

MISSIONSREGLER

- Hver spiller skal overholde sine begrænsninger.
- Når en bomberydder ikke kan opfylde sin begrænsning i **starten af sin tur**, vendes kortet med billedsiden nedad, og de fortsætter med at spille som normalt resten af spillet.

MISSIONSREGLER

- Alle bomberyddere skal overholde den synlige begrænsning.
- I starten af sin tur kan kaptajnen vælge, efter at have rådført sig med de andre bomberyddere, at erstatte det synlige **begrænsningskort** med det næste kort fra stakken.
- Hvis den aktive bomberydder ikke kan spille på grund af begrænsningen, siger de det og springer deres tur over (detonator-drejepilen flytter sig ikke fremad).
- Begrænsningen gælder ikke for handlingen **Afslør røde ledninger**.

MISSIONSREGLER

- I hele missionen skal I altid bruge
lige/ulige -brikker   i stedet for
info -brikker (           ).

Dette gælder under forberedelserne, når
en handling mislykkes, du laver en fejl, og
hvis I benytter **udstyrskort** (*Post-it*).

MISSIONSREGLER

- Mens personkortene er skjulte, har bomberydderne ikke noget personligt udstyr.
- Det svageste led:
 - Skal opfylde sit **begrænsningskort** hver tur uden at diskutere eller afsløre det.
 - Hvis de ikke kan spille deres tur på grund af begrænsningen:
 - Detonator-drejepilen flytter 2 felt fremad.
 - Alle bomberyddere kasserer deres **begrænsnings-** og personkort.
- De andre bomberyddere:
 - Spiller som normalt uden hensyn til deres **begrænsningskort**.
 - I starten af sin tur kan den aktive bomberydder udpege det **svageste led** og gætte deres begrænsningskort ved at beskrive det (uden at rådføre sig med de andre):
 - Hvis de gætter forkert (enten identiteten og/eller begrænsningen): detonator-drejepilen flytter 1 felt fremad.
 - Hvis de gætter rigtigt (både identiteten og begrænsningen): alle personkort vendes med billedsiden opad, og alle **begrænsningskort** bliver kasseret. Spillet fortsætter, og alt personligt udstyr kan straks bruges.

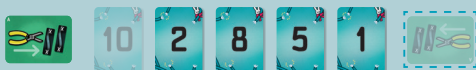
MISSIONSREGLER

- Ledningerne markeret med  -brikkerne kan klippes som normalt (med et DOBBELT- eller SOLOKLIP), men kun efter alle 4 GULE ledninger er blevet klippet.
- Brug af udstyr:
 - **Udstyrskort** kan ikke bruges på  -ledninger.
 -  -ledninger ignorerer ALT udstyr, inkl. personligt udstyr, *superdetektoren* (5) og *standardradaren* (8).

MISSIONSREGLER

- Ledninger med værdier, der matcher synlige **talkort**, skal klippes i den rækkefølge, der er angivet med pilen på **sekvenskortet**. Hver gang en bomberydder klipper 2 ledninger, hvis værdi matcher talkortet ved **sekvenskortet**, fjernes dette **talkort**, og spilleren kan vælge (UDEN at rådføre sig med de andre) at placere **sekvenskortet** i den ene eller anden ende af kortrækken.

Eksempel: To "10'ere" er lige blevet klippet.



Sekvenskortet kan forblive, hvor det er, eller flyttes til den anden ende.

- Ledninger med værdier, der ikke matcher de synlige **talkort**, kan klippes når som helst.

MISSIONSREGLER

- Alle bomberyddere skal overholde den synlige begrænsning, når det er deres tur.
- Hver gang 4 ledninger af en bestemt værdi er blevet klippet, erstattes det synlige **begrænsningskort** med det øverste kort fra kortstakken.
- Hvis den aktive bomberydder ikke kan spille på grund af begrænsningen, siger de det og springer deres tur over (detonator-drejepilen flytter sig ikke fremad). Men hvis ingen af bomberydderne kan tage en tur i en hel runde, flytter detonator-drejepilen 1 felt fremad, og begrænsningskortet skiftes ud.
- Når stakken løber tør, er der ikke længere begrænsninger i resten af missionen.
- Begrænsningen gælder ikke for handlingen **Afslør røde ledninger**.

