

MISSIONSREGLER

- I slutningen af hver bomberydders tur flytter **Nano** 1 felt fremad. Når den når til felt "12," vender den om, og næste tur flytter den til 11 osv.
- Når en aktiv bomberydder klipper ledninger, der matcher værdien på **Nanos** nuværende felt, tager spilleren en ledning fra robotten, uden at vise den til andre, og placerer den på sin hånd (hvis spilleren har 2 brikholdere, vælger de selv, hvilken brikholder får den nye ledning).
- For at desarmere bomben og vinde skal alle ledninger klippes (eller RØDE ledninger afsløres), inkl. **Nanos**.
- Udstyr 11 (*Kaffekrus*) forhindrer ikke **Nano** i at flytte fremad på spillepladen.

MISSIONSREGLER

- For at klippe en ledning skal den aktive bomberydder først tage et antal **oxygen**-brikker afhængig af den pågældende dybde: Ledninger 1-4 = 1 brik; ledninger 5-8 = 2 brikker; ledninger 9-12 = 3 brikker.
- I starten af kaptajnens tur returneres alle **oxygen**-brikker til reserven.
- Hvis en bomberydder ikke kan spille, fordi der ikke er nok **oxygen**-brikker tilbage, eller vedkommende ønsker at spare på brikkerne, springes vedkommende over, og detonator-drejepilen flytter 1 felt fremad.
- **Kommunikation:** Da I er under vand, kan I ikke tale. Ét tegn er tilladt: vend tommelfingeren opad, hvis du skal bruge mere oxygen.

Reserve:



MISSIONSREGLER

- Bomberydderne spiller ikke i normal turrækkefølge:
 - Hver tur afslører kaptajnen 1 **talkort**
 - Den første spiller (inkl. kaptajnen), der siger "mig", skal lave et klip med denne værdi.
- Så snart 4 ledninger med samme værdi er blevet klippet, kasseres det matchende **talkort**. Når kortstakken løber tør, skal I blande de resterende **talkort** og lave en ny kortstak.
- Hvis en bomberydder siger "mig", men ikke har den korrekte værdi, eller siger noget andet (eksempelvis "Jeg vil ikke klippe"), flyttes detonator-drejepilen 1 felt frem.
- Hvis ingen melder sig, vælger kaptajnen en spiller (inkl. sig selv). Hvis denne spiller ikke har den korrekte ledning, vælger vedkommende 1 **info**-brik og placerer den foran sin brikholder, og detonator-drejepilen flyttes 1 felt fremad.
- Når som helst må en spiller, der kun har RØDE ledninger på hånden, sige "Klip!" for at udføre handlingen **Afslør røde ledninger**.

MISSIONSREGLER

- Alle 7'er-ledninger (øh, 007'er-ledninger) skal klippes til sidst.
- **SÆRLIG HANDLING I DENNE MISSION:**
Når den aktive bomberydder kun har 7'ere tilbage på hånden i starten af sin tur, skal vedkommende klippe ALLE (4) 7'ere på samme tid. Hvis handlingen mislykkes, sprænger bomben i luften.
- Hvis en 7'er-ledning bliver klippet ved et tilfælde tidligere i missionen, håndteres det som et normalt mislykket klip (en **info**-brik placeres foran ledningen, og detonator-drejepilen flyttes 1 felt frem).

MISSIONSREGLER

- For at klippe en ledning skal den aktive bomberydde vælge 2 tilgængelige **talkort** og lægge dem sammen eller trække dem fra hinanden for at finde værdien på den ledning, der skal klippes, hvorefter de 2 kort kasseres.

Eksempler:



og



for at klippe en $(3+9=)$ 12'er



og



for at klippe en $(10-3=)$ 7'er

- Når der ikke er flere kort tilbage, lægges alle 12 kort ud på bordet igen.
- Hvis en bomberydde ikke kan (eller vil) tage sin tur, skal de kassere 2 **talkort** efter eget valg og flytte detonator-drejepilen 1 felt fremad.

MISSIONSREGLER

- De GULE ledninger klippes ikke på normal vis.
- **SÆRLIG HANDLING I DENNE MISSION:**
Klip de 3 GULE ledninger på samme tid. Med 4-5 bomberyddere er det muligt at udføre denne handling selv for en bomberydder, der ikke har en GUL ledning på hånden.
- Hvis handlingen mislykkes, modtager alle indikerede ledninger en **info**-brik, men detonator-drejepilen flyttes kun 1 felt fremad.

MISSIONSREGLER

- For at udføre et klip skal en bomberydder først give en holdkammerat et antal **oxygen**-brikker svarende til værdien på de ledninger, de vil klippe.

