

PRAVIDLA MISE:



- Vůbec nesmíte stříhat dráty hodnot **b** a **c**, dokud nepřestříhnete alespoň 2 dráty o hodnotě **a**.
- Nesmíte stříhat dráty hodnot **c**, dokud nepřestříhnete alespoň 2 o hodnotě **b**.
- Dráty ostatních hodnot lze stříhat kdykoli.

Jakmile přestříhnete 2 dráty hodnoty **a**, můžete číselnou kartu **a** otočit a posunout kartu **kleští** k **b**, aby sekvence byla zřejmá všem. Analogicky pak postupujte s kartami **b** a **c**.



PRAVIDLA MISE:

- Po dokončení přípravy spusťte časovač – bombu musíte zajistit, než čas vyprší!
- V této misi se výjimečně nestřídáte na tazích v pořadí dle hodinových ručiček, můžete se střídat libovolně. Kterýkoli hráč může po dohrání tahu zvolat „ŠMIK!“ a stává se aktivním pyrotechnikem.

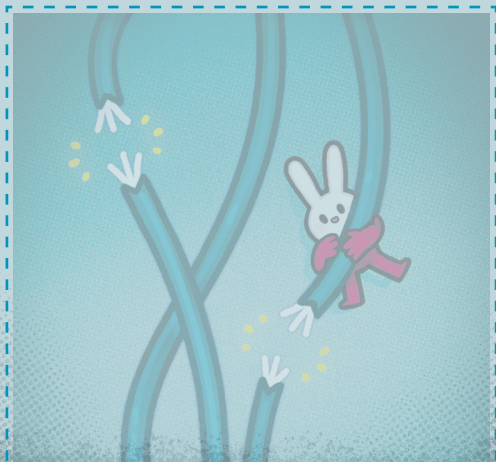
Pozor: Vždy počkejte na úplné dokončení tahu spoluhráče, než zvoláte „ŠMIK!“ Nepropadejte panice, všichni jste jeden tým.

- Žádný pyrotechnik nesmí hrát více tahů po sobě (pokud nehrajete jen ve dvou nebo pokud nejste posledním pyrotechnikem, který ještě má dráty v zásobě).

PRAVIDLA MISE:

4 **modré** dráty o hodnotě **číselné** karty níže se ve všech ohledech považují za **červené**:

- Přestřižení těchto drátů odpálí bombu a mise okamžitě skončí neúspěchem.
- Pokud chcete tyto dráty vyložit, musí to být **jediné** stojící dráty ve vaší zásobě.



PRAVIDLA MISE:

- Než můžete využít konkrétní vybavení, musí být vyloženy alespoň:
 - 2 dráty o hodnotě uvedené na kartě vybavení (jako obvykle) A NAVÍC
 - 2 dráty o hodnotě **číselné** karty položené na kartě vybavení.Pořadí vyložení těchto drátů nehraje roli.
- Přestřihnete-li 2 dráty konkrétní hodnoty, stačí to k odhození **číselné** karty i ke zpřístupnění karty vybavení s daným číslem (tj. stačí např. vyložit 2 **modré** dráty „12“, abyste odhodili číselnou kartu 12 a také zpřístupnili vybavení 12 Štítek =).
- **Falešné dno:** Je-li ve hře toto vybavení, umístěte na obě karty **vybavení** vstupující do hry během mise po 1 **číselné** kartě. Pokud dva dráty dané hodnoty jsou v tu chvíli již vyložené, můžete číselnou kartu ihned odhodit. Jinak bude odhozena až později.

PRAVIDLA MISE:

Během této mise můžete ve svém tahu provést novou akci:

- **PŘESTŘIHNUTÍ VŠECH ČERVENÝCH:**

Označte a přestříhnete všechny
3 červené dráty současně.

- *Pokud se byť jen jednou zmýlíte, bomba vybuchne a mise končí neúspěchem.*
- *Při hře 4 nebo 5 hráčů může tuto akci provést i pyrotechnik, který sám žádný červený drát nemá.*
- *POZOR, v této misi není dostupná obvyklá akce „odhalení svých červených drátů“! Pokud hráč na tahu má ve své zásobě pouze červené dráty, MUSÍ provést tuto novou akci!*

PRAVIDLA MISE:

- Pokud se zelenáč zmýlí během akce **párové stříhnutí**, bomba okamžitě vybuchne.

