

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT



Osa johdoista täytyy katkaista järjestyksessä:

- Yhtään **b** -johtoa ei saa katkaista ennen kuin on katkaistu vähintään 2 **a** -johtoa.
- Yhtään **c** -johtoa ei saa katkaista ennen kuin on katkaistu vähintään 2 **a** -johtoa ja vähintään 2 **b** -johtoa.
- Kaikki muut johdot (joiden arvot eivät ole numerokorteilla) saa katkaista missä tahansa järjestyksessä.
- Jos pelaajalla on kädessään vain sellaisia johtoja, joita ei saa katkaista (esim. vain **c** -johtoja ennen kuin yhtään **b** -johtoa on katkaistu), niin pommi räjähtää!

Kun on katkaistu 2 **a** -johtoa, kääntäkää **a** -kortti nurin ja siirtäkää **yhdistelmäkortti** seuraavan numerokortin kohdalle. Tehkää samoin sitten, kun on katkaistu 2 **b** -johtoa.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Valmistelujen jälkeen käynnistää ajastin: teidän täytyy purkaa pommi ennen kuin aika loppuu!
- Tässä tehtävässä **vuorot eivät vaihdu myötöpäivään**. Sen sijaan voitte pelata missä tahansa järjestyksessä. Heti kun joku sanoo "Naps!", hänestä tulee aktiivinen pomminpurkaja ja hän aloittaa uuden vuoron.

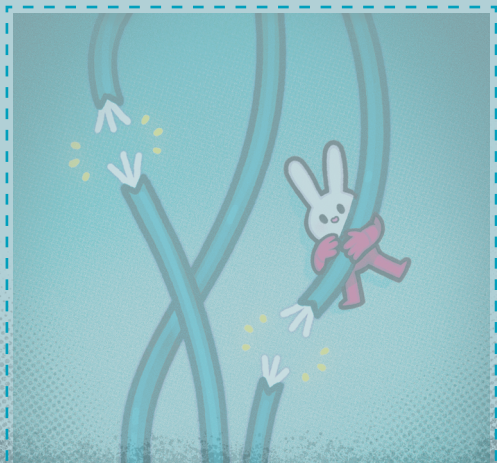
Tärkeää: Odottakaa rauhassa, että aktiivinen pomminpurkaja lopettaa vuoronsa, ennen kuin sanotte "Naps!" Älkää hätäilkö, sillä olettehan kaikki samassa tiimissä!

- **Huomatkaa:** sama pomminpurkaja ei saa ottaa kahta peräkkäistä vuoroa, paitsi jos pelaajia on jäljellä vain kaksi.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

Kohdelkaa tämän **numerokortin** arvoa vastaavia 4 johtoa kuin ne olisivat PUNAISIA:

- Tällaisen johdon katkaiseminen räjäyttää pommin ja tehtävä päättyy tappioon.
- Voit paljastaa tällaisia johtoja omalla vuorollasi vain, jos ne ovat kätesi viimeiset jäljellä olevat johdot. (Tämä toimii siis samoin kuin **Paljasta punaiset johtosi** -toiminto.)



TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Varuste tulee käyttöönne vasta, kun on katkaistu kaksi johtoparia: **varustekortin** näyttämän arvon lisäksi täytyy katkaista myös sen päällä olevan **numerokortin** mukainen johtopari. Nämä parit voi katkaista kummassa tahansa järjestyksessä.
- Kun katkaisette **numerokortin** määräämän johtoparin, poistakaa **numerokortti**.
- Jos **numerokortilla** ja **varustekortilla** on sama arvo, riittää kun katkaisette yhden sellaisen johtoparin.
- Jos käytössä on **varustekortti** *Valepohja*, asettakaa **numerokortti** kummankin uuden **varustekortin** päälle, kun ne tulevat pelilaudalle. Jos kumpaa tahansa **numerokorttia** vastaava johtopari on jo katkaistu, poistakaa **numerokortti** heti. Muussa tapauksessa noudattakaa tehtävän sääntöjä tavalliseen tapaan.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

Aktiivisella pomminpurkajalla on käytössään uusi toiminto:

- **ERIKOISTOIMINTO TÄHÄN TEHTÄVÄÄN:**
Katkaise kaikki 3 PUNAISTA johtoa kerralla. Sinun täytyy osoittaa nämä 3 PUNAISTA johtoa KAIKKIEN katkaisemattomien johtojen joukosta.
 - *Jos edes yksi johdoista on muu kuin punainen: pommi räjähtää!*
 - *Jos pelaajia on 4–5, toiminnon saa tehdä, vaikka pomminpurkajalla ei olisi yhtään PUNAISTA johtoa omassa kädessään.*
 - **HUOMATKAA:** *Jos pomminpurkajalla on kädessään vain PUNAISIA johtoja, hänen on PAKKO tehdä tämä toiminto, eikä hän saa tehdä Paljasta punaiset johtosi -toimintoa.*

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Jos keltanokka epäonnistuu Tiimikatkaaisu-toiminnossa, pommi räjähtää heti.

