

PRAVIDLA MISE:

- Každý hráč **musí** dodržovat pravidlo na své kartě **omezení**.
- Pokud hráč na začátku tahu **nijak nemůže dodržet** pravidlo dle své karty omezení, otočí ji lícem dolů a po zbytek mise hraje dle obvyklých pravidel (bez omezení).

PRAVIDLA MISE:

- Všichni hráči musejí dodržovat omezení dle aktuálně viditelné karty.
- Na začátku každého svého tahu kapitán MŮŽE po poradě s ostatními otočit další kartu **omezení** a položit ji na aktuálně platnou kartu, čímž změní omezení pro všechny.
- Nemůže-li aktivní pyrotechnik **nijak dodržet** omezení dle karty, která je aktuálně vidět, oznámí to a jeho tah je vynechán (ručička detonátoru se nepohne).
- Omezení se nevztahují na akci **odhalení** svých červených drátů.

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:

- Dokud leží karty **pyrotechniků** lícem dolů, žádný pyrotechnik nemá osobní vybavení.
- **Nejslabší článek:**
 - Musí dodržovat omezení dle své karty **omezení**, aniž by o něm mluvil.
 - Pokud ve svém tahu nemůže nic provést kvůli omezení:
 - Ručička detonátoru postoupí o 2.
 - Všichni pyrotechnici odhodí své karty **omezení** i karty **pyrotechniků**.
- Ostatní hráči:
 - Hrají jako obvykle, ignorující své **omezení**.
 - Na začátku svého tahu může libovolný hráč určit, kdo je **nejslabší článek** a dle kterého omezení hraje (bez porady s ostatními).
 - Pokud se mylí (ať už v určení hráče, nebo jeho omezení): ručička detonátoru postoupí o políčko dál.
 - Pokud má pravdu (v určení hráče i omezení): otočte všechny karty **pyrotechniků** lícem vzhůru – osobní vybavení je dostupné. Vyřadte ze hry všechny karty **omezení**. Nejslabší článek již nemusí dodržovat omezení. Pokračujte v misi.

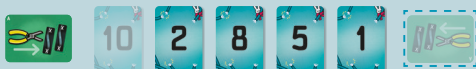
PRAVIDLA MISE:

- Dráty označené žetony  můžete přestříhnout jako obvykle (PÁROVÝM nebo SÓLOVÝM stříhnutím), **ale pouze poté, co byly vyloženy všechny 4 žluté dráty.**
- Používání vybavení:
 - Žádné karty **vybavení** nelze využít na dráty označené žetony .
 - Tyto dráty jsou ignorovány při VŠECH efektech vybavení včetně osobních vybavení, *Superdetektor* (5) a *Celoplošný radar* (8).

PRAVIDLA MISE:

- Modré dráty o hodnotách vylosovaných **číselných** karet musíte stříhat v pořadí daném šipkou na kartě **kleští**. Jakmile aktivní pyrotechnik přestřihne 2 dráty hodnoty, na niž karta **kleští** ukazuje, danou **číselnou** kartu odhodí a (BEZ porady s ostatními) se rozhodne, zda kartu **kleští** jen posune k další **číselné** kartě, nebo umístí na druhý konec řady.

Příklad: Byly vyloženy dva modré dráty „10“.



Karta **kleští** může zůstat na téže straně (ukazujíc na 2), nebo být přesunuta na opačnou (ukazujíc na 1).

- Modré dráty jiných hodnot, než jsou hodnoty viditelných **číselných** karet, lze stříhat kdykoli.

PRAVIDLA MISE:

- Musíte dodržovat aktuálně viditelné **omezení**.
- Vždy když dokončíte nějakou hodnotu, otočte další kartu **omezení** a překryjte ji kartu předchozí.
- Pokud aktivní hráč nemůže hrát kvůli aktuálnímu omezení, oznámí to a vynechá tah. Pokud však kvůli aktuálnímu omezení nemůže provést tah nikdo za celé kolo, posuňte ručičku detonátoru o políčko dál a otočte další kartu **omezení**.
- Jakmile projdete celý balíček karet **omezení**, žádná další ve hře nebudou – dohrajte misi dle obvyklých pravidel.
- Omezení se nevztahují na akci **odhalení svých červených drátů**.

