

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Kun onnistutte haasteessa, heittäkää se pois ja siirtäkää viisaria 1 askel taaksepäin.



- **Haastekortissa** näette ehdon: onnistutte haasteessa, jos täytätte tämän ehdon. Se saattaa liittyä yksittäiseen pelaajaan (esim. telineessä jäljellä oleviin johtoihin) tai koko tiimiin (esim. peräkkäisiin onnistuneisiin katkaisuihin).

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Kunkin pelaajan täytyy itse katkaista nurin päin oleva johtonsa tavallisella katkaisutoiminnolla, mutta ilman **varusteiden** tai Tuplatunnistimen käyttöä. Jos katkaisu epäonnistuu, pommi räjähtää.
- Aktiivinen pomminpurkaja saa (halutessaan tai pakon edessä) tehdä **TIIMIKATKAISUN** toisen pelaajan nurin päin olevalle johdolle, mutta siinä tapauksessa viisari etenee 1 askeleen.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Aina kun asetatte pelilaudalle **varmistusmerkin** , asettakaa arvoa vastaava **rajoitekortti** pelilaudalle. Jos laudalla on jo kortti, uusi kortti asetetaan sen päälle. Laudalla on siis aktiivisena vain yksi rajoite kerrallaan.
- Aktiivisen pomminpurkajan on pakko noudattaa tätä rajoitetta.
- Jos aktiivinen pomminpurkaja ei pysty pelaamaan rajoitteen takia, hän kertoo sen ja hänen vuoronsa jää väliin (eikä viisari etene). Jos kokonaisen kierroksen aikana kukaan ei pysty pelaamaan, silloin pommi räjähtää!
- Rajoitteet eivät koske **Paljasta punaiset johtosi** -toimintoa.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Vaikka katkaisutoiminto epäonnistuisi, älkää antako osoitetusta johdosta mitään tietoa.
- Hyviäkin uutisia onneksi on: jokaisella pomminpurkajalla on käytössään **Tuplatunnistin** jokaisella vuorolla! Tässä tehtävässä **Tuplatunnistimet** ovat siis aina käytettävissä, eikä niistä koskaan lopu virta!

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Katkaisutoimintoa varten aktiivisen pomminpurkajan täytyy:
 - 1 Joko jättää **Nano** nykyiseen ruutuunsa tai siirtää sitä eteenpäin jollekin **numerokortille**, joka vastaa jotakin hänen kädessään olevaa arvoa. (Taaksepäin ei saa siirtää!)
 - 2 Tehdä katkaisutoiminto sitä arvoa käyttäen, jonka päällä **Nano** nyt on.
 - 3 Päättää toiminnon jälkeen, kumpaan suuntaan **Nano** katsoo (eli joko kääntää sitä 180° tai jättää sen katsomaan nykyiseen suuntaansa).
- Jos katkaisutoimintoa ei voi tehdä käytettävissä olevilla arvoilla (**Nanon** alla ja edessä olevilla korteilla), vuoro jää väliin, viisari etenee 1 askeleen ja **Nanoa** käännetään 180°.
- Kun jonkin arvon kaikki 4 johtoa on katkaistu, kääntäkää vastaava **numerokortti** kuvapuoli alaspäin.
- **Varuste** 11 (*Termospullo*) jättää väliin koko vuoron.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Kun onnistutte haasteessa, heittäkää se pois ja siirtäkää viisaria 1 askel taaksepäin.



- **Haastekortissa** näette ehdon: onnistutte haasteessa, jos täytätte tämän ehdon. Se saattaa liittyä yksittäiseen pelaajaan (esim. telineessä jäljellä oleviin johtoihin) tai koko tiimiin (esim. peräkkäisiin onnistuneisiin katkaisuihin).

