



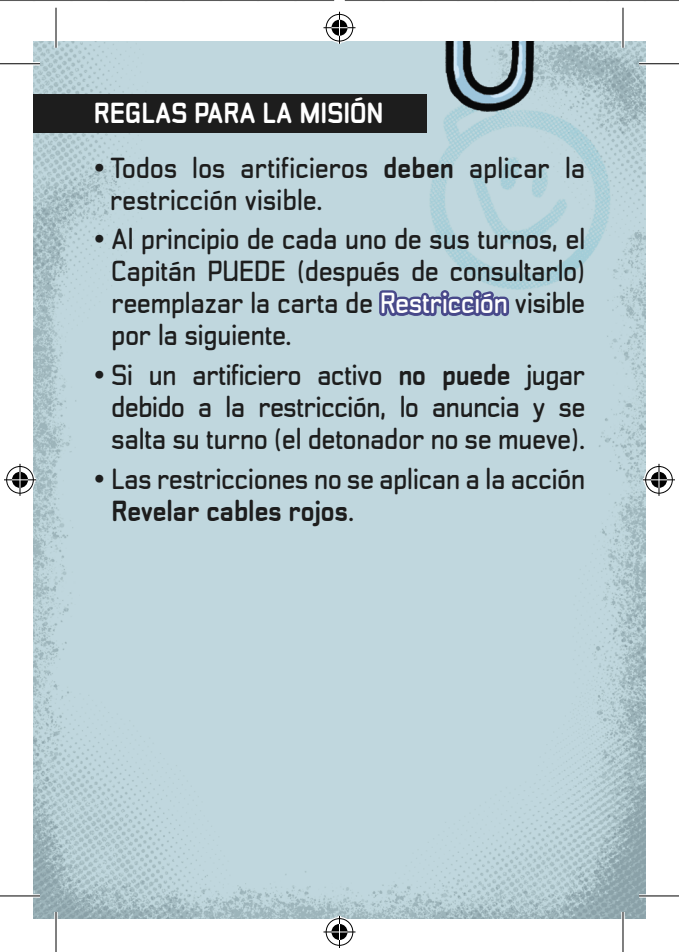
REGLAS PARA LA MISIÓN

- Cada jugador **debe** aplicar su restricción.
- Cuando un artificiero no pueda aplicar su restricción **al principio de su turno**, le da la vuelta a la carta y juega de forma normal durante el resto de la partida.





REGLAS PARA LA MISIÓN

- Todos los artificieros deben aplicar la restricción visible.
 - Al principio de cada uno de sus turnos, el Capitán PUEDE (después de consultarlo) reemplazar la carta de **Restricción** visible por la siguiente.
 - Si un artificiero activo **no puede** jugar debido a la restricción, lo anuncia y se salta su turno (el detonador no se mueve).
 - Las restricciones no se aplican a la acción **Revelar cables rojos**.
- 



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Durante toda la misión, siempre se utilizan las fichas **pares/impares**  en lugar de las fichas de **Información** . Esto se aplica al cometer un error y al Equipo 4 (*Post-it*).



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Cuando las cartas de **Personaje** están ocultas, los artificieros no tienen Equipo personal.
- El **eslabón más débil**:
 - Debe aplicar su carta de **Restricción** sin hablar al respecto.
 - Si no puede jugar en su turno debido a la restricción:
 - El detonador avanza 2 casillas.
 - Todos los artificieros descartan sus cartas de **Restricción** y de **Personaje**.
- Los demás artificieros:
 - Juegan de forma normal, ignorando su carta de **Restricción**.
 - Al principio de su turno, pueden señalar al **eslabón más débil** y describir cuál es su restricción (sin consultarlo con los demás):
 - Si no aciertan (sobre la identidad y/o la restricción): el detonador avanza una casilla.
 - Si aciertan (sobre la identidad y la restricción): se les da la vuelta a todas las cartas de **Personaje** y pueden utilizarse. El **eslabón más débil** ya no tiene que aplicar su restricción y la partida prosigue de forma normal (se descartan las cartas de **Restricción**).

REGLAS PARA LA MISIÓN

- Los cables indicados por las fichas  pueden cortarse de forma normal (con una acción de **Cortar en dúo** o **Cortar en solitario**), pero solo cuando se han cortado los 4 cables amarillos.
- Uso de Equipo:
 - No se puede utilizar **Equipo** en los cables .
 - Todo el Equipo ignora los cables , incluso el Equipo personal, el Equipo 5 (*Superdetector*) y el Equipo 8 (*Radar general*).

