

MISIJOS TAISYKLĖS:



- Negalite kirpti **b** ir **c** skaičių laidų, kol nenukirpote bent 2 **a** laidų.
- Negalite kirpti **c** skaičiaus laidų, kol nenukirpote bent 2 **b** laidų.
- Kitų skaitinių verčių laidus galima kirpti bet kuriuo metu.
- Jei žaidėjas rankoje turi tik laidus, kurių negali kirpti (pvz., tik **c** laidus, o nė vienas **b** laidas dar nenukirptas), tada BUM – bomba sprogs.

Kai 2 **a** skaičių laidai nukerpami, galite apversti **a** kortą ir pastumti **sekos** kortą. Tada tą patį padarykite su **b**.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Užbaigę pasiruošimą, paleiskite laikmatį: bombą turite neutralizuoti prieš pasibai-
giant laikui!
- Šioje misijoje taikoma išimtis: nežaiskite
pagal laikrodžio rodyklę – galite žaisti bet
kokia tvarka. Vos tik sprogmenų neutrali-
zavimo specialistas pasako „Kerpam!“, jis
tampa aktyviu žaidėju ir atlieka savo ėjimą.

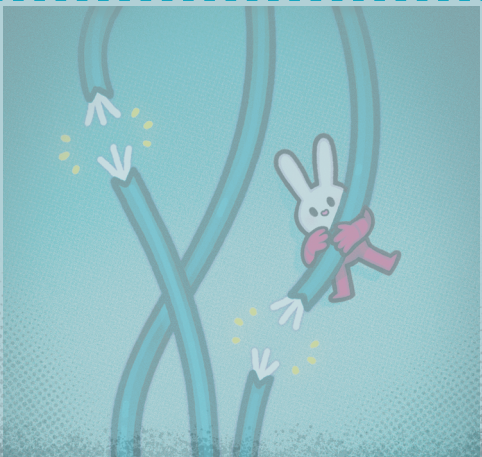
**Svarbu: prieš sakydami „Kerpam!“ palauki-
te aktyvaus žaidėjo ėjimo pabaigos. Nepani-
kuokite – visi esate toje pačioje komandoje!**

- Tas pats sprogmenų neutralizavimo spe-
cialistas negali atlikti ėjimo kelis kartus
iš eilės, išskyrus atvejus, kai žaidžia tik
2 sprogmenų neutralizavimo specialistai
arba jis yra vienintelis, likęs žaidime.

MISIJOS TAISYKLĖS:

4 laidai, kurių skaitinė vertė sutampa su žemiau esančios **skaičiaus** kortos, traktuojami kaip raudoni laidai:

- Nukirpus šios skaitinės vertės laidą, bomba sprogsta ir misija žlunga.
- Norėdami juos atskleisti, savo ėjimo metu rankoje galite turėti tik šios vertės laidus.



MISIJOS TAISYKLĖS:

- Prieš naudodami bet kokią įrangą, privalote nukirpti:
 - 2 laidus, atitinkančius įrangos numerį (kaip įprasta);
 - 2 laidus, atitinkančius ant **įrangos** kortos esančią **skaičiaus** kortą.

Eiliškumas nėra svarbus.

Nukirpti 2 tos pačios skaitinės vertės laidus pakanka, kad vienu metu atblokuotumėte ir atitinkamą įrangą (jei ji naudojama žaidime), IR atitinkamą **skaičiaus** kortą (jei ji yra žaidime).

- **Netikras dugnas.** Jei naudojama ši įranga, ant kiekvienos iš 2 naujų **įrangos** kortų uždedama **skaičiaus** korta. Jei bet kurios iš jų vertę atitinkantys 2 laidai jau nukirpti, jos gali būti pašalintos nedelsiant. Priešingu atveju jos bus pašalintos vėliau.

MISIJOS TAISYKLĖS:

Savo ėjimo metu sprogmenų neutralizavimo specialistas gali atlikti naują veiksmą:

- **SPECIALUS VEIKSMAS ŠIAI MISIJAI:**

nukirpti 3 raudonus laidus vienu metu.

Sprogmenų neutralizavimo specialistas privalo nurodyti 3 raudonus laidus tarp dar nenukirptų laidų.

