

MISSIONSREGLER



Nogle af ledningerne skal klippes i rækkefølge:

- I kan ikke klippe nogen **b**-ledninger, før I har klippet mindst 2 **a**-ledninger.
- I kan ikke klippe **c**-ledninger, før I har klippet mindst 2 **a** og 2 **b**-ledninger.
- Resten af ledningerne (som ikke er nævnt på de tre **talkort**), kan klippes i vilkårlig rækkefølge.
- Hvis en spiller kun har ledninger på hånden, som de ikke må klippe, eksempelvis kun **c**-ledninger, inden der er klippet 2 **b**-ledninger, så siger det BOOM, og bomben eksploderer!

Når 2 **a**-ledninger er blevet klippet, vender I **a**-kortet med billedsiden nedad og flytter **sekvenskortet** til det næste **talkort**. Gør det samme, når 2 **b**-ledninger er blevet klippet.

MISSIONSREGLER

- Når forberedelsen er slut, starter I nedtællingen: I skal desarmere bomben, inden tiden løber ud!
- I denne mission spiller I ikke i urets retning. I stedet må I tage jeres ture, når det passer jer. Når en bomberydder siger "Klip!," bliver vedkommende den aktive spiller og tager sin tur.

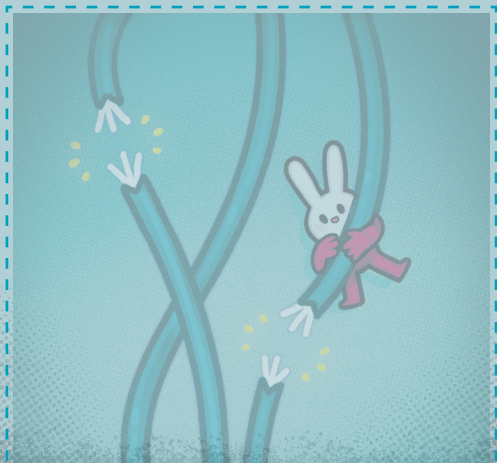
Vigtigt: Vent, til den aktive spiller har afsluttet sin tur, før I siger "Klip!" Ingen panik, I er på samme hold!

- **Bemærk:** Den samme bomberydder må ikke tage 2 ture i træk, medmindre I spiller 2 spillere, eller hvis der ikke er andre bomberyddere med ledninger tilbage.

MISSIONSREGLER

De 4 ledninger, der matcher værdien på **talkortet** herunder, tæller som RØDE ledninger:

- Hvis I klipper en ledning med denne værdi, detonerer bomben, og missionen mislykkes.
- For at afsløre disse ledninger i din tur, skal de være de(n) eneste ledning(er) tilbage på din hånd. (Dette er præcis samme proces som med afsløring af røde ledninger.)



MISSIONSREGLER

- For at et **udstyrs kort** bliver brugbart, skal I klippe to par ledninger: ud over de 2 ledninger, hvis værdi står på selve **udstyrs kortet**, skal I også klippe 2 ledninger, hvis værdi matcher talkortet oven på udstyrs kortet. Rækkefølgen, I klipper disse par, er ligegyldig.
- Efter at have klippet et par ledninger, der matcher et synligt **talkort** oven på et **udstyrs kort**, kasseres det pågældende talkort.
- Det er nok at klippe et enkelt par for at låse op for både **udstyrs**- og **talkortet**, der matcher ledningernes værdi, hvis begge kort er i spil.
- Hvis **udstyrs kortet** *Falsk bund* er med, placeres 1 **talkort** på hvert af de 2 nye **udstyrs kort**, når de kommer i spil. Hvis ledninger, der matcher et af disse **talkort**, allerede er blevet klippet, fjernes disse **talkort** straks. Ellers skal I følge missionsreglerne som normalt.

MISSIONSREGLER

Den aktive bomberydder kan foretage en ny handling:

- **SÆRLIG HANDLING I DENNE MISSION:**
Klip de 3 RØDE ledninger på samme tid. Bomberydderen skal pege på de 3 RØDE ledninger blandt ALLE ledningerne, der endnu ikke er blevet klippet.
 - Hvis mindst 1 af ledningerne ikke er rød, eksploderer bomben!
 - Med 4-5 bomberyddere er det muligt at udføre denne handling uden at have nogen RØDE ledninger på hånden.
 - **BEMÆRK:** Hvis den aktive bomberydder kun har RØDE ledninger på hånden, **SKAL** vedkommende udføre denne handling, og det er **IKKE** muligt at tage handlingen Afslør røde ledninger.

