

REGLAS PARA LA MISIÓN



- No podéis cortar los cables **b** y **c** hasta que hayáis cortado al menos 2 cables **a**.
- No podéis cortar los cables **c** hasta que hayáis cortado al menos 2 cables **b**.
- Los demás valores pueden cortarse en cualquier momento.
- Si un jugador solo tiene cables que no puede cortar en la mano (por ejemplo, solo cables **c** y no se ha cortado ningún cable **b**), entonces la bomba explota, ¡BOOM!

Cuando se han cortado 2 cables **a**, podéis darle la vuelta a la carta **a** y desplazar la carta de **Secuencia**. A continuación, haced lo mismo para **b**.





REGLAS PARA LA MISIÓN

- Una vez completada la preparación, iniciad el temporizador: ¡tenéis que desactivar la bomba antes de que se agote el tiempo!
- Como excepción, no jugáis en sentido horario, sino que podéis jugar en el orden que queráis. En cuanto un jugador dice «¡Zas!», pasa a ser el artificiero activo y realiza un turno.

Importante: Tenéis que esperar hasta el final del turno del artificiero activo para volver a decir «¡Zas!». ¡No os preocupéis! ¡Estáis todos en el mismo equipo!

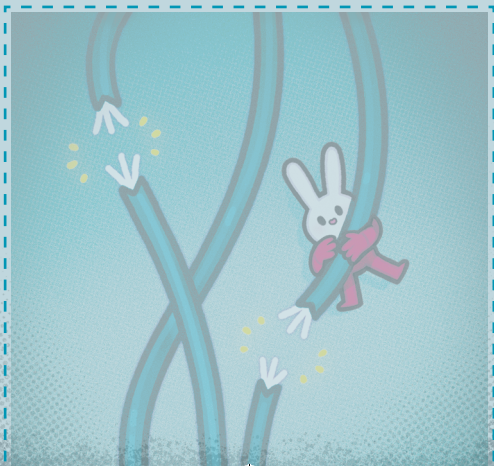
- Un artificiero no puede jugar varias veces seguidas, excepto cuando solo hay 2 artificieros o si solo queda un artificiero en juego.
- 



REGLAS PARA LA MISIÓN

Los 4 cables del valor de la carta de **Número** de abajo se consideran **exactamente** como cables rojos:

- Cortar cables de este valor hace detonar la bomba y fracasar la misión.
- Para poder revelarlos, solo debéis tener cables de este valor en la mano en vuestro turno.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Antes de poder utilizar cualquier **Equipo**, tenéis que haber cortado:
 - 2 cables del valor del Equipo (como es habitual).
 - 2 cables del valor de la carta de **Número** que tiene encima.

El orden no es importante.

- Cortar 2 cables del mismo valor es suficiente para desbloquear tanto el Equipo correspondiente si está en juego COMO la carta de **Número** correspondiente si está en juego.
- **Doble fondo:** Si utilizáis este Equipo, se coloca una carta de **Número** en cada una de las 2 nuevas cartas de **Equipo**. Si 2 cables de cualquiera de sus valores ya están cortados, pueden retirarse inmediatamente. De lo contrario, se retirarán más tarde.



REGLAS PARA LA MISIÓN

En su turno, un artificiero puede realizar una acción nueva:

- **ACCIÓN ESPECIAL PARA ESTA MISIÓN:** Cortar los 3 cables rojos al mismo tiempo. El artificiero debe indicar los 3 cables rojos entre los cables que todavía no se han cortado.
 - Si **al menos uno** de los cables no es rojo: la bomba explota.
 - Con 4 y 5 artificieros, esta acción es posible incluso para un artificiero que no tenga cables rojos en la mano.
 - **ATENCIÓN:** Si un artificiero solo tiene cables rojos, **DEBE** realizar esta acción especial.





REGLAS PARA LA MISIÓN

- Si «el novato» fracasa al realizar una acción de **Cortar en dúo**, la bomba explota inmediatamente.

Nota: El novato no puede utilizar el Equipo 9 (*Estabilizador*).



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Cuando los 4 cables correspondientes a la 1.^a carta de **Número** han sido cortados, dadle la vuelta a una de las cartas de **Equipo**. Movedla hacia arriba; puede utilizarse inmediatamente (independientemente de su número). A continuación, dadle la vuelta a la siguiente carta de **Número**, etc.

Ejemplo con
3 jugadores:



Los últimos dos cables «8» han sido cortados: se le da la vuelta a la primera carta de **Equipo** y se mueve hacia arriba (está disponible).

- Si se le da la vuelta a una carta de **Número** pero los 4 cables ya han sido cortados, sustituidla por la siguiente (sin conseguir ningún **Equipo**).

REGLAS PARA LA MISIÓN



- No podéis cortar los cables **b** y **c** hasta que hayáis cortado **LOS 4** cables **a**.
- No podéis cortar los cables **c** hasta que hayáis cortado **LOS 4** cables **b**.
- Los demás valores pueden cortarse en cualquier momento.

Cuando se han cortado los 4 **a**, podéis darle la vuelta a la carta **a** y desplazar la carta de **Secuencia**. A continuación, haced lo mismo para **b**.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Todas las fichas de **Información** de Sergio el Mytho en esta misión son falsas: cuando coloca una ficha de **Información** delante de su mano, significa que «este cable no es de este valor.»
- Cuando una acción de **Cortar en dúo** en la mano de Sergio fracasa, Sergio coloca una ficha de **Información** del valor anunciado delante del cable designado (lo cual es información falsa).
- Sergio no puede utilizar una carta de **Equipo**, pero puede participar en los efectos de los Equipos 2 (*Walkie-talkies*) y 8 (*Radar general*).

REGLAS PARA LA MISIÓN

Para esta misión, el *Radar general* siempre está disponible.

En su turno, el artificiero activo:

- 1 Revela la 1.^a carta de **Número** de la pila.
- 2 Utiliza el Equipo 8 (*Radar general*) en el valor de la carta de **Número**.
- 3 Designa a cualquier jugador (incluido el propio artificiero) para realizar un corte (**en solitario** o **en dúo**) con cables de este valor.

Como de costumbre, el siguiente jugador será el que esté a su izquierda (no el que esté a la izquierda del jugador que ha hecho el corte).

- Cuando la pila esté vacía, barajad las cartas de **Número**.
- Una carta de **Número** se descarta en cuanto se cortan los 4 cables correspondientes.
- Si al principio de su turno un artificiero solo tiene cables rojos en su mano, realiza la acción **Revelar cables rojos**.

Recordatorio: Como en todas las misiones, no podéis recordaros las respuestas dadas en los radares de las rondas anteriores. ¡Prestad atención!



REGLAS PARA LA MISIÓN

Finalmente habéis llegado a la cueva y estáis preparados para intervenir...

Reproducid el archivo de sonido escaneando el código QR:



FRACASO: Un momento..., ¿eso que se ve en el horizonte es otra cueva? Reproducid otra vez el archivo de sonido... ¡y no volváis a cometer el mismo error!



ÉXITO: ¡Bien hecho! Habéis encontrado la caja fuerte del científico loco, que contiene las fórmulas y los planes secretos. Por suerte, ya lo están persiguiendo el FBI, la CIA y otra organización todavía más secreta. Os esperan muchas aventuras más: abrid la caja «Misiones 20-30».

