

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Aktiivisen pomminpurkajan vuoron lopuksi **Nano** etenee 1 askeleen. Ruudussa "12" se kääntyy ja liikkuu ruutuun "11" jne.
- Kun aktiivinen pomminpurkaja katkaisee johdon, joka vastaa **Nanon** nykyistä ruutua, hän ottaa robotilta yhden johdon sitä muille näyttämättä ja asettaa sen käteensä oikeaan kohtaan (jos hänellä on 2 telinettä, hän saa valita kumman tahansa telineen).
- Pommin purkamiseksi täytyy katkaista (ja PUNAISTEN osalta paljastaa) kaikki johdot myös **Nanolta**.
- **Varuste** 11 (*Termospullo*) ei estä **Nanoa** etenemästä pelilaudalla.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Katkaisutoimintoa varten aktiivisen pomminpurkajan täytyy ensin ottaa varastosta syvyydestä riippuva määrä **happimerkkejä**:
Johdot 1–4 = 1 merkkiä; johdot 5–8 = 2 merkkiä; johdot 9–12 = 3 merkkiä.
- Kapteenin vuoron alussa palauttaa kaikki **happimerkit** varastoruutuun.
- Jos aktiivinen pomminpurkaja ei voi pelata, koska **happimerkkejä** ei ole tarpeeksi, hänen vuoronsa jää väliin ja viisari etenee 1 askeleen.
- **Kommunikointi**: Ette saa puhua, koska olette veden alla. Yksi käsimerkki on sallittu: näyttäkää peukkua, jos tarvitsette enemmän happea.

Varasto:



TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Vuorot eivät nyt vaihdu myötäpäivään:
 - Jokaisella vuorolla kapteeni paljastaa yhden **numerokortin**.
 - Tämänarvoisen johdon joutuu katkaisemaan se pelaaja (tai kapteeni), joka ensimmäisenä sanoo "Naps!"
- Heti kun jonkin arvon kaikki 4 johtoa on katkaistu, poistakaa vastaava **numerokortti** pelistä. Kun pino tyhjenee, sekoittakaa jäljellä olevat **numerokortit** uudeksi pinoksi.
- Jos pelaaja sanoo "Naps!", vaikka hänellä ei ole oikeaa arvoa, tai jos hän sanoo mitään muuta (esim. "En taidakaan uskaltaa"), syyttimen viisari etenee 1 askeleen.
- Jos vapaaehtoista ei löydy, kapteeni valitsee pelaajan (tai itsensä). Jos valitulla pelaajalla ei ole oikeaa arvoa, hän valitsee yhden **tietomerkin** ja asettaa sen telineensä eteen. Sitten viisari etenee 1 askeleen.
- Jos pelaajalla on kädessään jäljellä vain punaisia johtoja, hän voi milloin tahansa sanoa "Naps!" tehdäkseen **Paljasta punaiset johtosi** -toiminnon.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Kaikki "7"-johdot (kröhöm – siis 007-johdot) täytyy katkaista viimeisenä.
- **ERIKOISTOIMINTO TÄHÄN TEHTÄVÄÄN:**
Kun pomminpurkajalla on vuoronsa alussa kädessään jäljellä enää vain "7"-johtoja, hänen täytyy katkaista KAIKKI neljä "7"-johtoa kerralla. Jos toiminto epäonnistuu, pommi räjähtää.
- Jos "7"-johtoja löytyy vahingossa aiemmin, se katsotaan tavalliseksi epäonnistumiseksi (asetetaan tietomerkki ja viisari etenee 1 askeleen).

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Katkaisutoimintoa varten aktiivisen pomminpurkajan täytyy valita kuvapuoli ylöspäin olevista numerokorteista 2 korttia, laskea ne yhteen tai vähentää ne toisistaan, katkaista tuloksen mukainen johto ja sitten kääntää nämä kaksi korttia nurin.

Esimerkkejä:



ja



katkaisevat $(3+9=)$ 12



ja



katkaisevat $(10-3=)$ 7

- Kun kaikki kortit ovat nurin, kääntäkää ne kaikki takaisin kuvapuoli ylöspäin.
- Jos aktiivinen pomminpurkaja ei voi tai halua pelata, hän kääntää nurin 2 valitsemaansa numerokorttia ja sitten viisari etenee 1 askeleen.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- KELTAISIA johtoa ei katkaista tavalliseen tapaan.
- **ERIKOISTOIMINTO TÄHÄN TEHTÄVÄÄN:**
Katkaise kaikki 3 KELTAISTA johtoa kerralla. Jos pelaajia on 4–5, aktiivinen pomminpurkaja saa tehdä toiminnon, vaikka hänen omassa kädessään ei olisi yhtään KELTAISTA johtoa.
- Jos toiminto epäonnistuu, kaikille osoitetuille johdoille asetetaan **tietomerkki**, mutta viisari etenee vain 1 askeleen.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Katkaisutoimintoa varten aktiivisen pomminpurkajan täytyy ensin antaa toiselle pelaajalle katkaistavan johdon arvon verran **happimerkkejä**.

