

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Jokaisen pelaajan täytyy noudattaa rajoitettaan.
- Kun aktiivinen pomminpurkaja ei **vuoronsa alussa** enää pysty noudattamaan rajoitettaan, hän kääntää sen nurin ja jatkaa tehtävän pelaamista tavallisilla säännöillä.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Jokaisen pelaajan täytyy noudattaa näkyvillä olevaa rajoitetta.
- Vuoronsa aluksi kapteeni VDI muiden pelaajien kanssa keskusteltuaan korvata näkyvillä olevan rajoitekortin pinon seuraavaksi päällimmäisellä kortilla.
- Jos aktiivinen pomminpurkaja ei pysty pelaamaan rajoitteen takia, hän kertoo sen ja hänen vuoronsa jää väliin (eikä viisari etene).
- Rajoitteet eivät koske Paljasta punaiset johtosi -toimintoa.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Koko tehtävän ajan käyttäkää aina parillinen/pariton-merkkejä

tietomerkkien



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

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Niin kauan kuin **hahmokortit** ovat nurin, kenelläkään ei ole henkilökohtaista varustetta.
- **Heikoin lenkki:**
 - Noudata **rajoitekorttiasi** joka vuorollasi, mutta et saa puhua siitä mitään.
 - Jos et voi pelata vuoroasi rajoitteen takia:
 - Sytyttimen viisari etenee 2 askelta.
 - Kaikki pelaajat heittävät pois **rajoitekorttinsa** ja **hahmokorttinsa**.
- **Muut pomminpurkajat:**
 - Pelaa kuten tavallisesti, **rajoitekortistasi** välittämättä.
 - Vuorosi aluksi voit osoittaa **heikointa lenkkiä** ja kuvailla hänen **rajoitekorttinsa** sisällön (keskustelematta muiden kanssa):
 - Jos olit väärässä (henkilöstä ja/tai rajoitteesta): viisari etenee 1 askeleen.
 - Jos olit oikeassa (sekä henkilöstä että rajoitteesta): kaikki **hahmokortit** häännetään kuvapuoli ylöspäin ja kaikki **rajoitekortit** heitetään pois. Tehtävä jatkuu ja henkilökohtaiset varusteet ovat nyt käytettävissä.

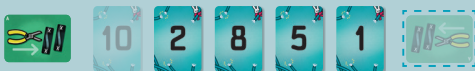
TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

-  -merkkien kohdilla olevia johtoja voi katkaista kuten tavallisesti (TIIMI- tai SOOLOKATKAISULLA), mutta vasta sitten, kun kaikki 4 KELTAISTA johtoa on katkaistu.
- Varusteiden käyttö:
 - **Varustekortteja** ei saa käyttää  -johtoihin.
 - MITKÄÄN **varusteet** eivät vaikuta  -johtoihin; eivät edes henkilökohtaiset varusteet, *Supertunnistin* (5), eikä *Yleistutka* (8).

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Näkyvillä olevien **numerokorttien** mukaiset arvot täytyy katkaista **yhdistelmäkortin** nuolen osoittamassa järjestyksessä. Aina kun pomminpurkaja katkaisee **yhdistelmäkortin** vieressä olevan kortin mukaisia arvoja, hän poistaa tämän **numerokortin** ja saa päättää (muilta kysymättä), kumpaan päähän riviä hän jättää **yhdistelmäkortin**.

Esimerkki: Nyt katkaistiin kaksi "10"-johtoa.



Yhdistelmäkortin voi jättää paikoilleen tai sen voi siirtää rivin toiseen päähän.