Huomatkaa: Keltanokka ei saa käyttää varustetta 9 (*Vakautin*).

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Kun näkyvissä olevaa **numerokorttia** vastaavat 4 johtoa on katkaistu, kääntäkää esiin 1 **varustekortti**. Se on heti käytettävissä (sen arvosta riippumatta), joten työntäkää se ylös. Kääntäkää sitten esiin seuraava **numerokortti**.

Esimerkki
3 pelaajalla:



Kaksi viimeistä "8"-johtoa on juuri katkaistu.
Ensimmäinen **varustekortti** käännetään esiin ja työnnetään ylös (käyttökelpoiseksi).

- Jos käännätte esiin sellaisen **numerokortin**, jota vastaavat 4 johtoa on jo katkaistu, kääntäkää sen tilalle uusi (ilman, että käännätte yhtään **varustekorttia**).

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT



Osa johdoista täytyy katkaista järjestyksessä:

- Yhtään **b** -johtoa ei saa katkaista ennen kuin KAIKKI 4 **a** -johtoa on katkaistu.
- Yhtään **c** -johtoa ei saa katkaista ennen kuin KAIKKI 4 **a** -johtoa ja KAIKKI 4 **b** -johtoa on katkaistu.
- Kaikki muut johdot saa katkaista missä tahansa järjestyksessä.

Kun KAIKKI 4 **a** -johtoa on katkaistu, kääntäkää **a** -kortti nurin ja siirtäkää **yhdistelmäkortti** seuraavan **numerokortin** kohdalle. Tehkää samoin sitten, kun KAIKKI 4 **b** -johtoa on katkaistu.



TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Kaikki Ruben Oskarin asettamat **tietomerkit** ovat valetta: kun hän asettaa **tietomerkin** kätensä eteen, se tarkoittaa "tämä johto ei ole tätä arvoa".
- Kun Rubenin käteen tehty Tiimikatkaaisu epäonnistuu, hän asettaa johdon eteen arvattua arvoa vastaavan **tietomerkin** (joka siis on väärää tietoa).
- Ruben ei saa käyttää **varustekortteja**, mutta voi osallistua varusteiden 2 (*Radiopuhelimet*) ja 8 (*Yleistutka*) vaikutuksiin.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

Koko tämän tehtävän ajan *Yleistutka* on jatkuvasti kaikkien pelaajien käytettävissä.

Kun olet vuorossa:

- 1 Paljasta pinon päällimmäinen **numerokortti**.
 - 2 Käytä **varustetta 8** (*Yleistutka*) **numerokortin** arvolla.
 - 3 Valitse yksi pelaajista (tai itsesi) tekemään katkaisu (TIIMI tai SOOLO) tämänarvoisille johdoille. Hänen jälkeensä vuoro siirtyy sinun vasemmalla puolellasi istuvalle pelaajalle.
- Kun pino loppuu, sekoittakaa **numerokortit** uudeksi pinoksi.
 - Poistakaa **numerokortti**, kun sitä vastaavat 4 johtoa on katkaistu.
 - Jos pomminpurkajalla on vuoronsa alussa kädessään vain PUNAISIA johtoja, hänen täytyy tehdä **Paljasta punaiset johtosi** -toiminto.

Muistakaa: Kuten aina, ette saa kysellä, mitä *Yleistutka* on paljastanut aiemmilla vuoroilla, joten pysykää tarkkaavaisina!

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

Pysähdytte luolan suulle valmiina kokemaan kohtalonne. Käynnistäkää Tehtävän 19 äänitiedosto:



Jos **EPÄONNISTUITTE**: Hetkinen! Eikös tuolla kauempana näykin toinen luola? Soittakaa äänitiedosto uudelleen, älkääkä tehkö samoja virheitä toista kertaa!



Jos **ONNISTUITTE**: Mainiota! Purettuanne pommin löydätte salaisia kaavoja ja suunnitelmia täynnä olevan kassakaapin. Virkavaltakin on jo vihulaisen kannoilla. Uudet seikkailut odottavat pomminpurkutiimiänne – Avatkaa laatikko "Tehtävät 20–30".