

REGOLE DELLA MISSIONE

- Non appena una sfida in gioco viene completata, scartatela e spostate la freccia del detonatore indietro di uno spazio.



- Una carta **Sfida** descrive una condizione: la sfida è completata se quella condizione è soddisfatta. La sfida può interessare un singolo giocatore (ad es.: disposizione dei cavi su un portatessere) oppure l'intera squadra (ad es.: sequenza di cavi da tagliare).

REGOLE DELLA MISSIONE

- Ogni giocatore deve tagliare **personalmente** il proprio cavo capovolto, usando una normale azione, ma senza equipaggiamenti né Doppio detector. La bomba esplode se non ci riesce.
- Sui cavi capovolti non si possono usare carte **Equipaggiamento** o equipaggiamenti personali.
- Un giocatore può eseguire un **Taglio in coppia** (per scelta o perché obbligato) su un cavo capovolto, ma in quel caso la freccia del detonatore viene fatta avanzare di uno spazio.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Ogni volta che mettete sul tabellone un gettone **Convalida** , mettete la carta **Vincolo** corrispondente (quella con lo stesso numero) sul tabellone, sopra quella precedente se ce n'è già una. Quindi, c'è un solo vincolo attivo per volta.
- Tutti i giocatori devono rispettare questo vincolo.
- Se il giocatore attivo non può giocare a causa del vincolo, lo dice e salta il suo turno (la freccia del detonatore non viene mossa). Ma se tutti i giocatori saltano il turno di seguito in un round, la bomba esplode.
- I vincoli non si applicano all'azione **Rivelare i propri cavi rossi**.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Anche se un taglio fallisce, non si dà alcuna informazioni sul cavo indicato.
- Ma c'è una buona notizia: ogni giocatore può usare il proprio **Doppio detector** in ogni turno! Non si scaricano mai!

REGOLE DELLA MISSIONE

- Per eseguire un taglio, il giocatore di turno deve:
 - 1 Spostare **Nano** in avanti, o lasciarlo sul posto (non può mai spostarlo indietro), verso una carta corrispondente a uno dei valori che ha in mano.
 - 2 Tentare un taglio con il valore su cui si trova **Nano**.
 - 3 Rivolgere **Nano** verso un lato a sua scelta (può lasciarlo com'è o girarlo dall'altra parte).
- Se il giocatore non può giocare con i valori disponibili (la carta sotto e quelle davanti a **Nano**), allora gira **Nano**, poi sposta la freccia del detonatore di uno spazio in avanti e gioca.
- Quando i 4 cavi di un numero sono stati tagliati, girate la corrispondente carta **Numerata** a faccia in giù.
- L'equipaggiamento n. 11 (*Thermos del caffè*) fa saltare tutto il turno.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Non appena una sfida in gioco viene completata, scartatela e spostate la freccia del detonatore indietro di uno spazio.



- Una carta **Sfida** descrive una condizione: la sfida è completata se quella condizione è soddisfatta. La sfida può interessare un singolo giocatore (ad es.: disposizione dei cavi su un portatessere) oppure l'intera squadra (ad es.: a di cavi da tagliare).

