

# ENTRENAMIENTO, 1.<sup>er</sup> día

# #1

## Lección 1: ¿Cómo se corta un cable?

### PREPARACIÓN

*Cada misión muestra el material requerido, como, por ejemplo, los cables que hay que mezclar, repartir entre los jugadores y disponer en los soportes:*



- x24 cables (solo números 1-6, 4 de cada)
- Excepción a la regla durante el entrenamiento:
  - No pongáis las cartas de **Equipo** en el tablero.
  - No todos los cables azules están disponibles.
- Para todas las misiones futuras (¡y no lo repetiremos!):
  - Poned el detonador en el número de jugadores.
  - Cada jugador toma una carta de **Personaje**. Podrá utilizar su **Detector doble** una vez por partida.
  - Empezando por el Capitán y avanzando en sentido horario, cada jugador pone una ficha de **Información** a su elección delante de uno de sus cables azules, del valor correspondiente.
  - Por último, se le da la vuelta a la carta de **Misión** y se coloca en la esquina inferior izquierda del tablero: muestra las reglas específicas para esta misión.

# ENTRENAMIENTO, 2.º día

# #2

*Lección 2: Cortar un cable amarillo.*

## PREPARACIÓN



• x32 cables (solo números 1-8)



• x2\*

*\*Tomad los cables amarillos al azar de entre los valores 1.1 a 7.1.*

- Excepción a la regla durante el entrenamiento:
  - No todos los cables azules están disponibles.
  - No pongáis las cartas de **Equipo** en el tablero.
- De esta misión en adelante: colocad las piezas de madera correspondientes a los cables especiales (en esta misión, 2 cables amarillos) en la línea central del tablero.
- Recordatorio: **Nunca** podéis utilizar la ficha de **Información** durante la preparación.



## ENTRENAMIENTO, 3.<sup>er</sup> día

#3

*Lección 3: (NO) cortar un cable rojo.*

### PREPARACIÓN



• x40 (solo números 1-10)



• x1\*

*\*Tomad un cable rojo al azar de entre los valores 1.5 a 9.5.*

- Excepción a la regla durante el entrenamiento:
  - No todos los cables azules están disponibles.
- De esta misión en adelante: tomad las cartas de **Equipo** al azar y ponedlas en el tablero, dependiendo del número de jugadores.
- Si os ha salido el Equipo 11 (*Termo de café*) o el 12 (*Etiqueta =*), sustituidlos por otro.



# ENTRENAMIENTO: 1.º día en el terreno

# #4

*¡Es hora de poner en práctica la teoría!*

## PREPARACIÓN

-  x48 (TODOS) •  x1 •  x2

- De ahora en adelante, SIEMPRE jugaréis con TODOS los cables azules (48 cables).
- En el cuadro inferior encontraréis todos los ajustes necesarios para partidas con 2 jugadores 🐰🐰.

- 🐰🐰 2 jugadores: •  x48 •  x1 •  x4

## ENTRENAMIENTO: 2.º día en el terreno

#5

*No es un camino de baldosas amarillas, sino un campo de minas...*

### PREPARACIÓN

-  x1
-  x2 de 3\*

\* Antes de repartir las losetas:

- Tomad 3 losetas amarillas.
- Poned las 3 piezas  en las casillas correspondientes del tablero, con el lado «?» hacia arriba.
- Mezclad las 3 losetas amarillas boca abajo, tomad 2 de ellas y añadidlas boca abajo a las losetas azules. Dejad a un lado la tercera loseta amarilla sin revelarla.



2 jugadores: •  x2 •  x2 de 3



# ENTRENAMIENTO: 3.<sup>er</sup> día en el terreno

## #6

*¿Qué es amarillo y os está esperando?  
¡4 cables amarillos que tenéis que cortar a tiempo!*

### PREPARACIÓN



•

x1



•

x4



2 jugadores:



x2



x4



# ENTRENAMIENTO: Último día de aprendizaje

# #7

*Hay un cable rojo bueno y un cable rojo malo...*

## PREPARACIÓN

-  x1 de 2\*

\* Antes de repartir las losetas:

- Tomad 2 losetas rojas.
- Poned las 2 piezas  en las casillas correspondientes del tablero, con el lado «?» hacia arriba.
- Mezclad las 2 losetas rojas boca abajo y poned 1 boca abajo entre las losetas azules. Dejad a un lado la otra sin revelarla.

 2 jugadores: •  x1 de 3

# EXAMEN FINAL

# #8

*¡Es el gran día! ¿Estáis preparados para aprobar el examen de desactivación de bombas?*

## PREPARACIÓN



• x1 de 2



• x2 de 3



2 jugadores: •  x1 de 3 •  x4