

SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Er zijn geen bijzondere spelregels: speel zoals gebruikelijk, maar onthoud dat de met "X"-fiches  aangegeven draden niet op volgorde staan.
- * Het gebruik van uitrusting:
 - **Uitrustingkaarten** kun je nooit op "X"-draden gebruiken.
 - De "X"-draden worden door alle uitrustingen genegeerd, zelfs door persoonlijke uitrusting, *superdetector* (5) en *algemene radar* (8).

SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Gebruik tijdens deze hele missie altijd de even/oneven-fiches  in plaats van de informatiefiches (). Dit geldt zowel bij het maken van een fout als bij uitrusting 4 (*post-it*).

Ter herinnering: een rode draad heeft geen "waarde", dus is noch even noch oneven.

SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Zodra de eerste 2 gele draden zijn doorgeknipt, kiest iedere bomexpert (te beginnen met de leider en daarna met de klok mee) een **informatiefiche** van het speelbord en geeft hij het aan zijn linkerbuurman. Iedere speler legt het fiche dat hij heeft ontvangen correct vóór zijn hand (of naast zijn hand als hij die waarde niet heeft).

SPELREGELS VAN DE MISSIE

- De 4 draden die bij de **getalkaart** horen, moeten tegelijkertijd worden doorgeknipt.
- **SPECIALE ACTIE VOOR DEZE MISSIE:**
Wijs de 4 draden met de waarde van de **getalkaart** aan (zonder de **dubbele detector** te gebruiken).
 - Lukt dat, dan zijn ze doorgeknipt.
 - Mislukt dat, dan ontploft de bom!
- Leg aan het einde van elke ronde, voordat de leider aan de beurt is, 1 uitrusting naar keuze af totdat de speciale actie is uitgevoerd. Op dat moment is alle resterende uitrusting beschikbaar voor gebruik (ongeacht welke draden zijn doorgeknipt).

SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Gebruik tijdens de hele missie altijd de x1-, x2-, x3-fiches (, , ) in plaats van de informatiefiches (, , , , , , , , , , , ). Dit geldt zowel bij het maken van een fout als bij uitrusting 4 (*post-it*).
- Met uitrusting 4 (*post-it*) mag je een fiche vóór een doorgeknipte draad leggen.

SPELREGELS VAN DE MISSIE

- De bomexperts mogen het getal van een draad niet meer zeggen. Alles mag verder om ernaar te verwijzen: spellen, geluiden, een aantal vingers tonen, "het aantal dagen in een week" zeggen, enzovoort.
- Vergeet een bomexpert deze regel en zegt hij toch hardop een getal, dan gaat de ontsteker 1 veld vooruit! Let dus op je taalgebruik!

SPELREGELS VAN DE MISSIE

- In jouw beurt moet je eerst één van de nog openliggende **getalkaarten** naar keuze omdraaien. Daarna moet je een knipactie (**DUOKNIP** of **SOLOKNIP**) op de draden van dat getal uitvoeren. In de volgende beurten kan een actieve bomexpert uitsluitend draden van de nog zichtbare getallen doorknippen.
- Zijn er geen getallen meer zichtbaar, draai alle kaarten dan weer open.
- Zijn alle 4 draden van een getal doorgeknipt, verwijder de betreffende **getalkaart** dan uit het spel.
- Heeft de actieve bomexpert geen draden in zijn hand die met één van de resterende zichtbare getallen overeenkomen, dan slaat hij zijn beurt over en de ontsteker gaat niet vooruit. Anders MOET hij de draden van één van de zichtbare getallen doorknippen.

SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Zodra de eerste 2 gele draden zijn doorgeknipt:
 - 1 Trek willekeurig zoveel **informatie-fiches** (📖) als het aantal deelnemende bomexperts en leg die open in een rij.
 - 2 Iedere bomexpert (te beginnen bij de leider en dan met de klok mee) kiest één van deze fiches en legt het correct vóór zijn hand (of ernaast als hij die waarde niet heeft).

SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Leider Luiaard mag geen **uitrustingkaart** gebruiken en onthoud dat hij geen persoonlijke uitrusting heeft!
- Mislukt een door leider Luiaard uitgevoerde **DUOKNIP**, dan ontploft de bom direct.
- Leider Luiaard doet wel mee bij de gevolgen van uitrusting 2 (*walkie-talkie*) en 8 (*algemene radar*).

SPELREGELS VAN DE MISSIE

- Aan het begin van de beurt van een speler:
 - 1 De speler rechts van de actieve bomexpert legt één van zijn **getalkaarten** gedekt op tafel.
 - 2 De actieve bomexpert voert nu zijn beurt zoals gebruikelijk uit.
 - 3 Draai daarna de gedekte **getalkaart** om:
Heeft de actieve bomexpert draden van deze waarde doorgeknipt, zet de ontsteker dan 1 veld vooruit.
 - 4 De actieve bomexpert neemt deze **getalkaart** in zijn hand.
- Zodra 4 draden van dezelfde waarde zijn doorgeknipt, leg de bijbehorende **getalkaart** dan af.
- Heeft een bomexpert nog maar 1 kaart over, dan trekt hij een nieuwe van de stapel (en trekt een andere als de draden met dit getal al zijn doorgeknipt).
- Is er nog maar 1 waarde over om door te knippen, leg de laatste getalkaart dan direct af.
- Heeft een bomexpert geen draden meer, dan schuift hij zijn kaarten onder de trekstapel.

SPELREGELS VAN DE MISSIE

Speel het geluidsbestand vóór de eerste beurt af:



MISLUKT: Boem! Je krijgt een gratis 2^e kans! Speel het geluidsbestand opnieuw af en schiet op!



GELUKT: Gefeliciteerd! De politie heeft de grote boze wolf achterhaald, hem gearresteerd en bezit nu alle benodigde bewijzen. Het ziet er niet goed uit voor hem. Jullie avontuur gaat verder: open de doos "Missies 31-42".