REGLAS PARA LA MISIÓN

- Los cables con los valores de las cartas de **Número** visible deben cortarse en el orden mostrado por la flecha de la carta de **Secuencia**. Cada vez que un artificiero corta 2 cables del primer número adyacente a la carta de **Secuencia**, retira esta carta de **Número** y puede decidir (sin consultárselo a los demás) poner la carta de **Secuencia** al otro extremo de la fila de cartas.

Ejemplo: Se han cortado 2 cables «10».



La carta de **Secuencia**
puede quedarse allí o
moverse al otro extremo.

- Los valores de los cables que no son los de las 5 cartas de **Número** pueden cortarse en cualquier momento.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Debéis aplicar la restricción visible.
- Cada vez que se cortan los 4 cables de un valor, reemplazad la carta de **Restricción** visible por la siguiente.
- Si un artificiero activo no puede jugar debido a la restricción, lo anuncia y se salta su turno. Si ninguno de los artificieros puede jugar durante toda la ronda, el detonador avanza una casilla y se sustituye la restricción.
- Cuando el mazo se agota, no hay más restricciones.
- Las restricciones no se aplican a la acción **Revelar cables rojos**.





REGLAS PARA LA MISIÓN

- El Capitán tiene que cortar **personalmente** el cable girado utilizando una acción normal de cortar. Si falla, la bomba explota.
- Ningún otro artificiero puede cortar el cable del Capitán. Si un artificiero no tiene ninguna otra posibilidad que cortar el cable girado del Capitán, debe saltarse su turno y el detonador avanza una casilla.
- No puede utilizarse ningún **Equipo** o **Equipo personal** en el cable girado.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Los 4 cables correspondientes a la carta de **Número** visible deben cortarse a la vez.
- **ACCIÓN ESPECIAL PARA ESTA MISIÓN:** Indicar y cortar los 4 cables de la carta de **Número** (sin utilizar **Equipo personal**), aunque el jugador no tenga ninguno en su mano. Si el jugador fracasa, la bomba explota.
- Al final de cada ronda, antes del turno del Capitán, se descarta 1 de las cartas de **Número** del mazo hasta que se haya realizado la acción especial.
- En cuanto se ha realizado la acción especial: se reparten las cartas de **Número** restantes en el mazo entre todos los artificieros, de una en una, boca abajo, empezando por el Capitán y siguiendo en sentido horario. A continuación, cada artificiero pone una ficha de **Información** en su mano correspondiente a los valores de las cartas de **Número** que han recibido. Si no tiene más fichas de **Información** de este valor, lo ignora. Si no hay más cables de este valor, también lo ignora.

REGLAS PARA LA MISIÓN

- Durante toda la misión, cada jugador utiliza uno de los 2 tipos de fichas en lugar de las fichas de **Información** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12). Esto se aplica al cometer un error y al Equipo 4 (*Post-it*).
- El Capitán y, dependiendo del número de jugadores, el 3.^{er} y 5.º jugador, utilizan las fichas x1, x2, x3 (x1, x2, x3): estas fichas indican que el valor está presente 1, 2 o 3 veces en el soporte del jugador, incluyendo los cables cortados. Para x2 y x3, la ficha puede colocarse delante de cualquier cable del valor (izquierda, derecha o centro en el caso de x3).
- El 2.º jugador y, dependiendo del número de jugadores, el 4.º, utilizan las fichas pares/impares.
- Con el Equipo 4 (*Post-it*), una ficha x1, x2, x3 puede colocarse delante de un cable que ya ha sido cortado.
- Las fichas x1, x2, x3 y las fichas pares/impares no pueden colocarse delante de cables rojos.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Los cables amarillos (llamados **CABLES TRAMPA**) no se cortan de forma normal: se cortan de uno en uno.
- **ACCIÓN ESPECIAL PARA ESTA MISIÓN:**
En su turno, un artificiero puede señalar solo 1 de los **CABLES TRAMPA** (cables amarillos) de sus compañeros.
 - Si tiene éxito, se revela únicamente el cable amarillo señalado y el detonador retrocede una casilla.
 - Si fracasa, se pone una ficha de **Información** allí y el detonador avanza una casilla.
- Si un artificiero solo tiene un **CABLE TRAMPA** (cable amarillo) en su mano (y algún cable rojo), se salta su turno.



REGLAS PARA LA MISIÓN

Preparaos... ¡y que empiece el espectáculo!

Antes de la primera ronda, reproducid el archivo de sonido escaneando el código QR:



FRACASO: El espectáculo no ha ido demasiado bien. Dejad de hacer payasadas. ¡El espectáculo debe continuar (otra vez)!



ÉXITO: ¡Lo habéis hecho muy bien! Pero cuidado... El siguiente malo que os encontréis tal vez no tenga tanto sentido del humor. Abrid la caja «Misiones 43-54».