Poznámka: Zelenáč však může využít vybavení 9 (*Stabilizátor*).

PRAVIDLA MISE:

- Jakmile přestřihnete všechny 4 dráty hodnoty první **číselné** karty, otočte první kartu **vybavení** – je okamžitě dostupná (bez ohledu na její číslo). Poté vyložte další **číselnou** kartu atd.

Příklad hry
3 hráčů:



Všechny 4 dráty „8“ byly vyloženy: otočte první kartu **vybavení** a hned ji vysuňte výše (jako dostupnou).

- Pokud takto vyložíte **číselnou** kartu o hodnotě, která odpovídá v tu chvíli již dokončenému číslu, odhod'te ji a vyložte další (při tom se **nezpřístupní** žádné nové vybavení).

PRAVIDLA MISE:



- Vůbec nesmíte stříhat dráty hodnot **b** a **c**, dokud nepřestříhnete **všechny** 4 dráty o hodnotě **a**.
- Nesmíte stříhat dráty hodnot **c**, dokud nepřestříhnete **všechny** 4 o hodnotě **b**.
- Dráty ostatních hodnot lze stříhat kdykoli.

Jakmile přestříhnete 4 dráty hodnoty **a**, můžete číselnou kartu **a** otočit a posunout kartu **kleště** k **b**. Analogicky pak postupujte u **b** a **c**.



PRAVIDLA MISE:

- Všechny žetony **nápovědy** Sergia el Clamarra matou: kdykoli k některému drátu přiloží žeton **nápovědy** (včetně úvodních), znamená to „tento drát nemá uvedenou hodnotu“.
- Když Sergiův spoluhráč provádí **párové stříhnutí** a chybně určí hodnotu drátu v Sergiově zásobě, Sergio přiloží k označenému drátu žeton **nápovědy** o hodnotě, kterou spoluhráč uvedl (čili opět s nesprávnou hodnotou).
- Sergio nesmí používat žádné karty **vybavení**, ale může se účastnit efektu vybavení využitého jiným hráčem – 2 (*Vysílačky*) a 8 (*Celoplošný radar*).
- Nezapomeňte, že přestože jeden z vás je nucen lhát, vaším společným cílem je stále zneškodnit bombu!

PRAVIDLA MISE:

V této misi je *Celoplošný radar* vždy k dispozici. Aktivní pyrotechnik ve svém tahu:

- 1 Otočí horní **číselnou** kartu z balíčku.
- 2 Využije vybavení 8 (*Celoplošný radar*) právě na hodnotu dle **číselné** karty.
- 3 Určí pyrotechnika (může i sebe), který musí provést akci právě s dráty této hodnoty. Další na tahu je soused po levici určujícího hráče (ne stříhajícího).

- Když je balíček **číselných** karet prázdný, zamíchejte použité karty a utvořte nový.
- Jakmile je některé číslo dokončeno, vyřaďte odpovídající **číselnou** kartu ze hry.
- Má-li hráč na začátku svého tahu v zásobě pouze červené dráty, nevyužívá radar a provede akci **odhalení svých červených drátů**.

Připomínáme: Je zakázáno si navzájem připomínat výsledky radaru z minulých tahů. Buďte ve střehu!

PRAVIDLA MISE:

Vcházíte do jeskyně připraveni k akci...
nahlas přehrajte zvukový soubor:



mindok.cz/jedemebomby19



SELHÁNÍ: Moment! Není támhle
na obzoru záložní vědátorova jeskyně?
Přehrajte soubor znovu a neopakujte tutéž
chybu!



ÚSPĚCH: Skvělá práce! Prolomili
jste kód vědátorova trezoru s tajnými
plány a nákresy zákazonosných vynálezů!
Naštěstí se nyní již věci chopí vycvičení
agenti FBI, CIA a SRPŠ. Vás mezitím čekají
nové úkoly v krabičce misí 20–30.