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Kunkin pelaajan on noudatettava omaa rajoitettaan. Jos rajoitetta ei voi noudattaa, pelaajan vuoro jää väliin (eikä viisari liiku). Olkaa kuitenkin tarkkana: jos kokonaisen kierroksen aikana kukaan ei pysty pelaamaan, pommi räjähtää!
- Jokaisen kierroksen lopuksi (siis ennen kapteenin vuoroa) päättäkää yhdessä, haluatteko siirtää kaikkia rajoitekortteja yhden askeleen johonkin suuntaan. Jos haluatte siirtää, valitkaa suunta: myötä- tai vastapäivään.
- Pelaaja voi milloin tahansa heittää rajoitteensa pois ja nostaa sen tilalle satunnaisen uuden (väliltä F–L), mutta silloin viisari etenee 1 askeleen.
- Rajoitteet eivät koske **Paljasta punaiset johtosi** -toimintoa.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Aina kun jotakin kuvapuoli ylöspäin olevaa numerokorttia vastaavat kaikki 4 johtoa on katkaistu, siirtäkää viisaria 1 askel taaksepäin.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Katkaisutoimintoa varten aktiivisen pomminpurkajan täytyy palauttaa varastoon (ks. alla) katkaistavan johdon arvon mukainen määrä **happimerkkejä**.
Esimerkki: "5"-johdon katkaisemiseksi täytyy palauttaa varastoon 5 merkkiä.
- Vuoronsa lopuksi aktiivinen pomminpurkaja antaa kaikki jäljellä olevat **happimerkkinsä** vasemmalla puolellaan istuvalle pelaajalle.
- Kunkin kierroksen jälkeen kapteeni ottaa varastosta kaikki **happimerkit** ja aloittaa sitten oman vuoronsa. Jos kapteeni ei pelaa (koska hän on jo katkaissut kaikki johtonsa tai hän käyttää *Termospulloa*), merkit menevät seuraavalle pelaajalle.
- Jos aktiivinen pomminpurkaja ei voi pelata, koska **happimerkkejä** ei ole tarpeeksi, 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.
- **Kommunikointi:** Ette saa puhua, koska olette veden alla. Yksi käsimerkki on sallittu: näyttäkää peukkua, jos tarvitsette enemmän happea.

Varasto:



TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Kunkin pelaajan täytyy itse katkaista nurin päin oleva johtonsa tavallisella katkaisutoiminnolla, mutta ilman **varusteiden** tai Tuplatunnistimen käyttöä. Jos katkaisu epäonnistuu, pommi räjähtää.
- Aktiivinen pomminpurkaja saa (halutessaan tai pakon edessä) tehdä **TIIMIKATKAISUN** toisen pelaajan nurin päin olevalle johdolle, mutta siinä tapauksessa viisari etenee 1 askeleen.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Aktiivisen pomminpurkajan täytyy yrittää katkaista johto, jonka arvo vastaa jotakin hänen numerokorteistaan.
- Jos hänellä ei ole kädessään yhtään johtoa, joka vastaisi hänen korttejaan, vuoro jää väliin ja viisari siirtyy 1 askeleen.
- Joka tapauksessa aktiivisen pomminpurkajan täytyy vuoronsa lopuksi päättää, minkä numerokorteistaan hän antaa jollekin toiselle pelaajalle.
- Kun jonkin arvon kaikki 4 johtoa on katkaistu, käännä vastaava numerokortti nurin. Edessäsi voi siis olla kortteja sekä kuvapuoli ylöspäin (näitä arvoja voit katkaista) että kuvapuoli alaspäin (huomaa, että näitäkin kortteja voit antaa toisille pelaajille).
- **Varusteella** 11 (*Termospullo*) voit jättää väliin oman vuorosi.

TEHTÄVÄN LISÄSÄÄNNÖT

- Katkaisutoiminnon yhteydessä (onnistumisesta riippumatta) aktiivisen pomminpurkajan täytyy siirtää **pomminpurkajahahmoa** jonkin toimintoa vastaavan rajoituksen suuntaan.
Esimerkki: Katkaisit "10"-johtoja = Siirrä hahmoa kohti korttia (A) "PARILLINEN" tai korttia (D) "7-12".
- Keltaisia johtoja saa katkaista vain, kun niin erikseen määrätään.
- Seinien läpi ei saa kulkea. Jos KAIKKI siirrot törmäisivät seiiniin, hahmo pysyy paikallaan.
- Tekemällä raidallisessa ruudussa "TOIMINTO"-rajoitteen mukaisen katkaisun saa luvan tehdä TOIMINNON (joka selitetään tehtävän kuluessa).
- Jos katkaiset 4 samanarvoista johtoa **SOOLOKATKAISULLA**, se lasketaan kahdeksi erilliseksi tämänarvoisen johdon katkaisuksi (eli 2 siirtoa ja/tai toimintoa, joista kumpikin vastaa leikatun arvon mukaista rajoitetta).
- ▤ = Sinun täytyy ONNISTUA "TOIMINTO"-rajoitteen mukaisessa katkaisussa (etkä siirrä hahmoa).
- ▣ = Käännä kortti nurin, jolloin kerros vaihtuu. Aseta hahmo portaikkoruutuun. Säilytä kompassisuunta "N" entisellään.
- 🐭 = siirrä viisaria 1 askel eteenpäin.
- Käynnistäkää **Tehtävän 66** äänitiedosto ennen ensimmäistä vuoroa:



Jos **EPÄONNISTUITTE**: Eihän viimeisessä tehtävässä voi luovuttaa. Rynnäköikää uudestaan!



Jos **ONNISTUITTE**: Mikä saavutus! Mikä sisu! Nyt voitte vihdoinkin jäädä eläkkeelle... ehkä... mutta toistaiseksi: ONNITTELUT!