

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kai įveiksite iššūkį, pašalinkite kortą ir pasukite detonatoriaus rodyklę per vieną padalį atgal.



- Iššūkių** korta nurodo sąlygą. IŠŠŪKIS įveiktas, jei ši sąlyga įvykdyta. Jis gali būti skirtas 1 sprogmenų neutralizavimo specialistui (pvz., tam tikras laidų išdėliojimas ant kortelių stovo) arba visai komandai (pvz., laidų kirpimo seka).

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kiekvienas sprogmenų neutralizavimo specialistas turi **pats** nukirpti savo apsuktą laidą įprastu kirpimo būdu – be įrangos ar **dvigubo detektoriaus**. Jei tai nepavyksta – bomba sprogsta.
- Jokia asmeninė ar kita įranga negali būti naudojama su apsuktais laidais.
- Sprogmenų neutralizavimo specialistai gali (savo noru arba neturėdami kito pasirinkimo) atlikti kirpimo **KARTU** veiksmą su atsuktu komandos draugo laidu, tačiau tokiu atveju detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalį.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kaskart, kai ant lentos padedate **patvirtinimo** žetoną , ant lentos padėkite ir **suvaržymo** kortą (atitinkančią tą skaičių) – jei ten jau yra korta, dėkite ant viršaus. Vadinasi, aktyvus bus tik vienas suvaržymas.
- Visi sprogmenų neutralizavimo specialistai turi laikytis šio suvaržymo.
- Jei aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas negali žaisti dėl suvaržymo, jis tai pasako ir praleidžia ėjimą (detonatoriaus rodyklė nejuda). Tačiau jei per visą rundą negali žaisti nė vienas specialistas, bomba sprogsta.
- Suvaržymai netaikomi raudonų laidų atskleidimo veiksmui.

MISIJOS TAISYKLĖS:

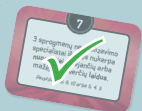
- Net jei kirpimas nepavyksta, nesuteikite jokios informacijos apie nurodytą laidą.
- Tačiau yra gera žinia – kiekvienas sprogmenų neutralizavimo specialistas gali naudoti savo **dvigubą detektorių** kiekvieno ėjimo metu! Jie niekada neišsikrauna!

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Norėdamas atlikti kirpimo veiksmą, aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas turi:
 - 1 Perkelti **Nano** į priekį arba palikti jį vietoje (perkelti atgal negalima), kad šis būtų ant kortos, atitinkančios vieną iš jo rankoje esančių laidų.
 - 2 Pabandyti atlikti kirpimo veiksmą su laidu, atitinkančiu kortą, ant kurios yra **Nano**.
 - 3 Pasukti **Nano** į pasirinktą pusę (t. y. palikti jį vietoje arba apsukti į kitą pusę).
- Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas negali žaisti su turimomis vertėmis (t. y. kortos **po** ir **priešais Nano**), jis apsuks **Nano**, pasuks detonatoriaus rodyklę per vieną padalą į priekį ir žaidžia toliau.
- Kai nukerpami visi 4 tos vertės laidai, korta apverčiama.
- Įranga nr. 11 (*Kavos termosas*) leidžia praleisti visą ėjimą.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kai įveiksite iššūkį, pašalinkite kortą ir pasukite detonatoriaus rodyklę per vieną padalį atgal.



- Iššūkis** korta nurodo sąlygą. IŠŠŪKIS įveiktas, jei ši sąlyga įvykdyta. Jis gali būti skirtas 1 sprogmenų neutralizavimo specialistui (pvz., tam tikras laidų išdėliojimas ant kortelių stovo) arba visai komandai (pvz., laidų kirpimo seka).

