

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Ei erityisiä lisäsääntöjä. Pelatkaa kuten tavallisesti, mutta muistakaa, että -merkkien kohdilla olevat johdot eivät ole arvojärjestyksessä.
- Varusteiden käyttö:
 - **Varustekortteja** ei saa käyttää -johtoihin.
 - MITKÄÄN varusteet eivät vaikuta -johtoihin; eivät edes henkilökohtaiset varusteet, *Supertunnistin* (5), eikä *Yleistutka* (8).

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Koko tehtävän ajan käyttäkää aina pariton/parillinen-merkkejä tietomerkkien (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12) sijasta. Tämä koskee niin valmisteluja, toiminnon epäonnistumista kuin varustetta 4 (Muistilappu).

Muistakaa: Punaisen johdon arvo on "punainen", joten se ei ole parillinen eikä pariton.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Heti kun ensimmäiset 2 keltaista johtoa on katkaistu, kukin pelaaja (kapteenista alkaen ja myötäpäivään edeten) valitsee pelilaudalta 1 tietomerkkin ja antaa sen vasemmalla puolellaan istuvalle pelaajalle. Kukin pelaaja asettaa saamansa merkin oikeaan kohtaan telineensä eteen (tai telineensä viereen, jos hänellä ei ole vastaavaa arvoa).

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Kuvapuoli ylöspäin olevan **numerokortin** arvoa vastaavat 4 johtoa täytyy katkaista yhdellä kertaa.
- **ERIKOISTOIMINTO TÄHÄN TEHTÄVÄÄN:**
Osoita kaikkia **numerokortin** mukaisia 4 johtoa (käyttämättä Tuplatunnistinta).
 - Jos toiminto onnistuu, johdot katkaistaan.
 - Jos se epäonnistuu, pommi räjähtää!
- **Siihen asti, kunnes tämän tehtävän erikoistoiminto on suoritettu onnistuneesti:** Jokaisen kierroksen lopuksi (siis ennen kapteenin vuoroa) heittääkää pois pinon päällimmäinen **varustekortti**.
- **Kun erikoistoiminto on suoritettu:**
Asettakaa kaikki pinossa jäljellä olevat **varustekortit** kuvapuoli ylöspäin pelilaudalle. Ne kaikki ovat heti käytettävissänne (riippumatta siitä, onko niiden arvoiset johdot katkaistu).

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Koko tehtävän ajan käyttäkää aina x1-, x2-, x3-merkkejä    tietomerkkien (           ) sijasta.

Tämä koskee niin valmisteluja, toiminnon epäonnistumista kuin **varustetta** 4 (Muistilappu).

- **Varusteella** 4 (Muistilappu) merkin saa asettaa katkaistun johdon eteen.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Pomminpurkajat eivät saa sanoa johtojen arvoja ääneen. Sen sijaan arvot täytyy esittää vaihtoehtoisilla tavoilla: tavaamalla, äännähdyksillä, näyttämällä sormilla, kiertoilmauksilla kuten "päivien määrä viikossa", näyttelemällä tms.
- Jos joku unohtaa tämän säännön ja sanoo arvon ääneen, sytyttimen viisari etenee 1 askeleen! Varokaa sanojanne!

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Aktiivisen pomminpurkajan täytyy ensin kääntää nurin yksi kuvapuoli ylöspäin olevista numerokorteista. Sitten hänen täytyy katkaista (TIIMI- tai SOOLOKATKAISU) sen arvoa vastaavia johtoja.
- Tehtävän edetessä vaihtoehdot vähenevät, kun numerokortteja käännetään kuvapuoli alaspäin.
- Jos vuorosi alussa ei ole yhtään numeroa näkyvissä, käännä kaikki numerokortit kuvapuoli ylöspäin.
- Kun jonkin arvon kaikki 4 johtoa on katkaistu, vastaava numerokortti heitetään pois.
- Jos aktiivisella pomminpurkajalla ei ole kädessään yhtään johtoa, joka vastaisi näkyvissä olevia numeroita, hänen vuoronsa jää väliin, mutta sytyttimen viisari ei etene. Muussa tapauksessa hänen on PAKKO tehdä toiminto näkyvissä olevia numeroita käyttäen.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Heti kun ensimmäiset 2 keltaista johtoa on katkaistu:
 - 1 Ottakaa pelaajamääränne verran satunnaisia tietomerkkejä (📖) ja asettakaa ne riviksi kuvapuoli ylöspäin.
 - 2 Kapteenista alkaen ja myötäpäivään edeten kukin pelaaja valitsee yhden näistä merkeistä ja asettaa sen kuvapuoli ylöspäin oikeaan kohtaan kätensä eteen (tai viereen, jos hänellä ei ole vastaavan arvoista johtoa).

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Kapteeni Tötteröpää ei saa käyttää **varustekortteja** eikä henkilökohtaisia varusteita.
- Jos kapteeni Tötteröpään TIIMIKATKAISU epäonnistuu, pommi räjähtää heti.
- Kapteeni Tötteröpää voi osallistua **varusteiden** 2 (Radiopuhelimet) ja 8 (Yleistutka) vaikutuksiin.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Pelaajan vuoron aluksi:
 - 1 Aktiivisen pomminpurkajan oikealla puolella istuva pelaaja asettaa yhden **numerokorteistaan** kuvapuoli alaspäin pöydälle.
 - 2 Aktiivinen pomminpurkaja pelaa vuoronsa kuten tavallisesti.
 - 3 Sitten kuvapuoli alaspäin oleva **numerokortti** paljastetaan. Jos aktiivinen pomminpurkaja katkaisi tämänarvoisia johtoja, sytyttimen viisari etenee 1 askeleen.
 - 4 Aktiivinen pomminpurkaja ottaa tämän **numerokortin** itselleen.
- Heti kun jonkin arvon kaikki 4 johtoa on katkaistu, vastaava **numerokortti** heitetään pois.
- Jos pelaajalla on vain 1 kortti jäljellä, hän nostaa pinosta lisää yhden kortin kerrallaan, kunnes saa sellaisen, jota vastaavia johtoja on vielä katkaisematta.
- Sitten kun katkaisematta on enää yhtä arvoa, viimeinen **numerokortti** heitetään heti pois.
- Jos pelaajalla ei ole kädessään lainkaan johtoja, hän palauttaa korttinsa pinon pohjalle.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

Käynnistäkää Tehtävän 30 äänitiedosto ennen ensimmäistä vuoroa:



Jos **EPÄONNISTUITTE**: Pum! Saatte ilmaisen uusintayrityksen. Soittakaa äänitiedosto uudestaan ja pankaa vipinää kinttuihin!



Jos **ONNISTUITTE**: Onnittelut! Poliisi nappasi Ison Pahan Suden ja todisteiden määrä on sellainen, että hän pysyy lukkojen takana vuosikausia – lähiaikoina ei siis puhkuta taloja kumoon. Seikkailunne jatkuu: avatkaa laatikko "Tehtävät 31–42".