- *Jei bent vienas iš nurodytų laidų nėra raudonas – bomba sprogs.*
- *Žaidžiant 4 ir 5 sprogmenų neutralizavimo specialistams, šį veiksmą gali atlikti net specialistas, kuris rankoje neturi raudonų laidų.*
- **DĖMESIO:** jei sprogmenų neutralizavimo specialisto rankoje likę tik raudoni laidai, jis **PRIVALO** atlikti šį specialų veiksmą.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Jei naujokas suklysta atlikdamas kirpimą kartu – bomba iškart sprogs.

Pastaba. Naujokas negali naudoti įrangos nr. 9 (*Stabilizatorius*).

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kai nukerpami 4 laidai, atitinkantys pirmąją **skaičiaus** kortą, apverskite vieną iš **įrangos** kortų. Ji gali būti naudojama nedelsiant (paslinkite ją aukštyn nepriklausomai nuo jos numerio). Tada atverskite kitą **skaičiaus** kortą ir t. t.

Pavyzdys žaidžiant 3 žaidėjams:



Ką tik buvo nukirpti paskutiniai du „8“ laidai: pirmoji **įrangos** korta apverčiama ir pastumiama aukštyn (įranga tampa prieinama).

- Jei **skaičiaus** korta apverčiama, bet 4 laidai jau nukirpti – pakeiskite ją kita (negaunate tos įrangos).

MISIJOS TAISYKLĖS:



- Negalite kirpti **b** ir **c** skaičių laidų, kol nenukirpote VISŲ 4 **a** LAIDŲ.
- Negalite kirpti **c** skaičiaus laidų, kol nenukirpote VISŲ 4 **b** LAIDŲ.
- Kitų skaitinių verčių laidus galima kirpti bet kuriuo metu.

Kai nukerpami 4 **a** skaičių laidai, galite apversti **a** kortą ir pastumti **sekos** kortą. Tada tą patį padarykite su **b** korta.



MISIJOS TAISYKLĖS:

- Visi mitinio herojaus **informacijos** žetonai šioje misijoje yra netikri: kai jis padeda **informacijos** žetoną priešais savo ranką, tai reiškia „šis laidas nėra šios skaitinės vertės“.
- Kai kirpimas kartu mitinio herojaus rankoje nesėkmingas, mitinis herojus padeda paskelbtos vertės **informacijos** žetoną priešais norimą laidą (ši informacija yra klaidinga).
- Mitinis herojus negali naudoti **įrangos** kortų, tačiau jam gali būti taikomi įrangos nr. 2 (*Racijos*) ir nr. 8 (*Visuotinis radaras*) efektai.

MISIJOS TAISYKLĖS:

Šios misijos metu visuotinis radaras visada yra prieinamas.

Savo ėjimo metu aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas:

- 1 Atverčia pirmąją kortą iš **skaičiaus** kortų krūvelės.
 - 2 Panaudoja įrangą nr. 8 (*Visuotinis radaras*) atitinkamo **skaičiaus** kortos skaičiaus atžvilgiu.
 - 3 Nurodo, kuris iš žaidėjų (įskaitant save patį) turi atlikti tos skaitinės vertės laidų kirpimą (KARTU arba VIENAS). Kaip įprasta, kitas žaidėjas bus tas, kuris yra kairėje (ne tas, kuris yra iš kairės žaidėjui, atlikusiam kirpimą).
- Kai kortų krūvelė išsenka, sumaišykite **skaičiaus** kortas iš naujo.
 - **Skaičiaus** korta pašalinama, kai nukerpami 4 atitinkami laidai.
 - Jei savo ėjimo pradžioje sprogmenų neutralizavimo specialistas rankoje turi tik raudonus laidus, jis atlieka **raudonų laidų atskleidimo** veiksmą.

Priminimas: kaip ir visose misijose, draudžiama garsiai galvoti apie atsakymus, pateiktus ankstesnių ėjimų žaidėjų radarams. Tad būkite atidūs!

MISIJOS TAISYKLĖS:

Pagaliau pasiekėte olą, esate pasiruošę veikti... Paleiskite garso įrašą:



NESĖKMĖ. Palaukite! Galbūt horizonte yra dar viena lindynė? Paleiskite garso įrašą iš naujo ir nedarykite tos pačios klaidos!



SĖKMĖ. Puikiai padirbėta! Radote išprotėjusio mokslininko seifą su formulėmis ir slaptais planais. Laimei, FTB, ČŽA ir DBS jau lipa jam ant kulnų. Laukia nauji nuotyčiai – atidarykite 20–30 misijų dėžutę.