

MISSIONSREGLER

- **STJERNE**-ledninger skal klippes sammen og skal være bomberydderens **SIDSTE** klip (turen lige inden resterende røde ledninger afsløres).
- Hvis en **STJERNE**-ledning bliver gættet med en forkert værdi i et **dobbeltklip** ... BOOM! (bomben eksploderer som ved en rød ledning).
- Hvis en bomberydder har begge **STJERNE**-ledninger på hånden, skal de klippes som et **soloklip**, og altid som den sidste handling.

HUSK:

★ = 0

★★ = 13



MISSIONSREGLER

- **STJERNE**-ledninger skal klippes sammen og skal være bomberydderens **SIDSTE** klip (turen lige inden resterende røde ledninger afsløres).
- Hvis en **STJERNE**-ledning bliver gættet med en forkert værdi i et **dobbeltklip** ... BOOM! (bomben eksploderer som ved en rød ledning).
- Ingen særlige regler: Kun sorteringen af ledninger under forberedelsen adskiller sig. Når I klipper ledninger, så sørg for at holde de klippede ledninger arrangeret i to "rækker": LIGE og ULIGE.
- Hvis en bomberydder har begge **STJERNE**-ledninger på hånden, skal de klippes som et **soloklip**, og altid som den **SIDSTE** handling.

HUSK:

 = 0 (lige)  = 13 (ulige)

MISSIONSREGLER

- **STJERNE**-ledninger skal klippes sammen og skal være bomberydderens sidste klip (turen lige inden resterende røde ledninger afsløres).
- **STJERNE**-ledninger (★ og ★) har værdien "stjerne."
- Hvis en **STJERNE**-ledning bliver gættet med en forkert værdi i et dobbeltklip ... BOOM! (bomben eksploderer som ved en rød ledning).

Bomberydderne, der har **STJERNE**-ledningerne, skal være kløgtige for at forhindre de andre spillere i at klippe!

MISSIONSREGLER

- ★-ledningen skal klippes sammen med den "efterladte" ledning, der matcher værdien på den fjernede ledning, og det skal være bomberydderens sidste klip (turen lige inden resterende røde ledninger afsløres). Når dette par bliver klippet, fjernes den tilsidesatte ledning. Hvis værdien ikke er korrekt: BOOM!
- Selv når den klippes som et par med en nummereret blå ledning, forbliver ★-ledningens værdi "stjerne" i forhold til brugen af visse udstyrskort.
- Hvis en **STJERNE**-ledning bliver gættet med en forkert værdi i et dobbeltklip ... BOOM! (bomben eksploderer som ved en rød ledning).

Ekspert-variant (3-5 spillere): Spilleren med

★-ledningen må ikke klippe den. Spilleren, der har den tilhørende "efterladte" ledning, skal i stedet klippe den (medmindre spilleren har ★-ledningen og alle tre ledninger med den tilhørende værdi).

MISSIONSREGLER

- Den fremtrædende ledning kan klippes som normalt. Den "blokerer" for de to ledninger under den:
 - De to ledninger kan KUN klippes, hvis de er "afdækket" (dvs. når den fremtrædende ledning over dem er blevet klippet). Når den er klippet, skal de to ledninger under den skilles, og den tidligere fremtrædende ledning placeres liggende fladt mellem dem.
 - Det er ikke muligt at lave et **soloklip** med den fremtrædende ledning og en af de to ledninger under den, da de ledninger er blokeret.
- Kun KAPTAJNEN: Kaptajnens fremtrædende ledning må KUN klippes af andre bomberyddere. Hvis det ikke er muligt (blokeret ledning, soloklip osv.), så BOOM!
- Der kan ALDRIG være en **info**-brik på en af de tre ledninger (den fremtrædende ledning og de to under den), så længe den fremtrædende ledning ikke er blevet klippet.
- Ingen **udstyrskort** (personlige eller generelle) må nogensinde bruges på disse tre ledninger. Men de bliver ikke ignoreret af **udstyrskort 8** (*Standardradar*), hvis den bliver brugt.

MISSIONSREGLER

- **STJERNE**-ledninger skal klippes sammen og skal være bomberydderens **SIDSTE** klip (turen lige inden resterende røde ledninger afsløres).
- **STJERNE**-ledninger (★ og ★) har værdien "stjerne."
- Hvis en **STJERNE**-ledning bliver gættet med en forkert værdi i et dobbeltklip ... BOOM! (bomben eksploderer som ved en rød ledning).

MISSIONSREGLER

- I hver kolonne klippes ledningerne altid fra top til bund. **Soloklip** er tilladt.
- **STJERNE**-ledninger skal klippes sammen og skal være bomberydderens sidste klip (turen lige inden resterende røde ledninger afsløres).
- Hvis en **STJERNE**-ledning bliver gættet med en forkert værdi i et **dobbeltklip** ... BOOM! (bomben eksploderer som ved en rød ledning).

