

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kiekvienas žaidėjas **privalo** laikytis savo suvaržymo.
- Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas **savo ėjimo pradžioje** negali laikytis suvaržymo, jis apverčia kortą ir likusį žaidimą žaidžia, kaip įprasta.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Visi sprogmenų neutralizavimo specialistai **privalo** laikytis atverstos kortos suvaržymo.
- Savo ėjimo pradžioje kapitonas pasitaręs su komanda GALI pakeisti atverstą **suvaržymo** kortą kita korta iš krūvelės.
- Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas dėl suvaržymo **negali** žaisti, jis tai pasako ir praleidžia ėjimą (detonatoriaus rodyklė nejuda).
- Suvaržymai netaikomi **raudonų** laidų atskleidimo veiksmui.

MISIJOS TAISYKLĖS:

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

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kol **personažo** kortos yra paslėptos, sprogmenų neutralizavimo specialistai neturi asmeninės įrangos.
- **Silpniausia grandis:**
 - Privalo laikytis savo suvaržymo apie tai nekalbėdamas.
 - Jei negali atlikti savo ėjimo dėl suvaržymo:
 - Detonatoriaus rodyklė pajuda per dvi padalas į priekį.
 - Visi specialistai atsikrato savo **suvaržymo** ir **personažo** kortų.
- Kiti sprogmenų neutralizavimo specialistai:
 - Žaidžia įprastai, nekreipdami dėmesio į savo **suvaržymo** kortą.
 - Savo ėjimo pradžioje jie gali įvardyti **silpniausią grandį** ir apibūdinti jo suvaržymą (nesitardami su kitais):
 - Jei suklysta (dėl tapatybės ir (arba) suvaržymo), detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalą.
 - Jei atspėja (ir tapatybę, ir suvaržymą), visos **personažo** kortos apverčiamos ir gali būti naudojamos. Taigi **silpniausia grandis** nebeprivalo laikytis savo suvaržymo ir žaidimas tęsiasi įprastai (**suvaržymo** kortos pašalinamos).

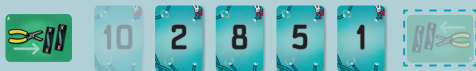
MISIJOS TAISYKLĖS:

- Laidai, pažymėti žetonais , gali būti kerpami įprastu būdu (kerpant KARTU arba VIENAM), tačiau tik tada, kai visi 4 geltoni laidai jau nukirpti.
- Įrangos naudojimas:
 - Įranga negali būti naudojama su  pažymėtais laidais.
 -  laidai nereaguoja į JOKIĄ įrangą, įskaitant asmeninę įrangą, *superdetektorių* (5) ir *visuotinį radarą* (8).

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Laidai, kurių skaitinės vertės atitinka atverstų **skaičiaus** kortų vertes, turi būti nukirpti tokia tvarka, kokią rodo **sekos** kortos rodyklė. Kaskart, kai sprogmenų neutralizavimo specialistas nukerpa 2 laidus, kurių vertė sutampa su pirmuoju skaičiumi prie **sekos** kortos, jis pašalina tą **skaičiaus** kortą ir gali (NESITARĖS su kitais) padėti **sekos** kortą bet kuriame kortų eilės gale.

Pavyzdys: ką tik nukirpti du „10“ vertės laidai.



Sekos korta gali likti ten pat arba būti perkelta į kitą galą.

- Laidus, kurių vertės nesutampa su 5 **skaičiaus** kortų vertėmis, galima nukirpti bet kada.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Visada turite laikytis atverstos kortos suvaržymo.
- Kaskart, kai perkerpami visi 4 vienodos vertės laidai, pakeiskite atverstą suvaržymo kortą kita korta iš krūvelės.
- Jei aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas dėl suvaržymo negali žaisti, jis tai pasako ir praleidžia ėjimą. Tačiau jei per visą raundą negali žaisti nė vienas iš sprogmenų neutralizavimo specialistų, detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalį ir suvaržymas pakeičiamas.
- Kai kortų krūvelė išsenka, suvaržymų nebėra.
- Suvaržymai netaikomi raudonų laidų atskleidimo veiksmui.