- Sellaiset johdot, joiden arvoja ei ole **numerokorteissa** näkyvillä, saa katkaista missä tahansa järjestyksessä.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Aktiivisen pomminpurkajan täytyy noudattaa näkyvillä olevaa rajoitetta.
- Aina kun jonkin arvon kaikki 4 johtoa on katkaistu, korvataa näkyvillä oleva rajoitekortti pinon seuraavalla kortilla.
- Jos aktiivinen pomminpurkaja ei pysty pelaamaan rajoitteen takia, hän sanoo sen ja hänen vuoronsa jää väliin (eikä viisari etene). Jos yksikään pomminpurkaja ei pysty kierroksen aikana pelaamaan, silloin viisari etenee 1 askeleen ja rajoite korvataan uudella.
- Kun pino tyhjenee, tämän tehtävän aikana ei enää tule uusia rajoitteita.
- Rajoitteet eivät vaikuta Paljasta punaiset johtosi -toimintoon.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Vain kapteeni saa katkaista nurin päin olevan johdon. Hänen täytyy itse katkaista se tavallisella katkaisutoiminnolla, mutta ilman **varusteiden** tai Tuplatunnistimen käyttöä. Jos katkaisu epäonnistuu, pommi räjähtää.
- Kukaan muu ei siis saa katkaista kapteenin nurin päin olevaa johtoa. Jos aktiivisella pomminpurkajalla ei ole muuta vaihtoehtoa kuin katkaista kapteenin nurin päin oleva johto, hänen täytyy jättää vuoronsa väliin. Tällöin viisari etenee 1 askeleen.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Näkyvillä olevaa **numerokorttia** vastaavat 4 johtoa täytyy katkaista yhdellä kertaa.
- **ERIKOISTOIMINTO TÄHÄN TEHTÄVÄÄN:**
Osoita ja katkaise **numerokorttia** vastaavat 4 johtoa (käyttämättä henkilökohtaista varustettasi), vaikka sinulla ei olisi itselläsi yhtään niistä. Jos epäonnistut, pommi räjähtää!
- **Siihen asti, kunnes tämän tehtävän erikoistoiminto on suoritettu:** Jokaisen kierroksen lopuksi (ennen kapteenin vuoroa) heittäkää pois pinon päällimmäinen **numerokortti**.
- **Kun erikoistoiminto on suoritettu:** Jakakaa pinossa jäljellä olevat **numerokortit** (kuvapuoli alaspäin) tasaisesti pelaajille kapteenista alkaen. Sitten kukin pelaaja asettaa telineensä eteen yhden **tietomerkin**, joka vastaa jotakin hänen saamaansa korttia. Jos sopivan arvoista **tietomerkkiä** ei enää ole saatavilla tai pelaajalla ei ole vastaavaa johtoa, pelaaja ei tee mitään.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Koko tehtävän ajan käyttäkää aina muita kahta merkkityyppiä **tietomerkkien** (           ) sijasta. Tämä koskee niin toiminnon epäonnistumista kuin **varustetta** 4 (Muistilappu).
- Pelaajamäärästänne riippuen kapteeni sekä 3. ja 5. pelaaja käyttävät "x1, x2, x3"-merkkejä (  ): Nämä merkit ilmoittavat, esiintyykö merkin kohdalla oleva arvo telineessä (katkaistut johdot mukaan luettuina) kerran, kahdesti vai kolmesti. x2- ja x3-merkin voi asettaa mille tahansa tarkoitetun arvon johdoista.
- Pelaajamäärästänne riippuen 2. ja 4. pelaaja käyttävät **parillinen/pariton-**merkkejä  .
- **Varusteella** 4 (Muistilappu) "x1, x2, x3"-merkin saa asettaa katkaistun johdon eteen.
- "x1, x2, x3"- ja **parillinen/pariton-**merkkejä ei saa asettaa punaisten johtojen kohdalle.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Keltaisia johtoja (eli ANSALANKOJA) ei katkaista tavalliseen tapaan, vaan YKSI KERRALLAAN.
- ERIKOISTOIMINTO TÄHÄN TEHTÄVÄÄN:
Aktiivinen pomminpurkaja voi osoittaa yhtä muiden pelaajien ANSALANGOISTA (KELTAISISTA johdoista).
 - Jos toiminto onnistuu, osoitettu keltainen johto paljastetaan ja viisari kääntyy 1 askeleen **taaksepäin**.
 - Jos toiminto epäonnistuu, asetetaan **tietomerkki** ja viisari etenee 1 askeleen!
- Jos pelaajan kädessä on (mahdollisen PUNAISEN lisäksi) vain hänen oma ANSALANKANSA (KELTAINEN johto), hän jättää vuoronsa väliin.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

Tehkää pöydän ympärille tilaa ja nostakaa esirippu! Käynnistäkää Tehtävän 42 äänitiedosto ennen ensimmäistä vuoroa:



Jos **EPÄONNISTUITTE**: Esitys sai laimeat arvostelut... taitaa olla parasta lopettaa hölmöily, sillä show'n täytyy jatkua (uusintana)!



Jos **ONNISTUITTE**: Se oli maailmanluokan esitys! Olkaa kuitenkin varovaisia, sillä seuraavalla lurjuksella ei välttämättä ole huumorintajua: Avatkaa laatikko "Tehtävät 43–54".