HUSK:



= 0



= 13

MISSIONSREGLER

- Ledninger i bunden kan kun klippes, hvis de er afdækket (dvs. hvis der ikke står nogen ledninger oven på dem).
- Hvis en **RØD** ledning er den sidste ledning tilbage i toprækken på en "brikholder", må den gerne afsløres.
Når det er bomberydderens tur, foretager vedkommende handlingen **Afslør røde ledninger**, men kun for den ledning.
- De to **STJERNE**-ledninger med værdien NUL skal klippes sammen (men ikke nødvendigvis som det SIDSTE klip).
- Hvis en **STJERNE**-ledning bliver gættet med en forkert værdi ... BOOM! (bomben eksploderer som ved en rød ledning).

HUSK:



= 0



= 0

*Tip: For de øverste ledninger kan I placere **info**-brikker oven på dem. For de nederste ledninger kan I placere dem foran ledningerne.*

- Detektor-**udstyrskort** kan ikke bruges på ledninger, der er dækket af andre ledninger.
- **Udstyrskort** 1 og 12 (*Mærkaterne*) kan kun bruges på ledninger på samme række.

MISSIONSREGLER

- **STJERNE**-ledningerne skal klippes sammen. Deres værdi ændrer sig over tid: de har samme værdi som den nærmeste **UKLIPPEDE BLÅ** ledning på samme brikholder.
- ★-ledningen tager værdien fra den nærmeste uklippede blå ledning mod højre.
- ★-ledningen tager værdien fra den nærmeste uklippede blå ledning mod venstre.
- For at klippe dem, skal I vente, til de har den **samme værdi**. Bomberydderen skal så lave et **dobbeltklip**: Den aktive bomberydder og den valgte bomberydder annoncerer begge værdien af deres **STJERNE**-ledninger. Hvis værdierne er identiske, er ledningerne klippet. Hvis ikke, **BOOM!**
- Hvis en **STJERNE**-ledning bliver gættet på et hvert andet tidspunkt ... **BOOM!**
- Hvis en **STJERNE**-ledning ikke længere har nogen uklippede **BLÅ** ledninger på sin brikholder, så også **BOOM!**

Lettere variant: Efter forberedelsen identificerer de to bomberyddere med **STJERNE**-ledningerne sig og indikerer, hvilken af deres brikholdere har deres **STJERNE**-ledning (uden at sige, hvilken ledning der er tale om).

Heltmodig variant (3-5 spillere): Spillerne med **STJERNE**-ledningerne, må ikke selv klippe dem. En anden spiller skal klippe dem samtidig.

MISSIONSREGLER

- PÅ ANDRE SPILLERES brikholdere må en bomberydder kun pege på og klippe stående ledninger.
- På deres egne brikholdere må en bomberydder både klippe **stående og liggende** ledninger.
- Når en stående ledning på din brikholder bliver klippet af en anden bomberydder, skal du rejse en af dine tilstødende uklippede, liggende ledninger op, hvis der er nogen. Det er den eneste måde at rejse en ledning op.
- Hvis der kun er liggende ledninger tilbage på andre spilleres brikholdere, så **BOOM!**
- Hvis en liggende ledning bliver valgt ved en fejl (på grund af manglende opmærksomhed), rykker detonator-drejepilen 1 felt fremad.
- En bomberydder må udpege en liggende ledning på en anden bomberydders brikholder ved at avancere detonator-drejepilen 1 felt.

Ekspert variant: Det er ikke muligt at klippe liggende ledninger ved at flytte detonator-drejepilen.

MISSIONSREGLER

- Når en bomberydder udfører et **dobbeltklip**:
 - 1 Vedkommende annoncerer en værdi og udpeger end ledning på **EN ANDEN** bomberydders brikholder.
 - 2 Derefter vælger bomberydderen **ÉN** af følgende muligheder:
 - Enten at klippe en ledning med den værdi på sin egen brikholder (et normalt **dobbeltklip**),
 - Eller at klippe en ledning fra toppen af et af de to tårne. I det tilfælde:
 - Den aktive bomberydder behøver ikke at have en ledning med den værdi på sin brikholder.
 - Ledningen klippet fra tårnet bliver herefter placeret med billedsiden opad ved siden af spillepladen.
- Hvis en bomberydder har tre ledninger med samme værdi på sin brikholder, skal en af dem klippes af **EN ANDEN** bomberydder (evt. ved hjælp af en ledning fra et tårn), og først **derefter** må bomberydderen lave et **soloklip** (medmindre **udstyrskort** 9-9, *Fast Pass*-kort bliver brugt).
- Hvis en bomberydder ikke mener, vedkommende kan tage en sikker handling i sin tur, kan bomberydderen rykke detonator-drejepilen 1 felt frem og springe sin tur over.
- Når en bomberydder ikke længere er med i spillet (alle deres ledninger er blevet klippet eller afsløret), kan vedkommende ikke længere klippe nogen ledninger inkl. dem i tårnene.
- **Udstyrskort** kan IKKE bruges på kortene i tårnene.