



REGLAS PARA LA MISIÓN

- No hay reglas especiales: jugad de forma normal, recordando que los cables designados por fichas «X»  no están en orden.
- * Uso de Equipo:
 - Las cartas de **Equipo** no se pueden usar nunca en cables «X».
 - **TODO** el Equipo ignora los cables «X», incluso el **Equipo personal**, *Superdetector* (5) y *Radar general* (8).





REGLAS PARA LA MISIÓN

- Durante toda la misión, utilizad siempre las fichas pares/impares   en lugar de las fichas de Información (           ). Esto se aplica cuando cometáis un error y para el Equipo 4 (*Post-it*).

Recordatorio: Un cable rojo no tiene «valor», así que no es ni par ni impar.





REGLAS PARA LA MISIÓN

- En cuanto se hayan cortado los 2 primeros cables amarillos, cada artificioero (empezando por el Capitán y siguiendo en sentido horario) elige una ficha de **Información** del tablero y se la da al jugador de su izquierda. Cada jugador pone la ficha recibida correctamente delante de su mano (o al lado de su mano, si no tiene ese valor).



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Los 4 cables correspondientes a la carta de **Número** deben cortarse al mismo tiempo.
- **ACCIÓN ESPECIAL PARA ESTA MISIÓN:**
Indicar los 4 cables con el valor de la carta de **Número** (sin utilizar el *Detector doble*).
 - Si es un éxito, se cortan los cables.
 - Si es un fracaso, ¡la bomba explota!
- Al final de cada ronda, antes del turno del Capitán, descartad 1 de los 7 **Equipos** hasta que se haya realizado la acción especial. En ese momento, cualquier **Equipo** restante pasa a estar disponible (independientemente de qué cables se hayan cortado).

REGLAS PARA LA MISIÓN

- Durante toda la misión, utilizad siempre las fichas «x1», «x2», «x3» (  ) en lugar de las fichas de **Información** (     
     ). Esto se aplica a cuando cometáis un error y para el Equipo 4 (*Post-it*).
- Con el Equipo 4 (*Post-it*), se puede colocar una ficha delante de un cable cortado.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Los artificieros ya no pueden decir el **número de cable**. Se puede hacer de todo para inferirlo: deletrear, ruidos, mostrar el número con los dedos, decir «el número de días que tiene una semana», etc.
- Si un artificiero se olvida de esta regla y dice un número en voz alta, ¡el detonador avanza un espacio! ¡Cuidado con lo que decís!





REGLAS PARA LA MISIÓN

- En su turno, un artificiero debe empezar dándole la vuelta a una de las cartas de **Número** a su elección que todavía estén boca arriba. Entonces debe realizar una acción de corte (**Cortar en dúo** o **Cortar en solitario**) en los cables de ese número. En los turnos siguientes, el artificiero activo solo podrá cortar cables de los números que sean visibles.
- Cuando ya no queden números visibles, se ponen todas las cartas boca arriba.
- Cuando se corten los 4 cables de un número, se retira del juego la carta de **Número** correspondiente.
- Si un artificiero activo no tiene cables en su mano correspondientes a los números visibles restantes, se salta su turno y el detonador no se mueve. De lo contrario, **debe** cortar los cables de los números visibles.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- En cuanto se cortan los primeros 2 cables amarillos:
 - 1 Tomad al azar el mismo número de fichas de **Información** (📖) como el número de artificieros y ponedlas en fila boca arriba.
 - 2 Cada artificiero (empezando por el Capitán y siguiendo en sentido horario) elige una de estas fichas y la pone correctamente delante de su mano (o al lado de su mano, si no tiene ese valor).



REGLAS PARA LA MISIÓN

- El «Capitán Pereza» no puede utilizar una carta de **Equipo**, ¡y recordad que no tiene Equipo personal!
- Si el «Capitán Pereza» fracasa al realizar una acción de **Cortar en dúo**, la bomba explota inmediatamente.
- El «Capitán Pereza» puede participar en los efectos de los Equipos 2 (*Walkie-talkies*) y 8 (*Radar general*).



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Al principio del turno de un jugador:
 - 1 El jugador a la derecha del artificiero activo pone una de sus cartas de **Número** boca abajo en la mesa.
 - 2 El artificiero activo juega su turno de forma normal.
 - 3 Se revela la carta de **Número** oculta: si el artificiero activo ha cortado los cables de este valor, el detonador avanza una casilla.
 - 4 El artificiero activo toma esta carta de **Número**.
- En cuanto se han cortado 4 cables del mismo valor, se descarta la carta de **Número** correspondiente.
- En cuanto a un artificiero solo le queda una carta, toma otra carta de la pila (si los cables de ese número ya se han cortado, toma otra).
- Cuando solo queda un valor por cortar, se descarta inmediatamente la última carta de **Número**.
- Si un artificiero ya no tiene más cables en la mano, coloca sus cartas en el fondo de la pila.



REGLAS PARA LA MISIÓN

Antes del primer turno, reproducid el archivo de sonido escaneando el código QR:



FRACASO: ¡Boom!

Os habéis ganado una segunda oportunidad. Volved a reproducir el archivo de sonido... ¡Apresuraos!



ÉXITO: ¡Felicidades! La policía ha atrapado al lobo feroz, lo ha arrestado y ha conseguido todas las pruebas necesarias. Las cosas no pintan bien para él. Vuestras aventuras siguen: abrid la caja «Misiones 31-42».