REGOLE DELLA MISSIONE

- Ogni giocatore deve rispettare il proprio vincolo.
- Se il giocatore attivo non può giocare a causa del vincolo, lo dice e salta il suo turno (la freccia del detonatore non viene mossa). Ma se tutti i giocatori saltano il turno di seguito in un round, la bomba esplode.
- In ogni round, prima del turno del Capitano, i giocatori parlano e decidono se vogliono passarsi le carte **Vincolo**. Se decidono di sì, allora scelgono anche la direzione: in senso orario o antiorario.
- In qualsiasi momento, un giocatore può scartare la propria carta **Vincolo** e rimpiazzarla con un'altra pescata a caso tra quelle rimaste (da F a L), ma deve anche far avanzare la freccia del detonatore di uno spazio.
- I vincoli non si applicano all'azione **Rivelare i propri cavi rossi**.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Ogni volta che vengono tagliati 4 cavi con il numero corrispondente a una delle carte **Numerate** visibili, muovete la freccia del detonatore indietro di uno spazio.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Per eseguire un taglio, un giocatore deve prima mettere nella riserva (riquadro qui sotto) tanti segnalini **Ossigeno** quanto il valore dei cavi che vuole tagliare. *Esempio: per cercare di tagliare il cavo "5", deve usare 5 segnalini.*
- Alla fine del turno, il giocatore attivo passa tutti i segnalini **Ossigeno** che gli sono rimasti al giocatore alla propria sinistra.
- Dopo ogni round, il Capitano inizia il proprio turno prendendo tutti i segnalini dalla riserva. Se il Capitano non gioca (perché ha tagliato tutti i propri cavi o ha usato l'equipaggiamento n. 11, *Thermos del caffè*) i segnalini passano al giocatore seguente.
- Se il giocatore attivo non può giocare perché non ha abbastanza segnalini **Ossigeno**, salta il suo turno e fa avanzare la freccia del detonatore di uno spazio.
- **Comunicazione:** poiché siete sott'acqua, non potete parlare. È consentito un solo gesto: fare il pollice in su se avete bisogno di più ossigeno.

Riserva:



REGOLE DELLA MISSIONE

- Ogni giocatore deve tagliare **personalmente** i propri cavi capovolti, usando una normale azione, ma senza equipaggiamenti né **Doppio detector**. La bomba esplode se non ci riesce.
- Un giocatore può eseguire un **Taglio in coppia** (per scelta o perché obbligato) su un cavo capovolto, ma in quel caso la freccia del detonatore viene fatta avanzare di uno spazio.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Per eseguire un taglio, un giocatore deve dichiarare uno dei numeri presenti sulle sue carte **Numerate**.
- Se un giocatore non può giocare perché non ha alcun cavo che corrisponda alle proprie carte, salta il suo turno e fa avanzare la freccia del detonatore di uno spazio.
- In ogni caso, alla fine del turno il giocatore passa una delle proprie carte **Numerate** a un altro giocatore.
- Non appena vengono tagliati 4 cavi di uno stesso valore, la carta **Numerata** corrispondente viene girata a faccia in giù. Potrete quindi avere davanti a voi alcune carte a faccia in su (quelle con i numeri da tagliare) e alcune a faccia in giù (che potete sempre passare).
- L'equipaggiamento n. 11 (*Thermos del caffè*) vi fa saltare il vostro turno.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Quando un giocatore esegue un taglio (che riesca o meno), deve poi muovere la pedina **Bomb Busters** di una casella nella direzione di un vincolo rispettato a sua scelta.
Esempio: cavo 10 tagliato = sposta la pedina Bomb Busters nella direzione della carta "PARI" o verso quella "da 7 a 12" (vincoli entrambi rispettati).
 - Tagliate i cavi gialli solo quando vi viene detto di farlo.
 - Un muro non può essere attraversato. Se tutte le mosse possibili portano la pedina contro un muro, la pedina resta dov'è.
 - Su una casella a strisce, eseguire con successo un taglio che rispetti il vincolo speciale vi permetterà di eseguire un'AZIONE particolare (che vi verrà spiegata durante la missione).
 - Se si tagliano 4 cavi con un **Taglio da solo**, ciò equivale a eseguire 2 tagli separati del numero in questione (cioè a fare 2 mosse e/o azioni, ciascuna corrispondente a un vincolo del numero tagliato).
-  = Dovete riuscire a fare un taglio con il vincolo speciale (e non vi muovete).
-  = Girate la carta Bunker per cambiare piano e posizionate la pedina sulla casella con le scale. Mantenete lo stesso orientamento (usate la N in basso a sinistra).
-  = Fate avanzare la freccia di 1 spazio sul detonatore.

Prima di iniziare, riproducete il seguente file audio:



FALLIMENTO: non vi arrenderete mica a una sola missione dalla fine! Assaltate di nuovo il bunker!



SUCCESSO: che impresa! Che coraggio! Potete ritirarvi in pace... Finalmente... Forse...