Esimerkki: "5"-johdon katkaisemiseksi aktiivisen pomminpurkajan täytyy antaa toiselle pelaajalle 5 happimerkkiä (ei kuitenkaan välttämättä sille pelaajalle, jolta hän yrittää katkaista).

- Jos aktiivinen pomminpurkaja ei voi pelata, koska hänellä ei ole tarpeeksi **happimerkkejä** tai hän haluaa säästää happea, hänen vuoronsa jää väliin ja viisari etenee 1 askeleen.
- Kun pelaajalla ei enää ole kädessään johtoja tai hän paljastaa punaiset johtonsa, hänellä jäljellä olevat **happimerkit** poistetaan pelistä. Olkaa siis tarkkoina happea antaessanne!
- **Kommunikointi:** Ette saa puhua, koska olette veden alla. Yksi käsimerkki on sallittu: näyttäkää peukkua, jos tarvitsette enemmän happea.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Jos katkaisutoiminto epäonnistuu, **tietomerkkiä** ei aseteta telineen eteen, vaan viereen.
- Muistiin painetuista tiedoista ei tietenkään saa keskustella.
- Muilta osin **varusteita** saa käyttää kuten tavallisesti.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Aktiivinen pomminpurkaja on nyt vuoronsa ajan "Roger".

- 1 Hän kääntää esiin päällimmäisen **numerokortin**.
- 2 Keneltäkään kysymättä hän valitsee, kuka pelaajista (tai hän itse) katkaisee tämänarvoisia johtoja.
- 3 Valitun pelaajan täytyy sanoa "Roger, Roger!" ja tehdä katkaisutoiminto.

Sitten Rogerin vasemmalla puolella istuvasta pelaajasta tulee seuraava Roger.

- Jos valitulla pomminpurkajalla ei ole kortin mukaista arvoa, hän valitsee ja asettaa **tietomerkin** telineensä eteen. Tällöin viisari etenee 1 askeleen.
- Heti kun jonkin arvon kaikki 4 johtoa on katkaistu, poistakaa vastaava **numerokortti** pelistä. Kun pino tyhjenee, sekoittakaa jäljellä olevat **numerokortit** uudeksi pinoksi.
- Jos aktiivisella pomminpurkajalla on vuoronsa alussa kädessään vain PUNAISIA johtoja, hänen täytyy tehdä **Paljasta punaiset johtosi** -toiminto.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Tässä tehtävässä kaikki tietomerkit ovat valetta. Kun asetat tietomerkin telineesi eteen, se tarkoittaa "tämä johto ei vastaa tätä arvoa".
- Kun TIIMIKATKAISU-toiminto epäonnistuu, osoitetun johdon omistaja asettaa telineensä eteen arvatun arvon (joka siis on väärää tietoa, koska toiminto epäonnistui).

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Aktiivisen pomminpurkajan vuoron lopuksi Nano liikkuu seuraavasti:

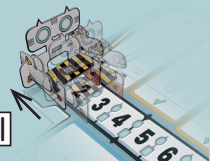
Jos toiminto onnistui...

+1 askel



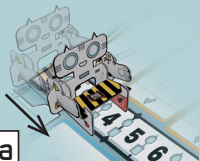
Jos toiminto onnistui
ja johdon arvo vastasi
Nanon ruutua...

-1 askel



Jos toiminto
epäonnistui...

+2 askelta



**Varokaa, sillä jos Nano päätty ruutuun 12,
pum! Pommi räjähtää!**

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Katkaisutoimintoa varten aktiivisen pomminpurkajan täytyy ensin käyttää syvyydestä riippuva määrä **happimerkkejä** (eli palauttaa ne yhteiseen varastoon):
 - johdot 1–4 (syvyys 1) = 1 merkki
 - johdot 5–8 (syvyys 2) = 2 merkkiä
 - johdot 9–12 (syvyys 3) = 3 merkkiä
- Jos pelaaja ei voi pelata, koska hänellä ei ole vuoronsa alussa tarpeeksi **happimerkkejä**, hänen vuoronsa jää väliin ja viisari etenee 1 askeleen. Jos hänellä kuitenkin on tarpeeksi **happimerkkejä** jonkin omassa telineessään olevan johdon katkaisuun, hänen on PAKKO pelata.
- Aina kun pelilaudalle asetetaan **varmistusmerkki** , jokainen pelaaja saa 1 **happimerkin**.
- Käynnistäkää **Tehtävän 54** äänitiedosto ennen ensimmäistä vuoroa:
- Jos selviätte hengissä, avatkaa laatikko "Tehtävät 55–66".

Asettakaa 11 punaista johtoa tähän:

