

SPELREGELS VAN DE MISSIE



- Je mag de draden met getallen **b** en **c** niet doorknippen totdat je minimaal 2 draden met getal **a** hebt doorgeknipt.
- Je mag de draden met getal **c** niet doorknippen totdat je minimaal 2 draden met getal **b** hebt doorgeknipt.
- Je mag de andere waarden op elk moment doorknippen.
- Heb je uitsluitend draden die je niet mag doorknippen (bijvoorbeeld van **c** terwijl **b** nog niet is doorgeknipt), dan ontploft de bom.

Zijn 2 draden met getal **a** doorgeknipt, dan kun je de **a**-kaart omdraaien en de **volgordekaart** verplaatsen. Doe hetzelfde bij **b**.



SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Start de timer zodra de voorbereiding is afgehandeld: je moet de bom onschadelijk maken voordat de timer afloopt!
- **Uitzondering:** er wordt niet met de klok mee gespeeld. Jullie mogen in een volgorde naar keuze spelen. Zodra een bomexpert "Snip!" zegt, wordt hij de actieve speler en voert hij zijn beurt uit.

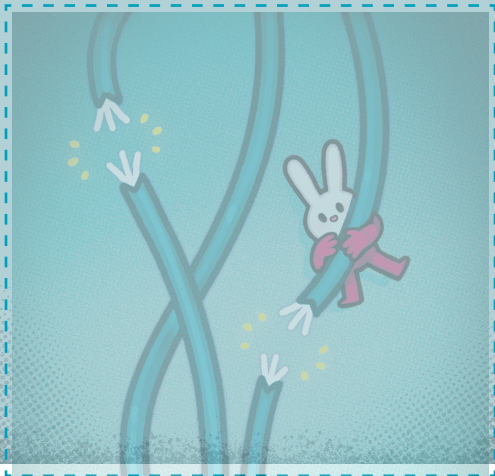
Belangrijk: wacht tot het einde van de beurt van de actieve speler voordat je "Snip!" zegt. Raak niet in paniek, jullie vormen één team!

- Dezelfde bomexpert mag niet meermaals direct na elkaar een beurt uitvoeren, behalve in een spel met maar 2 bomexperts of als hij nog de enige bomexpert in het spel is.

SPELREGELS VAN DE MISSIE

De 4 draden met de waarde van de **getal-kaart** hieronder worden **exact** als rode draden beschouwd:

- Het doorknippen van draden met deze waarde zorgt ervoor dat de bom ontploft en de missie mislukt.
- Om deze draden te mogen tonen, moet je in je beurt uitsluitend draden van die waarde in je hand hebben.



SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Voordat je een uitrusting mag gebruiken, moet het volgende zijn doorgeknipt:
 - 2 draden met de waarde van de uitrusting (zoals gebruikelijk),
 - 2 draden met de waarde van de **getalkaart** erop.

De volgorde is niet van belang.

Het doorknippen van 2 draden van dezelfde waarde is voldoende om zowel de uitrusting als de getalkaart van die waarde vrij te spelen, mochten die beide in het spel zijn.

- **Dubbele bodem:** wordt deze uitrusting gebruikt, leg dan een **getalkaart** op elk van de 2 nieuwe **uitrustingkaarten**. Zijn er al 2 draden van zo'n getal doorgeknipt, dan mag je de getalkaart direct verwijderen. Anders verwijder je die later.

SPELREGELS VAN DE MISSIE

Je kunt in je beurt een nieuwe actie uitvoeren:

- **SPECIALE ACTIE VOOR DEZE MISSIE:**

Knip de 3 rode draden tegelijkertijd door. Je moet de 3 rode draden tussen de nog niet doorgeknipte draden aanwijzen.

- *Is minimaal 1 van de draden niet rood: de bom ontploft.*
- *Je mag de actie bij 4 en 5 bomexperts ook uitvoeren als je geen rode draden in je hand hebt.*
- *LET OP: heb je uitsluitend rode draden in je hand, dan MOET je deze speciale actie uitvoeren.*



SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Maakt de beginnening een fout bij het uitvoeren van een **duoknactie**, dan ontploft de bom direct.

Opmerking: de beginnening mag uitrusting 9 (*stabilisator*) niet gebruiken.

SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Zijn de 4 draden die bij de 1^e **getalkaart** horen doorgeknipt, draai dan 1 van de **uitrustingkaarten** om. Die mag direct worden gebruikt (schuif hem direct naar boven, ongeacht het getal erop). Draai dan de volgende **getalkaart** om, enzovoort.

*Voorbeeld bij
3 spelers:*



De laatste 2 "8"-draden zijn net doorgeknipt: draai de eerste **uitrustingkaart** om en schuif hem naar boven (beschikbaar).

- Wordt een **getalkaart** omgedraaid maar zijn de 4 draden ervan al doorgeknipt, vervang de kaart dan door een nieuwe (zonder een uitrusting te verdienen).

SPELREGELS VAN DE MISSIE



- Je mag de draden met getal **b** en **c** niet doorknippen totdat **ALLE 4** de draden met getal **a** zijn doorgeknipt.
- Je mag de draden met getal **c** niet doorknippen totdat **ALLE 4** de draden met getal **b** zijn doorgeknipt.
- Je mag de andere draden op elk moment doorknippen.

Zijn de 4 draden met getal **a** doorgeknipt, dan kun je de **a**-kaart omdraaien en de **volgordekaart** verplaatsen. Doe hetzelfde met de **b**-kaart.



SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Alle **informatiefiches** van Sergio el Mytho in deze missie zijn nep: legt hij een **informatiefiche** vóór zijn hand, dan betekent dat "deze draad heeft niet deze waarde".
- Mislukt een **duoknipactie** in Sergio's hand, dan legt Sergio een **informatiefiche** van de genoemde waarde vóór de aangewezen draad (wat foute informatie is).
- Sergio mag geen **uitrustingkaarten** gebruiken, maar mag wel meedoen bij de gevolgen van uitrusting 2 (*walkie-talkie*) en 8 (*algemene radar*).

SPELREGELS VAN DE MISSIE

Voor deze missie is de *algemene radar* altijd beschikbaar.

In jouw beurt doe je het volgende:

- 1 Toon de bovenste **getalkaart** van de stapel.
- 2 Gebruik uitrusting B (*algemene radar*) op de waarde van de **getalkaart**.
- 3 Geef aan wie (inclusief jijzelf) een knipactie (SOLO of DUO) met de draden van deze waarde moet uitvoeren. De speler links van jou is daarna aan de beurt, niet de speler links van degene die de knipactie deed.

- Is de stapel leeg, neem de **getalkaarten** dan en schud die opnieuw.
- Leg een **getalkaart** af zodra de 4 bijbehorende draden zijn doorgeknipt.
- Heb je aan het begin van je beurt uitsluitend rode draden in je hand, dan voer je een actie **Rode draden tonen** uit.

Ter herinnering: net als in alle andere missies is het niet toegestaan om de in voorgaande ronden gegeven antwoorden op de radar te herhalen. Dus let goed op!

SPELREGELS VAN DE MISSIE

Je bent eindelijk bij de grot aangekomen, klaar om in te grijpen... Speel het geluidsbestand af:



MISLUKT: maar wacht! Is er misschien een andere grot aan de horizon? Speel het geluidsbestand opnieuw af en maak niet dezelfde fout!



GELUKT: goed gedaan! Je hebt de kluis met formules en geheime plannen van de gekke wetenschapper gevonden. Godzijdank zitten de FBI, CIA en AGP hem op zijn hielen. Nieuwe avonturen wachten op je. Open de doos "Missies 20-30".