

LISÄSÄÄNNÖT TEHTÄVÄÄN 1

- **TÄHTI**-johdot pitää katkaista parina ja sen pitää olla kyseisen pomminpurkajan VIIMEINEN katkaisutoiminto (ennen mahdollista punaisten johtojen paljastamista).
- Jos Tiimikatkaisussa arvataan **TÄHTI**-johdolle väärä arvo, PUMM! (pommi räjähtää kuten punaiseen johtoon osuttaessa).
- Jos pomminpurkajalla on kädessään molemmat **TÄHTI**-johdot, hänen pitää katkaista ne **Soolokatkaisulla** ja aina viimeisenä toimintonaan.

MUISTAKAA:

$$\blacksquare \star = 0$$

$$\blacksquare \star \star = 13$$



LISÄSÄÄNNÖT TEHTÄVÄÄN 2

- **TÄHTI**-johdot pitää katkaista parina ja sen pitää olla kyseisen pomminpurkajan VIIMEINEN katkaisutoiminto (ennen mahdollista punaisten johtojen paljastamista).
- Jos Tiimikatkaisussa arvataan **TÄHTI**-johdolle väärä arvo, PUMM! (pommi räjähtää kuten punaiseen johtoon osuttaessa).
- Erikoissääntöjä ei ole, vaan ainoa poikkeus on johtojen asettelu valmistelujen aikana. Kun katkaistette johtoja, olkaa tarkkana, että myös katkaistut johdot säilyvät kahdessa "rivissä": PARILLISET ja PARITTOMAT.
- Jos pomminpurkajalla on kädessään molemmat **TÄHTI**-johdot, hänen pitää katkaista ne **Soolokatkaisulla** ja aina viimeisenä toimintonaan.

MUISTAKAA:



= 0

(parillinen)



= 13

(pariton)

LISÄSÄÄNNÖT TEHTÄVÄÄN 3

- **TÄHTI**-johdot pitää katkaista parina ja sen pitää olla kyseisen pomminpurkajan VIIMEINEN katkaisutoiminto (ennen mahdollista punaisten johtojen paljastamista).
- **TÄHTI**-johtojen (☛ ja ☛) arvo on "tähti".
- Jos Tiimikatkaisussa arvataan **TÄHTI**-johdolle väärä arvo, PUMM! (pommi räjähtää kuten punaiseen johtoon osuttaessa).

Niiden pomminpurkajien, joilla on **TÄHTI**-johtoja, täytyy olla ovelia estääkseen muita katkaisemasta niitä!

LISÄSÄÄNNÖT TEHTÄVÄÄN 4

- ★-johto pitää katkaista poistetun johdon arvoa vastaavan johdon (eli "orpojohdon") parina. Sen pitää olla kyseisen pomminpurkajan VIIMEINEN katkaisutoiminto (ennen mahdollista punaisten johtojen paljastamista). Kun tämä pari katkaistaan, paljastakaa poistettu johto. Jos orpojohdon arvo ei täsmää siihen: PUMM!
- Vaikka ★-johto katkaistaan numerollisen sinisen johdon parina, tiettyjä varusteita käytettäessä sen arvo on edelleen "tähti".
- Jos Tiimikatkaisussa arvataan TÄHTI-johdolle väärä arvo, PUMM! (pommi räjähtää kuten punaiseen johtoon osuttaessa).

Taituritaso (3–5 pelaajalle): Pelaaja, jolla ★-johto on, ei voi katkaista sitä. Vain orpojohdon omistaja voi katkaista sen (paitsi jos sekä ★-johto että kaikki kolme orpojohdon arvoista johtoa ovat samalla pelaajalla).

