

REGLAS PARA LA MISIÓN

- En cuanto un desafío en juego tiene éxito, este se descarta y el detonador retrocede una casilla.



- Una carta de **Desafío** muestra una condición: el desafío tiene éxito si se cumple esta condición. Puede ser para 1 artificiero (por ejemplo: disponer los cables en un soporte), o para todo el equipo (por ejemplo: secuencia de cables a cortar).



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Cada artificiero debe cortar su cable girado **personalmente** con una acción normal de cortar, pero sin **Equipo** o *Detector doble*. Si fracasa, la bomba explota.
- No se puede utilizar **Equipo** o Equipo **personal** en los cables girados.
- Un artificiero puede (por elección o por obligación) realizar la acción **Cortar en dúo** con el cable girado de un compañero, pero, si lo hace, el detonador avanza una casilla.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Cada vez que se pone una ficha de **Validación** en el tablero, poned la carta de **Restricción** correspondiente (asociada con ese número) en el tablero. Si ya había una, se pone encima de la anterior. Por lo tanto, solo hay una restricción activa.
- Todos los artificieros deben aplicar esta restricción.
- Si un artificiero activo no puede jugar debido a la restricción, lo anuncia y se salta su turno (el detonador no avanza). Pero si ninguno de los artificieros puede jugar durante una ronda, la bomba explota.
- Las restricciones no se aplican a la acción **Revelar cables rojos**.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Aunque un corte fracase, no podéis dar ninguna información sobre el cable designado.
- No obstante, buenas noticias: ¡cada artificiero puede utilizar su *Detector doble* en cada turno! ¡Nunca se agotan!





REGLAS PARA LA MISIÓN

- Para realizar una acción de corte, el artificiero activo debe:
 - 1 Dejar a Nano en su sitio o hacerle avanzar (pero nunca retroceder) a una carta correspondiente a uno de los valores de su mano.
 - 2 Intentar una acción de corte con el valor donde está Nano.
 - 3 Elegir entre darle la vuelta a Nano o dejarlo como está.
- Si el artificiero no puede jugar con sus valores disponibles (la carta en la que está Nano y las cartas que hay **delante de Nano**), le da la vuelta a Nano, hace avanzar el detonador y juega.
- Cuando los 4 cables de un número han sido cortados, la carta se pone boca abajo.
- El Equipo 11 (*Termo de café*) se salta todo un turno.

REGLAS PARA LA MISIÓN

- En cuanto un desafío en juego tiene éxito, este se descarta y el detonador retrocede una casilla.



- Una carta de **Desafío** muestra una condición: el desafío tiene éxito si se cumple esta condición. Puede ser para 1 artificiero (por ejemplo: disponer los cables en un soporte), o para todo el equipo (por ejemplo: secuencia de cables a cortar).



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Cada jugador debe aplicar su restricción. Si un artificiero no puede aplicar la suya, se salta su turno (el detonador no avanza). Pero si ninguno de los artificieros puede jugar durante una ronda, la bomba explota.
- En cada ronda, antes del turno del Capitán, los artificieros se consultan entre ellos y deciden si quieren pasarse entre ellos todas las cartas de **Restricción**. Si acuerdan que sí, deciden en qué dirección: en sentido horario o en sentido antihorario.
- Un artificiero puede descartar su carta de **Restricción** en cualquier momento y sustituirla por otra seleccionada al azar (F-L), pero si lo hace, tiene que avanzar el detonador una casilla.
- Las restricciones no se aplican a la acción **Revelar cables rojos**.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Cada vez que se cortan los 4 cables de una de las cartas de **Número** visibles, el detonador retrocede una casilla.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Para realizar una acción de corte, un artificiero debe poner tantas fichas de **Oxígeno** en la reserva (ver abajo) como el valor de los cables designados. Por ejemplo: para intentar cortar los cables «5», el jugador debe poner 5 fichas.
- Al final de su turno, el artificiero activo le da todas sus fichas restantes al jugador de su izquierda.
- Después de cada ronda, el Capitán empieza su turno tomando todas las fichas de la reserva. En caso de que el Capitán no juegue (ya ha cortado todos sus cables o está utilizando el equipo 11 (*Termo de café*)), las fichas van al siguiente jugador.
- Si un artificiero no puede jugar porque no tiene suficientes fichas de **Oxígeno**, se salta su turno y el detonador avanza una casilla. Si puede jugar (tiene la cantidad necesaria de fichas de **Oxígeno** para cortar uno de sus cables), entonces **tiene que jugar**.
- **Comunicación:** Como estáis bajo el agua, no podéis hablar. Está permitido un signo: levantar el pulgar para indicar que necesitáis más oxígeno.

Reserva:





REGLAS PARA LA MISIÓN

- Cada artificiero debe cortar sus cables girados personalmente con una acción normal de cortar, pero sin **Equipo** ni *Detector doble*. Si fracasa, la bomba explota.
- Un artificiero puede (por elección o por obligación) realizar la acción **Cortar en dúo** con el cable girado de un compañero, pero, si lo hace, el detonador avanza una casilla.





REGLAS PARA LA MISIÓN

- Para realizar una acción de corte, un artificiero debe intentar cortar un valor correspondiente a una de sus cartas de **Número**.
- Si el artificiero activo no tiene un cable en la mano que corresponda a sus números, se salta su turno y el detonador avanza una casilla.
- En todos los casos, al final de su turno, el artificiero activo debe darle una de sus cartas de **Número** (a su elección) a un compañero.
- Cuando los 4 cables de un número han sido cortados, la carta se pone boca abajo. Así, tendréis algunas cartas boca arriba delante de vosotros (los números a cortar) y algunas cartas boca abajo (que siempre podéis dar).
- El Equipo 11 (*Termo de café*) permite **saltarte tu turno**.

REGLAS PARA LA MISIÓN

- Cuando un artificiero realiza una acción de corte (con éxito o no), a continuación debe mover la figurita del **CazaBombas** en dirección a una restricción cumplida de su elección.

Ejemplo: Cable «10» cortado = mover la figurita del CazaBombas en dirección a «PARES» o «7-12».

- Solo podéis cortar los cables amarillos cuando se os diga que lo hagáis.
- No se puede avanzar por una pared. Si TODOS los movimientos posibles se topan con una pared, la figurita se queda donde estaba.
- En una casilla rayada, realizar un corte que respeta la restricción de «ACCIÓN» permite al jugador realizar una ACCIÓN (que se explica durante la misión).
- Si se cortan 4 cables con una acción de Cortar en solitario, es equivalente a hacer 2 cortes separados del número en cuestión (se hacen 2 movimientos y/o acciones, correspondientes a la restricción del número cortado).

-  = Hay que hacer un corte con éxito correspondiente a la restricción de «ACCIÓN» (y no moverse).

-  = Darle la vuelta a la carta para cambiar de planta y colocar la figurita en la casilla de la escalera.
Se mantiene la orientación «N».

-  = + 1 casilla del detonador.

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



 **FRACASO:** No vais a abandonar ahora que os falta una sola misión. ¡Volved a intentar entrar en ese búnker!

 **ÉXITO:** ¡Increíble! ¡Menudo acto heroico! Por fin os podéis retirar en paz... Tal vez.