

## PRAVIDLA MISE:

- Hrajte jako obvykle, jen si pamatujte, že dráty označené žetony  mohou být kterékoli hodnoty i barvy – nejsou ve správném pořadí.
- Používání vybavení:
  - Žádné karty **vybavení** nelze využít na dráty označené žetony .
  - Tyto dráty jsou ignorovány při všech „plošných“ efektech vybavení, jako je osobní vybavení, *Superdetektor* (5) a *Celoplošný radar* (8).

## PRAVIDLA MISE:

- Po celý průběh mise využijte žetony **sudá/lichá**   namísto žetonů **nápovědy** (           ). To platí jak při nesprávném párovém střihnutí, tak např. při využití vybavení 4 (*Nálepka*).

Připomínáme: červené dráty mají hodnotu „červená“, což není sudá ani lichá.

## PRAVIDLA MISE:

- Jakmile jsou vyloženy první 2 žluté dráty, každý pyrotechnik (počínaje kapitánem a dále po směru hodinových ručiček) vybere z herního plánu 1 žeton **nápovědy** a předá jej spoluhráči po levici. Každý hráč postaví takto obdrženy žeton nápovědy správně před (některý) svůj stojan (nebo vedle stojanů, pokud tuto hodnotu nemá).

## PRAVIDLA MISE:

- Všechny 4 **modré** dráty odpovídající hodnotě **číselné** karty **MUSÍTE** přestříhnout současně.
- **SPECIÁLNÍ AKCE PRO TUTO MISI:** Označte všechny 4 dráty odpovídající **číselné** kartě (nesmíte při tom využít **Dvojitý detektor**).
  - Označíte-li je správně, jsou všechny přestřiženy.
  - Označíte-li nesprávně, bomba vybuchne!
- Na konci každého kola (tj. před tahem kapitána vyjma úplně prvního tahu) odhoďte jednu ze 7 připravených karet vybavení, pokud nebyla speciální akce popsaná výše dosud provedena. Jakmile ji provedete, všechny zbylé karty vybavení vyložte na herní plán jako ihned **dostupné** (bez ohledu na jejich číselné hodnoty).

## PRAVIDLA MISE:

- Po celý průběh mise využívejte žetony

**\*1, \*2, \*3** (, , ) namísto žetonů

**nápovědy** (, , , , , , , , , , , )

To platí jak při nesprávném párovém střihnutí, tak např. při využití vybavení 4 (*Nálepka*).

- Po využití vybavení 4 (*Nálepka*) můžete tentokrát výjimečně položit žeton před již přestřižený drát.

## **PRAVIDLA MISE:**

- Nesmíte nikdy nahlas oznámit číslo drátu. Můžete je všelijak naznačovat: citoslovce, ukazovat na prstech, hláskovat, uvádět věci jako „počet dní v týdnu“ apod.
- Pokud pyrotechnik na toto pravidlo zapomene a uvede číslo nahlas, ručička detonátoru postoupí o políčko dál. Pozor na jazyk!

## PRAVIDLA MISE:

- Ve svém tahu musí aktivní pyrotechnik nejprve vybrat libovolnou **číselnou** kartu ležící lícem vzhůru otočit ji lícem dolů. Následně musí provést stříhnutí drátů právě této hodnoty (**PÁROVÉ** či **SÓLOVÉ**). Po celou dobu platí, že aktivní pyrotechnik může vybírat pouze z viditelných čísel na **číselných** kartách.
- Jakmile všechny karty leží lícem dolů, otočte opět všechny lícem vzhůru.
- Jakmile je některá hodnota „dokončena“ (tj. všechny 4 dráty dané hodnoty jsou přestřiženy), vyřad'te odpovídající **číselnou** kartu ze hry.
- Pokud aktivní pyrotechnik nemá v zásobě žádné stojící dráty o hodnotách viditelných čísel, vynechá tah (ručička detonátoru se přitom nepohne). Pokud však nějaké má, **MUSÍ** provést stříh alespoň jednoho z nich.

## PRAVIDLA MISE:

- Jakmile vyložíte první 2 žluté dráty:
  - 1 Vylosujte tolik žetonů **nápovědy** (📖), kolik hraje hráčů, a vyložte je do řady lícem vzhůru.
  - 2 Každý pyrotechnik (počínaje kaptánem a dále po směru hodinových ručiček) si jeden z těchto žetonů vybere a vyloží jej před některý svůj stojan (nebo stranou, pokud drát této hodnoty vůbec nemá).

## PRAVIDLA MISE:

- Kapitán Zdechlina nesmí využívat společné **vybavení** a osobní vybavení nemá.
- Pokud se kapitán Zdechlina splete při provádění akce **PÁROVÉ** střihnutí, bomba okamžitě vybuchne.
- Kapitán Zdechlina se může účastnit efektů **vybavení** využitých jiným pyrotechnikem – 2 (*Vysílačky*) i 8 (*Celoplošný radar*).

## PRAVIDLA MISE:

- Na začátku každého tahu:
  - ➊ Soused po pravici aktivního pyrotechnika před něj položí jednu ze svých číselných karet lícem dolů.
  - ➋ Aktivní pyrotechnik odehraje svůj tah jako obvykle.
  - ➌ Otočte vyloženou kartu lícem vzhůru: pokud aktivní pyrotechnik stříhal dráty zrovna této hodnoty, ručička detonátoru postoupí o políčko dále.
  - ➍ Aktivní pyrotechnik si kartu vezme do ruky.
- Jakmile jsou vyloženy 4 modré dráty určité hodnoty, odhod'te odpovídající číselnou kartu.
- Zbývá-li kterémukoli pyrotechnikovi v ruce jediná karta, dobere si další z balíčku (a případně ji opět odhodí, odpovídá-li dokončenému číslu a dobere si ještě další).
- Zbývá-li poslední hodnota modrých drátů, vyřad'te ze hry všechny karty.

## PRAVIDLA MISE:

Před prvním tahem přehrajte soubor:



[mindok.cz/jedemebomby30](http://mindok.cz/jedemebomby30)



**SELHÁNÍ:** Bůůům! Ale máte druhou šanci zdarma! Přehrajte soubor znovu a zkuste sebou tentokrát hodit!



**ÚSPĚCH:** Gratulujeme! Policie velkého zlého vlka dopadla se všemi doličnými předměty byl zatčen. Vypadá to, že si delší čásek posedí, cela není ze slámy, aby ji jen tak sfoukl...

Vaše dobrodružství pokračuje v krabičce misí 31–42.