LISÄSÄÄNNÖT TEHTÄVÄÄN 5

- Törröttävän johdon saa katkaista kuten tavallisesti, mutta sen alla olevat kaksi johtoa ovat "jumissa":
 - Nämä kaksi johtoa voidaan katkaista VAIN, jos ne ovat "vapaita" eli vasta sitten, kun törröttävä johto on katkaistu. Kun se on katkaistu, siirtäkää alla olleet kaksi johtoa takaisin erilleen ja asettakaa katkaistu törröttävä johto kumolleen niiden väliin.
 - Törröttävän johdon parina ei voi **Soolokatkaista** kumpaakaan sen alla olevista johdoista, koska ne ovat jumissa.
- Vain KAPTEENI: vain MUUT pomminpurkajat saavat katkaista kapteenin törröttävän johdon. Jos se ei ole mahdollista (jumiutunut johto, Soolokatkaistu jne.), niin PUMM!
- Ennen kuin törröttävä johto on katkaistu, näiden kolmen johdon (törröttävä ja sen alla olevat kaksi johtoa) kohdilla ei KOSKAAN saa olla tietomerkkejä.
- Näihin kolmeen johtoon ei saa koskaan käyttää **varusteita** (yhteisiä tai henkilökohtaisia). **Varuste 8** (Yleistutka) on kuitenkin sallittu.

LISÄSÄÄNNÖT TEHTÄVÄÄN 6

FI

- **TÄHTI**-johdot pitää katkaista parina ja sen pitää olla kyseisen pomminpurkajan VIIMEINEN katkaisutoiminto (ennen mahdollista punaisten johtojen paljastamista).
- **TÄHTI**-johtojen (☛ ja ☛) arvo on "tähti".
- Jos Tiimikatkaisussa arvataan **TÄHTI**-johdolle väärä arvo, PUMM! (pommi räjähtää kuten punaiseen johtoon osuttaessa).

LISÄSÄÄNNÖT TEHTÄVÄÄN 7

- Kussakin sarakkeessa johdot pitää aina katkaista ylhäältä alas. Soolokatkaaisu on sallittu.
- **TÄHTI**-johdot pitää katkaista parina ja sen pitää olla kyseisen pomminpurkajan VIIMEINEN katkaisutoiminto (ennen mahdollista punaisten johtojen paljastamista).
- Jos Tiimikatkaissussa arvataan **TÄHTI**-johdolle väärä arvo, PUMM! (pommi räjähtää kuten punaiseen johtoon osuttaessa).

Muistakaa:



= 0



= 13

LISÄSÄÄNNÖT TEHTÄVÄÄN 8

- Alarivin johtoja saa katkaista vain, jos ne ovat vapaita (eli niiden päällä ei ole johtoa).
- Jos "telineen" ylärivin ainoa jäljellä oleva johto on **PUNAINEN**, sen saa paljastaa. Aktiivinen pomminpurkaja voi siis tehdä **Paljasta punaiset johtosi -toiminnon**, mutta vain tälle johdolle.
- NOLLAN arvoiset **TÄHTI**-johdot pitää katkaista parina (mutta sen ei tarvitse olla viimeinen toiminto).
- Jos **TÄHTI**-johdolle arvataan väärä arvo, PUMM! (pommi räjähtää kuten punaiseen johtoon osuttaessa).
- Jos käytätte **varustetta** 1 tai 12 (*Etiketti* ≠ tai =), sen osoittamien johtojen pitää olla samassa rivissä.

Muistakaa:



= 0



= 0

Vinkki: alariville voitte asettaa tietomerkkejä johtojen eteen kuten tavallisesti, mutta ylärivissä merkit kannattaa asettaa johtojen päälle.