MISSIONSREGLER

- Hvis grønskollingen gætter forkert i et dobbeltklip, sprænger bomben straks i luften.

Bemærk: Grønskollingen kan ikke bruge udstyrskort 9 (*Stabilisatoren*).

MISSIONSREGLER

- Når alle 4 ledninger, der matcher det synlige **talkort**, er blevet klippet, skal I vende 1 **udstyrskort**. Det kan straks bruges uanset dets værdi, så skub det op på spillepladen. Vend derefter det næste **talkort** osv.

Eksempel med 3 spillere:



De sidste to "8'ere" er lige blevet klippet. Der første **udstyrskort** bliver vendt og skubbet op (i brugbar position).

- Hvis I vender et **talkort**, hvor de 4 matchende ledninger allerede er blevet klippet, skal det kasseres og erstattes af et andet **talkort** (uden I får adgang til noget udstyr med det samme).

MISSIONSREGLER



Nogle af ledningerne skal klippes i rækkefølge:

- I kan ikke klippe nogen **b**-ledninger, før I har klippet **ALLE 4 a**-ledninger.
- I kan ikke klippe **c**-ledninger, før I har klippet **ALLE 4 b**-ledninger og **ALLE 4 b**-ledninger.
- Resten af ledningerne kan klippes i vilkårlig rækkefølge.

Når **ALLE 4 a**-ledninger er blevet klippet, vender I **a**-kortet med billedsiden nedad og flytter **sekvenskortet** til det næste **talkort** card. Gør det samme, når **ALLE 4 b**-ledninger er blevet klippet.



MISSIONSREGLER

- Alle V. Ildspors **info** -brikker i denne mission er falske: Når han placerer en **info** -brik foran sin hånd, betyder det "denne ledning har ikke denne værdi."
- Når et **dobbeltklip** mod en ledning på V. Ildspors hånd mislykkes, placerer V. Ildspor en **info** -brik med den gættede værdi foran den pågældende ledning (hvilket er et vildspor).
- V. Ildspor må ikke bruge **udstyrskort**, men kan deltage i effekten af udstyrskort 2 (*Walkie-talkies*) og 8 (*Standardradar*).

MISSIONSREGLER

I hele denne mission er *Standardradaren* tilgængelig for alle spillerne i hver runde.

I hver tur skal den aktive bomberydder:

- 1 vende det øverste **talkort** fra stakken.
 - 2 bruge **udstyrskort** 8 (*Standardradar*) med værdien fra **talkortet**.
 - 3 vælge en spiller (det kan være den aktive spiller selv), der skal lave et klip (**DOBBELT-** eller **SOLO-**) med ledninger, der har denne værdi. Turen går videre til spilleren til venstre for den aktive spiller, ikke spilleren til venstre for spilleren, der foretog klippet.
- Når kortstakken er tom, blandes de brugte **talkort** og lægges i en ny stak.
 - Et **talkort** kasseres, når alle 4 tilsvarende ledninger er blevet klippet.
 - Hvis en bomberydder kun har RØDE ledninger tilbage på hånden i starten af sin tur, skal vedkommende udføre handlingen **Afslør røde ledninger**.

Husk: Som med alle missioner må spillerne ikke spørge om, hvad standardradaren har afsløret i tidligere runder, så sørg for at følge med!

MISSIONSREGLER

I står foran indgangen til hulen, klar til et skæbnesvangert møde. Spil lydfilen

Mission 19:



FIASKO: Hov, vent! Måske er der en anden grotte i nærheden? Spil lydfilen igen, og undgå at begå den samme fejl igen!



SUCCE: Flot klaret! Efter at have desarmeret bomben, finder I et pengeskab fyldt med formularer og hemmelige planer, og myndighederne er lige i hælene på ham. Nye eventyr venter jeres bomberydderhold – Åbn æsken "Mission 20-30".