

MISSIONSREGLER

- Når en udfordring er blevet afsluttet, kasseres den, og detonator-drejepilen flyttes 1 felt tilbage.



- Et **udfordringskort** viser en betingelse: UDFORDRINGEN er gennemført, hvis denne betingelse bliver opfyldt. Det kan gælde kun for 1 bomberydder, f.eks. sorteringen af ledninger på en brikholder, eller for hele holdet, såsom at beskrive en sekvens af ledninger, der skal klippes.

MISSIONSREGLER

- Hver bomberydder skal **selv** klippe deres omvendte ledning i en normal klippehandling, men uden at bruge udstyr eller en **dobbeltdetektor**. Hvis klippet mislykkes, eksploderer bomben!
- En bomberydder kan (efter eget valg eller tvang) foretage et **DOBBELTKLIP** med en holdkammerats ledning, der er vendt om, men hvis det sker, flyttes detonator-drejepilen flytter 1 felt fremad.

MISSIONSREGLER

- Hver gang I placerer en **verifikation**-brik  på spillepladen, skal I placere det matchende **begrænsningskort** (parret med det tilsvarende talkort) på spillepladen. Læg det oven på det tidligere **begrænsningskort**, hvis der allerede er et. Der kan på noget tidspunkt højst være ét aktivt **begrænsningskort**.
- Alle bomberyddere skal opfylde denne begrænsning, når det er deres tur.
- Hvis den aktive bomberydder ikke kan spille på grund af begrænsningen, siger de det og springer deres tur over (detonator-drejepilen flyttes ikke fremad). Men hvis ingen af bomberydderne kan tage en tur i en hel runde, eksploderer bomben!
- Begrænsninger gælder ikke for handlingen **Afslør røde ledninger**.

MISSIONSREGLER

- Selv hvis et klip mislykkes, skal I ikke give information om den klippede ledning.
- Men der er godt nyt – hver bomberydder kan bruge sin **dobbeltdetektor** hver tur! I denne mission er jeres dobbeltdetektorer altid tilgængelige, og de løber ikke tør for strøm.

MISSIONSREGLER

- For at klippe skal den aktive bomberydder gøre følgende:
 - 1 Enten lade **Nano** stå på sin nuværende position eller flytte **Nano** fremad til et talkort, der matcher 1 af værdierne på hånden. (I kan ikke flytte Nano bagud!)
 - 2 Foretage et klip med værdien, hvor **Nano** står.
 - 3 Vælge hvilken retning på talrækken **Nano** skal pege (drej den 180° eller lad den pege i dens nuværende retning).
- Hvis bomberydderen ikke kan lave et klip med de tilgængelige værdier (kortene **under og foran Nano**), springes deres tur over, og detonator-drejepilen flyttes 1 felt fremad. Rotér Nano 180° .
- Når 4 ledninger med en bestemt værdi er blevet klippet, skal I vende det matchende talkort med billedsiden nedad.
- **Udstyrskort 11** (*Kaffekrus*) springer en hel tur over.

MISSIONSREGLER

- Når en udfordring er blevet afsluttet, kasseres den, og detonator-drejepilen flyttes 1 felt tilbage.



- Et **udfordringskort** viser en betingelse: UDFORDRINGEN er gennemført, hvis denne betingelse bliver opfyldt. Det kan gælde kun for 1 bomberydder, f.eks. sorteringen af ledninger på en brikholder, eller for hele holdet, såsom at beskrive en sekvens af ledninger, der skal klippes.

MISSIONSREGLER

- Hver spiller skal overholde sin begrænsning. Spillere, der ikke kan opfylde deres begrænsning, springes over (detonator-drejepilen flyttes ikke). Men pas på, for hvis ingen af bomberydderne kan tage en tur i en hel runde, eksploderer bomben!
- I hver runde, før kaptajnens tur, taler bomberydderne sammen og bliver enige om, hvorvidt I vil sende jeres **begrænsningskort** rundt om bordet til højre eller venstre. Hvis I siger ja, vælger I, om de skal sende med eller mod uret.
- En bomberydder kan kassere sit **begrænsningskort** når som helst og erstatte det med et andet, som de vælger tilfældigt (fra kortene F til L), men det flytter detonator-drejepilen 1 felt fremad.
- Begrænsningen gælder ikke for handlingen **Afslør røde ledninger**.