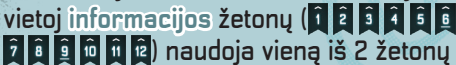
MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kapitonas privalo pats nukirpti apsuktą laidą įprastu kirpimo būdu. Jei nepavyks – bomba sprogs.
- Joks kitas sprogmenų neutralizavimo specialistas negali kirpti kapitono laido. Jei specialistas neturi kitos galimybės, tik kirpti kapitono apsuktą laidą, jis privalo praleisti ėjimą ir detonatoriaus rodyklę pajuda per vieną padalą.
- Jokia asmeninė ar kita įranga negali būti naudojama su apsuktais laidais.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Visi 4 laidai, atitinkantys atverstą **skaičiaus** kortą, turi būti nukirpti vienu metu.
- **SPECIALUS VEIKSMAS ŠIAI MISIJAI:**
nurodykite ir nukirpkite visus 4 **skaičiaus** kortos vertės laidus (nenaudodami asmeninės įrangos), net jei rankoje jų neturite. Jei jums nepavyksta – bomba sprogs.
- Kiekvieno raundo pabaigoje, prieš kapitono ėjimą, iš krūvelės išmetama 1 **skaičiaus** korta, kol atliekamas specialus veiksmas.
- Kai **specialus veiksmas** bus atliktas, likusias **skaičiaus** kortas užverstas po vieną išdalykite visiems sprogmenų neutralizavimo specialistams – pradėkite nuo kapitono ir tęskite pagal laikrodžio rodyklę. Kiekvienas specialistas prieš savo ranką padeda **informacijos** žetoną, atitinkantį gautos **skaičiaus** kortos vertę. Jei šios vertės **informacijos** žetonų nebelikę – ignoruokite. Jei šios vertės laidų jau nebėra – taip pat ignoruokite.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Visos misijos metu kiekvienas žaidėjas vietoj **informacijos** žetonų () naudoja vieną iš 2 žetonų tipų. Tai taikoma ir suklydus, ir naudojant įrangą nr. 4 (*Lipnysis lapelis*).
- Kapitonas ir, priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus, trečias bei penktas žaidėjai naudoja „*1, *2, *3“ žetonus (): šie žetonai rodo, kad ant kortelių stovo (arba ir priešais jį) yra vienas, du arba trys nurodytos skaitinės vertės laidai. „*2“ ir „*3“ atveju žetonas gali būti dedamas priešais bet kurį tos vertės laidą („*3“ atveju – priešais kairįjį, dešinįjį arba vidurinį).
- Antras žaidėjas ir, priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus, ketvirtas žaidėjas naudoja lyginius / nelyginius žetonus (.
- Naudojant įrangą nr. 4 (*Lipnysis lapelis*) „*1, *2, *3“ žetonas gali būti dedamas priešais jau nukirptą laidą.
- „*1, *2, *3“ ir lyginiai / nelyginiai žetonai negali būti dedami priešais raudonus laidus.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Geltoni laidai (vadinami **SPĄSTINIAIS LAIDAIS**) nėra kerpami įprastu būdu – jie kerpami PO VIENĄ.
- **SPECIALUS VEIKSMAS ŠIAI MISIJAI:** per savo ėjimą sprogmenų neutralizavimo specialistas gali nurodyti tik 1 komandos draugo **SPĄSTINĮ LAIDĄ** (geltoną laidą).
 - Jei atspėja, atskleidžiamas tik nurodytas geltonas laidas ir detonatoriaus rodyklė **pajuda** per vieną padalį **atgal**.
 - Jei neatspėja, ten padedamas **informa-**
cijos žetonas ir detonatoriaus rodyklė **pajuda** per vieną padalį į **priekį!**
- Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas rankoje turi tik savo paties **SPĄSTINĮ LAIDĄ** (geltoną laidą) (ir bet kurį raudoną laidą) – jis praleidžia ėjimą.

MISIJOS TAISYKLĖS:

Įsitaisykite patogiai – ir teprasideda šou!
Prieš pirmąjį raundą paleiskite garso
įrašą:



NEŠĖKMĖ. Pasirodymas buvo
priimtas šaltai... Nustokite juokauti – šou
turi tęstis (iš naujo)!



SĖKMĖ. Jūs atlikote šį numerį įspū-
dingai! Tačiau būkite atsargūs – kitas
piktadarys gali neturėti humoro jausmo...
Atidarykite 43–54 misijų dėžutę.