PRAVIDLA MISE:

- Kapitán musí svůj otočený drát přestřihnout **osobně** běžnou akcí stříhnutí. Pokud se splete, bomba vybuchne.
- Žádný jiný pyrotechnik nesmí přestřihnout kapitánův otočený drát. Pokud aktivní pyrotechnik nemá ve svém tahu jinou možnost než přestřihnout kapitánův otočený drát, oznámí to, vynechá svůj tah a ručička detonátoru postoupí o políčko dál.
- Na otočený drát nesmíte použít žádné vybavení, osobní ani společné.

PRAVIDLA MISE:

- Všechny 4 **modré** dráty o hodnotě vyložené **číselné** karty musíte přestříhnout současně.
- **SPECIÁLNÍ AKCE PRO TUTO MISI:** Bez použití osobního vybavení označte všechny 4 dráty o hodnotě vyložené **číselné** karty – to je možné, i když žádný z nich nemáte vy. Zmýlíte-li se, bomba vybuchne.
- Na konci každého kola (tj. před tahem kapitána vyjma úplně prvního tahu) odhod'te jednu z 8 **číselných** karet, dokud nebyla provedena speciální akce popsaná výše.
- Jakmile tuto **speciální akci** provedete, všechny zbývající číselné karty po jedné rozdejte hráčům, počínaje kapitánem. Každý hráč poté položí ke své zásobě **žetony náповědy** o hodnotě všech karet, které dostal. Pokud již v banku nezbývá žeton náповědy dané hodnoty, daný hráč nebude pokládat žádný náhradní žeton.

PRAVIDLA MISE:

- Po celý průběh mise využívejte tyto dva typy žetonů namísto žetonů **nápovědy** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12). To platí jak při nesprávném párovém střihnutí, tak např. při využití vybavení 4 (*Nálepka*).
- Kapitán, (případný) třetí a pátý hráč využívají žetony *1, *2, *3 (x1, x2, x3): ty znázorňují, že daná hodnota je na daném stolanu přítomná jednou, dvakrát či třikrát, včetně drátů již přestřižených. Žetony *2 a *3 můžete položit k libovolnému z drátů dané hodnoty (levý, pravý i prostřední).
- Druhý a (případný) čtvrtý hráč využívají žetony **sudá/lichá** (♠ ♡).
- Po využití vybavení 4 (*Nálepka*) můžete položit žeton *1, *2, *3 před již přestřižený drát.
- Žádný z těchto žetonů nelze položit před červený drát.

PRAVIDLA MISE:

- Žluté dráty (zvané **NÁSTRAŽNÉ**) se v této misi nestřihají po dvou jako obvykle – střihají se PO JEDNOM.
- **SPECIÁLNÍ AKCE PRO TUTO MISI:**
Ve svém tahu může pyrotechnik ukázat na JEDEN **nástražný** drát na stojanu libovolného spoluhráče (ne na svém).
 - Pokud se trefil, vyložte jen samotný označený drát a ručička detonátoru se vrátí o políčko zpět.
 - Pokud se zmýlil, položte k označenému drátu žeton **nápovědy** a ručička detonátoru postoupí (jako obvykle při neúspěšném střihnutí) o políčko vpřed.
- Má-li aktivní pyrotechnik ve své zásobě pouze své vlastní **nástražné** dráty (a případný červený drát), vynechá tah. Detonátor se při tom nepohne.

PRAVIDLA MISE:

Udělejte si kolem sebe trochu místa
a nechte show započne!
Před začátkem prvního tahu přehrajte
audio:



mindok.cz/jedemebomby42



NEZDAR: Tak to byla dojemně
pitomá show... přestaňte kolem toho dělat
tyjátr a zkuste to znovu!



ÚSPĚCH: Gratulujeme, šaškové počmá-
raní! V manéži jste zazářili, ale pozor, příští
padouch nemusí mít smysl pro humor...
otevřete krabičku misí 43–54!