LISÄSÄÄNNÖT TEHTÄVÄÄN 9

- **TÄHTI**-johdot pitää katkaista parina. Niiden arvot muuttuvat tehtävän kuluessa: kummankin arvo on saman telineen lähimmän KATKAISEMATTOMAN **SINISEN** johdon arvo.
 - ★ saa arvon lähimmältä katkaisemattomalta siniseltä johdolta sen oikealla puolella.
 - ★ saa arvon lähimmältä katkaisemattomalta siniseltä johdolta sen vasemmalla puolella.
 - Varusteita käytettäessä arvo on kuitenkin aina "tähti".
- Niiden katkaisemiseksi teidän täytyy odottaa, kunnes niiden arvot ovat samat. Aktiivinen pommipurkaja tekee Tiimikatkaisun: sekä hän että arvauksen kohteena oleva pelaaja ilmoittavat **TÄHTI**-johtojensa arvot. Jos ne ovat samat, johdot katkaistaan. Jos eivät, PUMM!
- Jos **TÄHTI**-johtoa arvataan milloin tahansa muulloin, PUMM silloinkin!
- Jos **TÄHTI**-johdon telineessä ei enää ole yhtään katkaisematonta **SINISTÄ** johtoa, PUMM silloinkin!

Helpompi taso: Valmistelujen jälkeen **TÄHTI**-johdon saaneet kaksi pelaajaa ilmoittavat, missä telineissä ne ovat (kertomatta kumpi johto on kyseessä).

Sankaritaso (3–5 pelaajalle): **TÄHTI**-johdon saaneet pelaajat eivät saa katkaista niitä, vaan jonkun muun pelaajan täytyy katkaista ne parina.

LISÄSÄÄNNÖT TEHTÄVÄÄN 10

- MUIDEN PELAAJIEN telineistä saa arvata ja katkaista vain pystyssä olevia johtoja.
- Omista telineistään jokainen pelaaja saa katkaista **sekä pystyssä että kyljellään** olevia johtoja.
- Kun **toinen pelaaja** katkaisee telineestäsi pystyssä olevan johdon, käännä yksi viereinen katkaisematon kyljellään oleva johto pystyyn (jos sinulla on). Johtoja ei voi kääntää pystyyn millään muulla tavoin.
- Jos pystyt tekemään vain **Tiimikatkaisun** ja muilla pelaajilla on vain kyljellään olevia johtoja, **PUMM!**
- Jos kyljellään olevaa johtoa arvataan vahingossa (epähuomiossa), viisari etenee 1 askeleen.
- Toisen pelaajan telineestä saa kuitenkin arvata kyljellään olevan johdon siirtämällä viisaria 1 askeleen eteenpäin.
- **Varusteella** 10-10 (*Käristin*) voi katkaista myös kyljellään olevia johtoja.

Taituritaso: Kyljellään olevia johtoja ei saa arvata edes viisaria siirtämällä.

LISÄSÄÄNNÖT TEHTÄVÄÄN 11

- Kun aktiivinen pomminpurkaja tekee Tiimikatkaisun:
 - 1 Hän ilmoittaa haluamansa arvon ja osoittaa yhtä johtoa **TOISEN** pelaajan telineestä.
 - 2 Sitten hän valitsee YHDEN seuraavista:
 - joko katkaisee sen arvoisen johdon omasta telineestään (tavallinen **Tiimikatkaistu**)
 - tai katkaisee johdon kumman tahansa tornin huipulta. Siinä tapauksessa:
 - Aktiivisella pomminpurkajalla ei tarvitse olla tämän arvoista johtoa omassa telineessään.
 - Tornista katkaistu johto asetetaan arvopuoli ylöspäin pelilaudan viereen.
- Jos pelaajalla on kolme samanarvoista johtoa, **TOISEN** pelaajan on pakko katkaista yksi niistä (ja vastaava johto torneista). (Poikkeus: **varustetta** 9-9 *Pikavuorolippu* saa kuitenkin käyttää.) Jäljelle jäävän parin voi **myöhemmin** katkaista **Soolokatkaisulla**.
- Jos aktiivinen pomminpurkaja uskoo, ettei hän pysty pelaamaan vuoroaan, hän jättää vuoronsa väliin ja siirtää viisaria 1 askeleen eteenpäin.
- Kun pelaaja on poissa pelistä (kaikki hänen johtonsa on katkaistu tai paljastettu), hän ei saa enää katkaista mitään johtoja, ei edes torneista.
- **Varusteita** ei saa käyttää tornien johtoihin.