

## REGLAS PARA LA MISIÓN

En su turno, un jugador debe cortar cables mediante:

- **Una acción de CORTAR EN DÚO:** 2 cables idénticos; 1 de uno de sus compañeros y 1 propio.

Señala un cable de un compañero y dice un valor. Por ejemplo: «este cable es un 9».

→ **Si ha acertado, es un éxito:**

Las 2 losetas de cable se ponen boca arriba delante de los soportes, sin moverlas a derecha o izquierda.

→ **Si se ha equivocado, es un fracaso:**

1 La flecha del detonador avanza una casilla (al llegar a la calavera, la bomba explota y la misión fracasa).

2 Su compañero pone una ficha de **Información** delante del cable señalado para mostrar su verdadero valor.

⚠: El jugador activo no muestra qué cable de su mano iba a cortar.

- **O BIEN, una acción de CORTAR EN SOLITARIO:** el jugador tiene en su mano todos los cables restantes del mismo valor.

- Los 4 cables.

- Los 2 cables restantes (solo si ya se han cortado los otros 2).

El jugador los pone boca arriba delante de su soporte.



## REGLAS PARA LA MISIÓN

En su turno, un jugador debe cortar cables mediante:

- Una acción de **CORTAR EN DÚO**: 2 cables idénticos; 1 de uno de sus compañeros y 1 propio.
- O BIEN una acción de **CORTAR EN SOLITARIO**: todos los cables restantes del mismo valor en su mano.
- **NUEVO: ¡cables amarillos!**  
Los cables amarillos se cortan del mismo modo que los cables azules (**Cortar en dúo** y **Cortar en solitario**).

**Al cortarlos, se considera que tienen el mismo valor.**

Para cortar un cable amarillo, el artificiero activo debe tener uno en su mano, señalar un cable de un compañero y decir: «este cable es amarillo».

NOTA: Si se corta por error un cable amarillo durante la partida, se utiliza una ficha de **Información**  «amarilla».

## REGLAS PARA LA MISIÓN

- **NUEVO: Cables rojos**  
¿Qué pasa si cortáis un cable rojo?  
→ Explota la bomba inmediatamente.  
¡La misión ha fracasado!

### NUEVA ACCIÓN: Revelar cables rojos

Cuando un artificiero solo tiene cables rojos (uno o más) en su mano al principio de su turno, debe revelarlos. Ya no puede desactivar la bomba. Sus compañeros seguirán jugando. Esta es la única forma de revelar cables rojos sin hacer explotar la bomba.

- **NUEVO: Cartas Equipo**
  - El Equipo no se puede utilizar al principio de la partida.
  - Al cortar 2 cables del valor del Equipo, la carta pasa a estar disponible: deslizada la carta hacia arriba.
  - Una carta de Equipo solo se puede utilizar una vez: una vez utilizada, dadle la vuelta.

### Recordatorio:

En cuanto sintáis que estáis preparados para superar el examen, ¡pasad a la misión n.º 8!

## REGLAS PARA LA MISIÓN

Esta misión incluye todo lo que habéis aprendido hasta ahora:

- El **Equipo** pasa a estar disponible cuando cortáis 2 cables del número correspondiente.
- Hay dos cables **AMARILLOS** que hay que cortar juntos (con 2 jugadores, hay 4 que cortar de 2 en 2).
- Hay 1 cable **ROJO** que no hay que cortar durante la misión; solo se puede revelar cuando es el único que queda en la mano de un jugador.

Recordatorio:

En cuanto sintáis que estáis preparados para superar el examen, ¡pasad a la misión n.º 8!



## REGLAS PARA LA MISIÓN

- **NUEVO:** «2 de 3»

Hay que cortar 2 cables **AMARILLOS** juntos, y solo sabéis que su valor es una de dos posibilidades.



Recordatorio:

En cuanto sintáis que estáis preparados para superar el examen, ¡pasad a la misión n.º 8!





## REGLAS PARA LA MISIÓN

- **NUEVO: 4 cables amarillos**

Los 4 cables amarillos se consideran del mismo valor. Se cortan como 4 cables del mismo valor:

- normalmente, 2 a la vez con una acción de **CORTAR EN DÚO**,
- o bien, 2 o 4 a la vez con una acción de **CORTAR EN SOLITARIO**, si un jugador tiene todos los cables restantes amarillos en juego (los 4 cables o 2 cables cuando ya se han cortado 2).

Recordatorio:

En cuanto sintáis que estáis preparados para superar el examen, ¡pasad a la misión n.º 8!



## REGLAS PARA LA MISIÓN

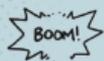
- **NUEVO:** «1 de 2»

Solo hay un cable **ROJO** en juego y solo sabéis que su valor es una de dos posibilidades (3 posibilidades con 2 jugadores).



## REGLAS PARA LA MISIÓN

No hay reglas especiales: aplicad lo que habéis aprendido.



### FRACASO:

Por suerte, era una bomba falsa... ¡Haced un poco de revisión y volved a hacer el examen!



### ÉXITO:

¡Bien hecho! ¡Ahora ya sois miembros oficiales de la brigada CAZABOMBAS!



Os pueden llamar a la acción en cualquier momento.

Cuando decidáis aceptar vuestra primera misión, la encontraréis abriendo la caja «Misiones 9-19».