*Eksempel: For at forsøge at klippe en 5'er-ledning, skal du give 5 **oxygen**-brikker til én holdkammerat (ikke nødvendigvis personen, du klipper en ledning hos).*

- Hvis en bomberydder ikke kan spille, fordi der ikke er nok oxygen-brikker tilbage, eller vedkommende ønsker at spare på **oxygen**-brikkerne, springes vedkommende over, og detonator-drejepilen flyttes 1 felt fremad.
- **Kommunikation:** Da I er under vandet, kan I ikke tale, men I kan vise en tommelfinger opad, hvis der er brug for mere oxygen.
- Når en spiller ikke har flere ledninger på sin brikholder eller har afsløret sine RØDE ledninger, fjernes alle **oxygen**-brikker i vedkommendes beholdning fra spillet. Sørg for at fordele jeres **oxygen**-brikker forsvarligt!

MISSIONSREGLER

- Hvis et klip mislykkes, placeres den nye **info** -brik ved siden af brikholderen i stedet for foran den valgte ledning.
- Bomberydderne må selvfølgelig ikke dele information, de hver især har husket.
- Alt udstyr kan ellers bruges som normalt.

MISSIONSREGLER

- Den aktive bomberydder skal tiltales med "Sir."

① Spilleren vender det øverste **talkort**.

② Uden at rådføre sig med de andre spillere skal den aktive bomberydder vælge en spiller, der skal lave et klip med denne ledningeværdi (det kan være den aktive spiller selv).

③ Den valgte spiller skal sige: "Yes, Sir!" og udføre klippet.

Derefter bliver spilleren til venstre for den aktive spiller den næste aktive spiller osv.

- Hvis den valgte bomberydder ikke har den pågældende værdi, skal vedkommende vælge 1 **info**-brik og placere den foran sin brikholder, hvorefter detonator-drejepilen flyttes 1 felt fremad.

- Så snart 4 ledninger med samme værdi er blevet klippet, kasseres **talkortet**. Når kortstakken er tom, blandes de brugte **talkort** og lægges i en ny stak.

- Hvis den aktive bomberydder kun har røde ledninger tilbage på hånden i starten af sin tur, skal de udføre handlingen **Afslør røde ledninger**.

MISSIONSREGLER

- Alle **info** -brikker i denne mission er falske. Når du placerer en **info** -brik foran din brikholder, betyder det, at "denne ledning ikke matcher denne værdi."
- Når en bomberydders **DOBBELTKLIP** mislykkes, placerer ejeren af den indikerede ledning en **info** -brik, der matcher den gættede værdi, foran sin brikholder (der selvfølgelig er falsk information, da handlingen mislykkedes).

MISSIONSREGLER

- I slutningen af hver bomberydders tur flytter Nano som følger:

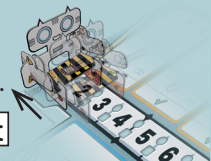
Hvis et klip lykkes ...

+1 felt



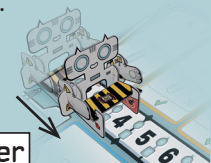
Hvis et klip lykkes, og værdien på ledningerne matcher værdien på Nanos nuværende felt ...

-1 felt



Hvis et klip mislykkes ...

+2 felter



Pas på! Hvis Nano når felt nr. 12, sprænges bomben!

MISSIONSREGLER

- For at lave et dobbeltklip skal en bomberydder først bruge et antal **oxygen**-brikker svarende til dybden (returnér dem til **oxygen**-beholdningen midt på bordet):
 - Ledninger 1-4 (dybde 1) = 1 brik
 - Ledninger 5-8 (dybde 2) = 2 brikker
 - Ledninger 9-12 (dybde 3) = 3 brikker
- Hvis en spiller ikke kan tage en tur, fordi de ikke har nok **oxygen**-brikker i starten af turen, springes deres tur over, og detonator-drejepilen flyttes 1 felt fremad. **Men**, hvis det er muligt for den aktive bomberydder at tage en tur, og vedkommende har nok **oxygen**-brikker til at forsøge et klip af en ledning, så SKAL vedkommende tage sin tur og kan ikke springe over.
- Hver gang en **verifikation**-brik  bliver placeret på bordet, får hver bomberydder 1 **oxygen**-brik.
- Spil lydfilen **Mission 54**, inden I begynder den første runde:
- Hvis I slipper ud med livet i behold, så åbn æsken med missionerne 55-66.

Placér de 11 røde ledninger her:

