaande draad die bij de verwijderde draad hoort worden doorgeknipt en het moet de laatste knip van de bomexpert zijn (in de beurt direct vóór het tonen van eventuele rode draden).

Wordt dit paar doorgeknipt, toon dan de verwijderde draad. Komen de waarden niet overeen, dan BOEM!

- Ook al vormt hij een paar met een blauwe draad, de waarde van de ★-draad blijft "STER" met betrekking tot het gebruik van uitrustingskaarten.

Expertvariant (3–5 spelers): de speler met de ★-draad mag die niet doorknippen. De speler met de alleenstaande draad moet die doorknippen (tenzij de speler de ★-draad en de 3 andere draden van die waarde heeft).

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- De bovenleiding mag zoals gebruikelijk worden doorgeknipt. Hij "blokkeert" de 2 draden eronder:
 - Deze 2 draden mogen **UITSLUITEND** worden doorgeknipt als ze "vrij" zijn (de bovenleiding erboven is doorgeknipt). Is die doorgeknipt, scheid dan de 2 draden eronder en leg de voormalige bovenleiding er plat tussen.
 - Het is niet mogelijk om een **soloknip** te doen met de bovenleiding en 1 van de 2 draden eronder.
- **Alleen LEIDER:** zijn bovenleiding mag **UITSLUITEND** door de andere bomexperts worden doorgeknipt. Kan dit niet (geblokkeerde draad, soloknip, enzovoort), dan **BOEM!**
- Er mag **NOOIT** een **informatiefiche** vóór 1 van de 3 draden (de bovenleiding en de 2 draden eronder) liggen zolang de bovenleiding niet is doorgeknipt.
- **Uitrusting (persoonlijk of algemeen) mag nooit op deze 3 draden worden gebruikt.** Ze worden echter niet door uitrusting 8 (Algemene radar) genegeerd als die wordt gebruikt.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- **STER**-draden moeten samen worden doorgeknipt en het moet de laatste knip van de bomexpert zijn (in de beurt direct vóór het tonen van eventuele rode draden).
- Wordt een **STER**-draad bij een duoknip met een verkeerde waarde aangewezen, dan BOEM (net als een rode draad)!

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Binnen een kolom worden de draden altijd van boven naar beneden doorgeknipt.
- **STER**-draden moeten samen worden doorgeknipt en het moet de laatste knip van de bomexpert zijn (in de beurt direct vóór het tonen van eventuele rode draden).
- Wordt een **STER**-draad bij een duoknip met een verkeerde waarde aangewezen, dan BOEM! (net als bij een rode draad).

TER HERINNERING:



= 0



= 13

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Draden in de onderste rij mogen alleen worden doorgeknipt als ze vrij zijn (er ligt geen draad boven).
- Is een rode draad de laatste in de bovenste rij van de "houder", dan mag die worden getoond. De bomexpert voert dan in zijn beurt een actie **Rode draad tonen** uit, maar uitsluitend op die draad.
- De 2 **STER**-draden met waarde 0 moeten samen worden doorgeknipt (niet per se als laatste knip).
- Wordt een **STER**-draad met een verkeerde waarde aangewezen, dan **BOEM** (net als een rode draad)!

Tip: leg informatiefiches voor de bovenste draden erop en die voor de draden eronder er zoals gebruikelijk vóór.

TER HERINNERING:



= 0



= 0

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- **STER**-draden moeten samen worden doorgeknipt. Hun waarden kunnen veranderen: ze nemen de waarde van de dichtstbijzijnde **NIET DOORGEKNIPT** **BLAUWE** draad aan.
 - De -draad neemt de waarde van de dichtstbijzijnde niet doorgeknipte blauwe draad rechts ervan aan.
 - De -draad neemt de waarde van de dichtstbijzijnde niet doorgeknipte blauwe draad links ervan aan.
- Om deze te mogen doorknippen, moet je wachten tot ze dezelfde waarde hebben. Wil een bomexpert die doorknippen, dan wijst hij beide **STER**-draden aan. De betreffende bomexperts melden dan de waarden ervan. Zijn de waarden gelijk, dan zijn de draden doorgeknipt. Anders, BOEM!
- Wordt een **STER**-draad op een ander moment aangewezen, dan ook BOEM!
- Heeft de -draad geen niet doorgeknipte blauwe draad meer rechts ervan of heeft de -draad geen niet doorgeknipte blauwe draad meer links ervan, dan ook BOEM!

Eenvoudige variant: na de voorbereiding laten de 2 betreffende bomexperts weten dat ze een speciale draad hebben en in welke houder die staat.

Heldenvariant (3-5 spelers): de spelers met de **STER**-draden mogen die niet doorknippen. Een andere speler moet deze samen doorknippen.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Een bomexpert mag IN DE HAND VAN ANDERE SPELERS uitsluitend rechtopstaande draden aanwijzen en doorknippen (maar zie verderop).
- Een bomexpert mag in zijn eigen hand zowel recht-opstaande als op zijn kant liggende draden doorknippen.
- Is een rechtopstaande draad in je hand door een andere bomexpert doorgeknipt, dan moet je 1 aangrenzende niet doorgeknipte op zijn kant liggende draad rechtop zetten als die er is. Dit is de enige manier om een draad rechtop te zetten.
- Liggen alle door te knippen draden in de hand van de andere spelers op hun kant, dan BOEM!
- Soloknip: omdat deze in jouw hand plaatsvindt, mag je zowel rechtopstaande als op hun kant liggende draden doorknippen.
- Wordt een op zijn kant liggende draad per ongeluk aangewezen, zet de ontsteker dan 1 veld vooruit.
- Een bomexpert mag een op zijn kant liggende draad in de hand van een andere bomexpert aanwijzen en doorknippen door de ontsteker 1 veld vooruit te zetten.

Expertvariant: het is niet mogelijk om een op zijn kant liggende draad door te knippen ten koste van 1 veld van de ontsteker.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Voert een bomexpert in zijn beurt een **duoknip** uit:
 - 1 Hij noemt een waarde en wijst 1 draad in de hand van EEN ANDERE bomexpert aan.
 - 2 Dan kiest hij ÉÉN van de volgende:
 - Hij knipt een draad van die waarde in zijn eigen hand door (standaard **duoknip**),
 - Of hij knipt een draad van de top van 1 van de 2 torens door. In dat geval:
 - hoeft de actieve bomexpert geen draad van die waarde in zijn eigen hand te hebben.
 - Dit mag het eerste of tweede paar van deze waarde zijn die wordt doorgeknipt.
 - Leg de doorgeknipte draad van de toren dan open naast het speelbord.
- Heeft een bomexpert 3 draden van dezelfde waarde in zijn hand, dan moet 1 ervan door EEN ANDERE bomexpert (gekoppeld met een draad van een toren) worden doorgeknipt en hij mag dan later de andere 2 met een **soloknip** doorknippen (tenzij uitrusting 9-9 (*FAST PASS*-kaart) wordt gebruikt).
- Kan een bomexpert in zijn beurt niet spelen, dan **BOEM!**
- Is een bomexpert niet meer in het spel (al zijn draden zijn doorgeknipt of getoond), dan mag hij geen draden meer doorknippen, ook geen draden van de torens.