## ENTRENAMIENTO, 1.er 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 (jy 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**



\*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.er día

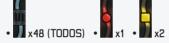
#3

Lección 3: (NO) cortar un cable rojo.

- 11 x40 (solo números 1-10) 11 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.er día en el terreno

iEs hora de poner en práctica la teoría!



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







# ENTRENAMIENTO: 2.° día en el terreno

#5

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

### **PREPARACIÓN**



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.



#6

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







## 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.

## **EXAMEN FINAL**

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