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kiekvienas žaidėjas turi taikyti savo suvaržymą. Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas negali jo pritaikyti, praleidžia ėjimą (detonatoriaus rodyklė nepajuda). Tačiau saugokitės: jei per visą raundą negali žaisti nė vienas specialistas, bomba sprogs.
- Kiekvieno raundo metu, prieš kapitono ėjimą, sprogmenų neutralizavimo specialistai pasitaria ir nusprendžia, ar persiųsti visas **suvaržymo** kortas. Jei taip, tada pasirenka, kuria kryptimi: prieš ar pagal laikrodžio rodyklę.
- Sprogmenų neutralizavimo specialistas gali bet kuriuo metu pašalinti savo **suvaržymo** kortą ir pakeisti ją kita atsitiktine (iš F–L), tačiau turės pasukti detonatoriaus rodyklę per vieną padalą.
- Suvaržymai netaikomi raudonų laidų atskleidimo veiksmui.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kaskart, kai nukerpami visi 4 laidai, kurių vertė atitinka vieną iš atverstų **skaičiaus** kortų, pasukite detonatoriaus rodyklę per vieną padalą atgal.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Norėdamas atlikti kirpimo veiksmą, sprogmenų neutralizavimo specialistas turi į rezervą padėti tiek **deguonies** žetonų (žr. žemiau), kokia yra kerpamo laido vertė.
Pavyzdys: norėdami pabandyti nukirpti laidą „5“, turite padėti 5 žetonus.
- Aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas savo ėjimo pabaigoje atiduoda visus likusius žetonus žaidėjui iš kairės.
- Po kiekvieno raundo kapitonas pradeda ėjimą paimdamas visus žetonus iš rezervo. Tais atvejais, kai kapitonas nežaidžia (nes nukirpo visus savo laidus arba naudoja įrangą nr. 11 (*Kavos termosas*)), žetonai perduodami kitam žaidėjui.
- Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas negali žaisti, nes neturi pakankamai **deguonies** žetonų, jis praleidžia ėjimą ir detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalį. Jei jis GALI žaisti (turi užtektinai **deguonies** žetonų laidui nukirpti), jis PRIVALO žaisti.
- **Komunikacija:** kadangi esate po vandeniu, negalite kalbėti. Leidžiamas tik vienas ženklas: iškelkite nykštį, jei jums reikia daugiau deguonies.

Rezervas:



MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kiekvienas sprogmenų neutralizavimo specialistas turi **pats** nukirpti savo apsuktus laidus įprastu kirpimo būdu, bet be įrangos ar dvigubo detektoriaus. Jei tai nepavyksta – bomba sprogsta.
- Sprogmenų neutralizavimo specialistas gali (savo noru arba neturėdamas kito pasirinkimo) atlikti kirpimo **KARTU** veiksmą su atsuktu komandos draugo laidu, tačiau tokiu atveju detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalį.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Norėdamas atlikti kirpimo veiksmą, sprogmenų neutralizavimo specialistas turi pabandyti nukirpti laidą, atitinkantį vieną iš jo **skaičiaus** kortų.
- Jei aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas rankoje neturi laido, atitinkančio jo skaičius, jis praleidžia ėjimą ir detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalą.
- Bet kuriuo atveju aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas savo ėjimo pabaigoje turi atiduoti vieną iš savo **skaičiaus** kortų (pasirinktinai) bet kuriam komandos draugui.
- Kai bus nukirpti visi 4 vienodos vertės laidai, apverskite kortą. Vadinasi, priešais save turėsite kelias atverstas (nurodančias, kokios vertės laidas reikia kirpti) ir kelias **užverstas** kortas (kurias visada galite atiduoti).
- Įranga nr. 11 (*Kavos termosas*) leidžia **praleisti** savo ėjimą nepasukant detonatoriaus rodyklės per vieną padalą.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Kai sprogmenų neutralizavimo specialistas atlieka kirpimo veiksmą (ar sėkmingą, ar ne), jis **PRIVALO** pastumti „Bomb Busters“ figūrėlę įvykdyto suvaržymo kryptimi **PASIRINKTINAI**.

Pavyzdys: nukirptas laidas „10“ – pajudinkite „Bomb Busters“ figūrėlę „LYGINIŲ“ arba „7–12“ kryptimi.

- Kirpkite geltonus laidus **TIK** tada, kai jums nurodoma tai padaryti.
- Sienos kirsti negalima. Jei **VISOS** galimos judėjimo kryptys atsimuša į sieną, figūrėlė lieka vietoje.
- Dryžuotame laukelyje atlikus kirpimą, atitinkantį „VEIKSMO“ suvaržymą, galima atlikti **VEIKSMĄ** (kuris bus paaiškintas misijos metu).
- Jei nukerpate 4 laidus kirpimo **VIENAM** būdu, tai priylgsta 2 atskiriems atitinkamos vertės laidų kirpimams (t. y. 2 ėjimams ir (arba) veiksams, iš kurių kiekvienas turi atitikti kirpimo suvaržymą).

-  = Privalote **SĖKMINGAI** atlikti kirpimą, atitinkantį „VEIKSMO“ suvaržymą (ir nepastumiate figūrėlės).

-  = Apverskite kortą, kad pakeistumėte aukštą, ir padėkite figūrėlę ant laiptų laukelio. Išlaikykite šiaurinę kryptį (N).

-  = +1 detonatoriaus padala.
- Prieš pirmą raundą paleiskite šį garso įrašą:



 **NESĖKMĖ.** Nejaugi pasiduosite likus vienai misijai! Šturmuokite tą bunkerį dar kartą!

 **SĖKMĖ.** Koks pasiekimas! Kokia drąsa! Galite ramiai išeiti į pensiją... Pagaliau... Galbūt...