

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Nėra jokių specialių taisyklių: žaiskite, kaip įprasta, tik nepamirškite, kad laidai, pažymėti  žetonais („X“), pažeidžia eiliškumą.
- * Įrangos naudojimas:
 - Įrangos kortos niekada negali būti naudojamos su „X“ laidais.
 - „X“ laidai nereaguoja į JOKIĄ įrangą, įskaitant asmeninę įrangą, *superdetektorių* (5) ir *visuotinį radarą* (8).

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Visos misijos metu visada naudokite lyginius / nelyginius žetonus  vietoj informacijos žetonų (). Tai taikoma ir suklydus, ir naudojant įrangą nr. 4 (*Lipnusus lapelis*).

Priminimas: raudonas laidas neturi vertės, todėl jis nėra nei lyginis, nei nelyginis.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Vos tik nukerpami pirmieji 2 geltoni laidai, kiekvienas sprogmenų neutralizavimo specialistas (pradedant kapitonu ir tęsiant pagal laikrodžio rodyklę) pasirenka **informacijos** žetoną nuo lentos ir duoda jį kairėje esančiam žaidėjui. Kiekvienas žaidėjas gautą žetoną teisingai padeda priešais savo ranką (arba šalia rankos, jei tos vertės laido neturi).

MISIJOS TAISYKLĖS:

- 4 laidai, atitinkantys **skaičiaus** kortą, turi būti nukirpti vienu metu.
- **SPECIALUS VEIKSMAS ŠIAI MISIJAI:** parodykite į visus 4 **skaičiaus** kortos vertės laidus (nenaudodami dvigubo detektoriaus).
 - Jei jums pavyksta – jie nukerpami.
 - Jei nepavyksta – bomba sprogsta!
- Kiekvieno raundo pabaigoje prieš kapitono ėjimą išmeskite 1 iš 7 įrangos kortų, kol specialus veiksmas bus atliktas. Tuo metu visą likusią įrangą galima naudoti (nepriklausomai nuo to, kokie laidai jau nukirpti).

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Visos misijos metu visada naudokite „x1“, „x2“, „x3“ žetonus (x1, x2, x3) vietoj informacijos žetonų (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12). Tai taikoma ir padarius klaidą, ir naudojant įrangą nr. 4 (*Lipnysis lapelis*).
- Naudojant įrangą nr. 4 (*Lipnysis lapelis*) žetonas gali būti padėtas priešais nukirptą laidą.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Sprogmenų neutralizavimo specialistams nebegalima sakyti laido numerio. Galima daryti visa kita, kas leistų jį nuspėti: demonstruoti skaitvardžio rašybą, skleisti garsus, skaičių rodyti pirštais, sakyti „tiek, kiek savaitėje dienų“ ir pan.
- Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas pamiršta šią taisyklę ir garsiai pasako skaičių, detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalą! Todėl prikąskite liežuvį!

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Savo ėjimo metu sprogmenų neutralizavimo specialistas pirmiausia turi apversti vieną pasirinktą dar neapverstą **skaičiaus** kortą. Tada jis privalo atlikti tos skaitinės vertės laidų kirpimą (KARTU arba VIE-NAS). Vėlesniais ėjimais aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas gali kirpti tik dar matomų skaičių laidus ir t. t.
- Kai nebelieka matomų skaičių, visos kortos atverčiamos.
- Kai nukerpami visi 4 tam tikros vertės laidai, atitinkama **skaičiaus** korta pašalinama iš žaidimo.
- Jei aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas savo rankoje nebeturi laidų, atitinkančių likusius matomus skaičius, jis praleidžia ėjimą, o detonatoriaus rodyklė nepajuda. Priešingu atveju jis PRIVALO kirpti matomų skaičių laidus.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Vos tik nukerpate pirmuosius 2 geltonus laidus:
 - 1 Paimkite tiek atsitiktinių **informacijos** žetonų (📄), kiek yra sprogmenų neutralizavimo specialistų, ir atverstus išrikiuokite ant stalo.
 - 2 Kiekvienas sprogmenų neutralizavimo specialistas (pirmiausia kapitonas, tuomet – pagal laikrodžio rodyklę) pasirenka vieną iš šių žetonų ir teisingai pasideda jį priešais savo ranką (arba šalia rankos, jei tos skaitinės vertės laido neturi).

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kapitonas Tinginys negali naudotis įrangos kortomis. Nepamirškite, kad jis neturi asmeninės įrangos!
- Jei Kapitonas Tinginys suklysta atlikdamas kirpimą KARTU, bomba iškart sprogs.
- Kapitonui Tinginiui gali būti taikomi įrangos nr. 2 (*Racijos*) ir nr. 8 (*Visuotinis radaras*) efektai.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Žaidėjo ėjimo pradžioje:
 - 1 Žaidėjas, esantis aktyviam sprogmenų neutralizavimo specialistui iš dešinės, ant stalo padeda užverstą vieną iš savo **skaičiaus** kortų.
 - 2 Aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas atlieka savo ėjimą kaip įprasta.
 - 3 Paslėpta **skaičiaus** korta atskleidžiama. Jei aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas nukirpo šios vertės laidus, detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalį.
 - 4 Aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas paima šią **skaičiaus** kortą.
- Vos tik nukerpami visi 4 tos pačios vertės laidai, atitinkama **skaičiaus** korta pašalinama iš žaidimo.
- Vos tik sprogmenų neutralizavimo specialistui lieka viena korta, jis paima dar vieną kortą iš krūvelės (jei šios kortos vertės laidai jau nukirpti, tada paima kitą).
- Kai lieka nukirpti tik vienos vertės laidus, paskutinė **skaičiaus** korta iš karto pašalinama iš žaidimo.
- Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas rankoje nebeturi laidų, jis padeda savo kortas traukiamų kortų krūvelės apačioje.

MISIJOS TAISYKLĖS:

Prieš pirmąjį ėjimą paleiskite garso įrašą:



NESEKMĖ. Bum! Užsitarnavote nemokamą antrą šansą! Paleiskite garso įrašą dar kartą ir paskubėkite!



SĖKMĖ. Sveikiname! Policija pagavo didelį blogą vilką, suėmė jį ir surinko visus reikalingus įrodymus. Jam bus ne pyragai! Jūsų nuotyčiai tęsiasi – atidarykite 31–42 misijų dėžutę.