MISSIONSREGLER

- Hver gang 4 ledninger, der matcher et synligt **talkort**, bliver klippet, flyttes detonator-drejepilen 1 felt tilbage.

MISSIONSREGLER

- For at lave et klip skal den aktive bomberydder placere lige som mange **oxygen**-brikker i reserven (se herunder) som værdien på de valgte ledninger.
Eksempel: For at forsøge at klippe 5'er-ledninger skal 5 **oxygen**-brikker placeres i reserven.
- I slutningen af turen giver den aktive bomberydder alle sine **oxygen**-brikker til spilleren til venstre.
- Efter hver runde begynder kaptajnen ved at tage alle **oxygen**-brikker fra reserven. Hvis kaptajnen ikke tager en tur, fordi de ikke har flere uklippede ledninger, eller de bruger **udstyrskort** 11 (*Kaffekrus*), gives brikkerne til næste spiller.
- Hvis en bomberydder ikke kan spille, fordi der ikke er nok **oxygen**-brikker tilbage, springes vedkommende over, og detonator-drejepilen flyttes 1 felt fremad. **Men** hvis det er muligt 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 springes over.
- **Kommunikation:** Da I er under vandet, kan I ikke tale, men I kan vise en tommelfinger opad, hvis der er brug for mere oxygen.

Reserve:



MISSIONSREGLER

- Hver bomberydder skal **selv** klippe deres omvendte ledninger i en normal klippehandling, men uden at bruge udstyr eller en **dobbeltdetektor**. Hvis klippet mislykkes, eksploderer bomben!
- En bomberydder kan (efter eget valg eller tvang) foretage et **DOBBELTKLIP** med en holdkammerats ledning, der er vendt om, men hvis det sker, flyttes detonator-drejepilen 1 felt fremad.

MISSIONSREGLER

- For at klippe skal en bomberydder forsøge at klippe ledninger, der matcher 1 af deres synlige **talkort**.
- Hvis den aktive bomberydder ikke har en ledning på hånden, der matcher et af deres **talkort**, springes turen over, og detonatordrejepilen flyttes 1 felt fremad.
- I alle tilfælde skal den aktive bomberydder i slutningen af sin tur vælge 1 af sine **talkort** og give det til en holdkammerat.
- Når 4 ledninger med en bestemt værdi er blevet klippet, skal I vende det matchende **talkort** med billedsiden nedad. Det betyder, at I vil have nogle kort med billedsiden opad foran jer (værdier, der kan gives til andre spillere) og nogen med billedsiden nedad (som du altid kan give væk).
- **Udstyrskort** 11 (Kaffekrus) lader dig springe din tur over.

MISSIONSREGLER

- Når en bomberydder laver et klip (vellykket eller ej), SKAL de derefter vælge at flytte Bomb Busters-figuren med et begrænsningskort, som de opfyldte i løbet af klippet.

Eksempel: Ledning 10 klippet = flyt Bomb Busters-figuren mod enten kort (A) "LIGE" eller kort (D) "7 til 12".

- Klip KUN GULE ledninger, når I bliver instrueret i det.
- Vægge kan ikke krydses. Hvis ALLE mulige ryk møder en væg, forbliver figuren, hvor den står.
- I et stribet felt lader et klip, der opfylder "HANDLING"-begrænsningen, jer udføre en HANDLING (der bliver forklaret for jer i løbet af missionen).
- Hvis I klipper 4 ledninger med et SOLOKLIP, svarer det til at lave 2 separate klip med den pågældende værdi (dvs. I må lave 2 ryk og/eller handlinger, der hver svarer til en begrænsning på klippets værdi).
-  = I skal foretage et klip, der opfylder "HANDLING"-begrænsningen og LYKKES (og som ikke flytter figuren).
-  = Vend kortet for at gå til næste etage, og placér figuren på trappe-feltet. Hold orienteringen "N".
-  = flyt detonator-drejepilen 1 felt fremad.
- Før den første tur skal I afspille lydfilen **Mission 66**:



FIASKO: I giver vel ikke op, når der kun er én mission tilbage? Storm den bunker igen!



SUCCE: Sikken bedrift! Sikken panache! I kan trække jer tilbage i fred ... Endelig ... Måske ...