

MISSIONSREGLER

- Der er ingen særlige regler: Spil som normalt, og husk at -brikker peger på ledninger, der ikke står i rækkefølge.
- Brug af udstyr:
 - **Udstyrskort** kan ikke bruges på -ledninger.
 - -ledninger ignorerer ALT udstyr, inkl. personligt udstyr, *superdetektoren* (5) og *standardradaren* (8).

MISSIONSREGLER

- I hele missionen skal I altid bruge lige/ulige  -brikker i stedet for info (
 -brikker. Dette gælder under forberedelserne, når en handling mislykkes, og hvis I benytter udstyrskort 4 (*Post-it*).

Husk: En rød ledning har ingen værdi og er derfor hverken lige eller ulige.

MISSIONSREGLER

- Så snart de første 2 gule ledninger er klippet, vælger hver bomberydder (begyndende med kaptajnen og i urets retning) 1 **info** -brik fra spillepladen og giver den til spilleren til venstre. Hver spiller placerer **info** -brikken, de har modtaget, korrekt foran sin hånd (eller placerer den ved siden af sin brikholder, hvis de ikke har en ledning med den værdi).

MISSIONSREGLER

- De 4 ledninger, hvis værdi matcher det synlige **talkort**, skal klippes samtidig.
- **SÆRLIG HANDLING I DENNE MISSION:** Identificér alle 4 ledninger, der matcher **talkortets** værdi (uden at bruge dobbeltdetektoren).
 - Hvis handlingen lykkes, bliver ledningerne klippet.
 - Hvis handlingen mislykkes, eksploderer bomben!
- Hvis denne missions særlige handling endnu ikke er blevet udført med succes: I slutningen af hver runde (før kaptajnens tur) skal I kassere det øverste kort fra **udstyrsstakken**.
- Når den særlige handling er udført: Alle tilbageværende kort i **udstyrsstakken** bliver placeret på spillepladen og er **alle straks tilgængelige** (uanset hvilke ledninger stadig skal klippes).

MISSIONSREGLER

- I hele missionen skal I altid bruge x1  -, x2  - og x3  -brikker i stedet for info-brikker (           ). Dette gælder under forberedelserne, når en handling mislykkes, og hvis I benytter **udstyrskort** 4 (*Post-it*).
 - Med **udstyrskort** 4 (*Post-it*) kan I placere en brik foran en klippet ledning.

MISSIONSREGLER

- Bomberyddere må ikke sige et ledningsnummer højt. I stedet skal I finde kreative måder til at kommunikere numrene: stave dem, lave lyde, holde fingre op eller sige ting som "antallet af dage på en uge", gæt og grimasser osv.
- Hvis en bomberydder glemmer denne regel og siger et tal højt, rykker detonator-drejepilen 1 felt fremad! Var jeres tunger!

MISSIONSREGLER

- Hver tur skal den aktive bomberydder først vende 1 af de resterende **talkort** efter eget valg med billedsiden nedad. Derefter skal vedkommende forsøge at klippe (DOBBELTKLIP eller SOLOKLIP) ledninger, der matcher det vendte talkort.
- I takt med at missionen skrider fremad har hver bomberydder færre muligheder, da flere **talkort** bliver vendt med billedsiden nedad.
- Hvis der i starten af en spillers tur ikke er nogen synlige **talkort**, vendes alle kortene med billedsiden opad, og spillet fortsætter.
- Når alle 4 ledninger med en bestemt værdi er blevet klippet, skal I fjerne det matchende **talkort** fra spillet.
- Hvis en aktiv bomberydder ikke har nogen ledninger på hånden, der matcher de resterende synlige kort, springes vedkommende over, og detonator-drejepilen bliver, hvor den er. Ellers SKAL de forsøge at klippe ledninger, der matcher et synligt tal.

MISSIONSREGLER

- Så snart de første 2 gule ledninger er blevet klippet:
 - 1 Tag et antal tilfældige **info** -brikker (📖) svarende til antallet af bomberyddere, og placér dem med billedsiden opad på en række.
 - 2 Hver spiller, i urets retning begyndende med kaptajnen, vælger 1 af disse brikker og placerer den korrekt foran sin hånd (eller synligt ved siden af deres brikholder, hvis vedkommende ikke har en ledning, der matcher brikkens værdi).

MISSIONSREGLER

- Kaptajn T. Ankeløs kan ikke bruge nogen **udstyrskort** eller personligt udstyr.
- Hvis Kaptajn T. Ankeløs udfører et **DOBBELTKLIP**, der mislykkes, sprænger bomben straks i luften.
- Kaptajn T. Ankeløs kan deltage i effekten af **udstyrskort** 2 (*Walkie-talkies*) og 8 (*Standardradar*).

MISSIONSREGLER

- I starten af en spillers tur:
 - 1 Spilleren til højre for den aktive bomberydder placerer 1 af sine **talkort** på bordet med billedsiden nedad.
 - 2 Den aktive bomberydder spiller sin tur som normalt.
 - 3 Derefter afsløres det spillede **talkort**. Hvis den aktive bomberydder lige har klippet ledninger, der matcher **talkortets** værdi, flyttes detonator-drejepilen 1 felt fremad.
 - 4 Den aktive bomberydder tager det spillede **talkort** op på hånden.
- Så snart 4 ledninger med samme værdi er blevet klippet, kasseres det matchende **talkort**.
- Så snart en spiller kun har 1 **talkort** tilbage, trækker vedkommende 1 kort ad gangen fra stakken, til der er trukket et kort, hvis ledninger endnu ikke er blevet klippet.
- Når der kun er 1 værdi tilbage at klippe, kasseres det sidste **talkort** straks.
- Hvis en bomberydder ikke har nogen ledninger tilbage på hånden, returneres deres kort til bunden af trækbunken.

MISSIONSREGLER

Før den første tur skal I afspille lydfilen
Mission 30:



FIASKO: Boom! I har gjort jer fortjent til et gratis omforsøg. Spil lydklippet igen, og sæt farten op!



SUCCE: Tillykke! Politiet har indhentet Den store, stygge ulv og arresteret ham, og de har nok beviser til at smide ham i fængsel i mange år – så han kommer ikke til at vælte nogen mure i nærmeste fremtid. Jeres eventyr fortsætter: Åbn æsken med mission 31-42!