MISSIONSREGLER

- Kaptajnen er den eneste bomberydder, der må klippe den omvendte ledning. Han skal **selv** klippe den med en normal klip-handling, men uden at bruge udstyr eller en **dobbeltdetektor**. Hvis klippet mislykkes, eksploderer bomben.
- Ingen andre bomberyddere kan klippe kaptajnens omvendte ledning. Hvis en bomberydder ikke har andre muligheder end at klippe kaptajnens omvendte ledning, skal vedkommende springe sin tur over, og detonator-drejepilen flytter 1 felt fremad.

MISSIONSREGLER

- De 4 ledninger, hvis værdi matcher det synlige **talkort**, skal klippes samtidig.
- **SÆRLIG HANDLING I DENNE MISSION:** Peg på og klip de 4 ledninger, der matcher **talkortets** værdi (uden hjælp fra personligt udstyr), selv hvis du ikke har nogen af de pågældende ledninger på hånden. Hvis handlingen mislykkes, sprænger bomben i luften!
- Indtil denne missions særlige handling er blevet udført, skal kaptajnen i slutningen af hver runde (lige inden sin egen tur) kassere det øverste **talkort** fra stakken.
- Når den **særlige handling** er blevet udført, fordeles de resterende **talkort** i stakken ligeligt og med billedsiden nedad blandt bomberydderne begyndende med kaptajnen og i urets retning. Derefter placerer hver bomberydder 1 **info**-brik, der matcher værdien på et **talkort**, de har modtaget, ud for en matchende ledning på sin brikholder. Hvis der ikke er flere **info**-brikker med denne værdi, eller hvis de ikke har nogen ledning med denne værdi, ignorerer de dette.

MISSIONSREGLER

- I løbet af hele missionen bruger hver spiller en af de 2 typer brikker i stedet for **info**-brikkerne (           ).
- Dette gælder, når I laver en fejl og for **udstyrskort 4** (*Post-it*).
- Kaptajnen og (hvis de er med) 3. og 5. spiller bruger **x1**, **x2**, **x3**-brikkerne (  ): Disse brikker indikerer, at den værdi findes 1, 2 eller 3 gange på den spillers stander, inkl. deres allerede klippede ledninger. For **x2** og **x3** kan brikken placeres foran en valgfri ledning med den værdi (den venstre, højre eller midterste for **x3**).
- Den 2. og 4. spiller (hvis de er med) bruger **lige/ulige**-brikkerne  .
- Med **udstyrskort 4** (*Post-it*) kan en "**x1**, **x2**, **x3**"-brik placeres foran en ledning, der allerede er blevet klippet.
- "**x1**, **x2**, **x3**"-brikker og **lige/ulige**-brikker kan ikke placeres foran røde ledninger.

MISSIONSREGLER

- De GULE ledninger (kaldet SNUBLETRÅDE) skal ikke klippes på den normale måde: de klippes ÉN AD GANGEN.
- SÆRLIG HANDLING I DENNE MISSION:
Den aktive bomberydder kan pege på 1 af deres holdkammeraters SNUBLETRÅDE (GULE ledninger).
 - Hvis handlingen lykkes, bliver den identificerede gule ledning afsløret, og detonator-drejepilen flyttes 1 felt **tilbage**.
 - Hvis handlingen mislykkes, bliver 1 **info**-brik placeret der, og detonator-drejepilen flytter 1 felt **fremad**!
- Hvis en bomberydder kun har deres egen SNUBLETRÅD (GULE ledning) tilbage (og evt. RØDE ledninger), springes deres tur over.

MISSIONSREGLER

Sørg for, at I har plads rundt om bordet, og lad forestillingen begynde! Før den første tur skal I afspille lydfilen **Mission 42**:



FIASKO: Forestillingen fik en lunken modtagelse ... stop med at fjolle rundt. Show must go on (igen)!



SUCCE: I leverede med den forestilling! Men pas på, for den næste skurk har ikke nødvendigvis en humoristisk sans: Åbn æsken med mission 43-54.