



SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Iedere speler moet zijn beperking toepassen.
 - Kan een bomexpert zijn beperking **aan de start van zijn beurt** niet toepassen, dan draait hij de kaart om en speelt hij de rest van het spel op de gebruikelijke manier.
- 

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Alle bomexperts moeten de zichtbare beperking toepassen.
- De leider MAG aan het begin van elk van zijn beurten, na overleg, de zichtbare **beperkingkaart** door de volgende vervangen.
- Kan de actieve bomexpert zijn beurt als gevolg van de beperking **niet** uitvoeren, dan zegt hij dat en slaat hij zijn beurt over (de ontsteker gaat niet vooruit).
- De beperkingen gelden niet voor de actie **Rode draden tonen**.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

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

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Zolang de karakterkaarten gedekt liggen, hebben de bomexperts geen persoonlijke uitrusting.
- De **zwakste schakel**:
 - Hij moet zijn **bepierkingkaart** toepassen zonder erover te praten.
 - Kan hij zijn beurt vanwege de beperking niet uitvoeren:
 - De ontsteker gaat 2 velden vooruit.
 - Alle bomexperts leggen hun **bepierking**- en karakterkaarten af.
- De andere bomexperts:
 - Speel zoals gebruikelijk en negeer je **bepierkingkaart**.
 - Aan het begin van je beurt mag je de **zwakste schakel** aanwijzen en diens beperking noemen (zonder met de anderen te overleggen):
 - Klopt het niet (de identiteit en/of de beperking): de ontsteker gaat 1 veld vooruit.
 - Klopt het wel (de identiteit en de beperking): draai alle karakterkaarten om (de uitrusting kan worden gebruikt). De **zwakste schakel** hoeft zijn beperking niet meer toe te passen en het spel gaat zoals gebruikelijk verder (leg **bepierkingkaarten** af).

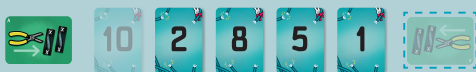
SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- De met de -fiches aangegeven draden kun je op de gebruikelijke manier doorknippen (met een DUO- of SOLOKNIP), maar uitsluitend als alle 4 gele draden zijn doorgeknipt.
- Het gebruik van uitrusting:
 - Je kunt uitrusting nooit op de -draden gebruiken.
 - De -draden worden door ALLE uitrusting genegeerd, zelfs door persoonlijke uitrusting, uitrusting 5 (*superdetector*) en uitrusting 8 (*algemene radar*).

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- De draden met de waarden van de zichtbare **getalkaarten** moeten in de door de pijl op de **volgordekaart** aangegeven volgorde worden doorgeknipt. Elke keer dat een bomexpert 2 draden van het 1^e getal naast de **volgordekaart** doorknipt, verwijdt hij deze **getalkaart** en mag hij kiezen (ZONDER overleg met de anderen) aan welk uiteinde van de rij kaarten hij de **volgordekaart** legt.

Voorbeeld: je hebt net 2 "10"-draden doorgeknipt.



*Je kunt de **volgordekaart** laten liggen of naar het andere uiteinde verplaatsen.*

- Je mag de draden van andere waarden dan die op de 5 **getalkaarten** op elk moment doorknippen.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Je moet de zichtbare beperking toepassen.
- Vervang elke keer dat de 4 draden van een waarde zijn doorgeknipt de zichtbare **beperkingkaart** door de volgende.
- Kan de actieve bomexpert vanwege de beperking zijn beurt niet uitvoeren, dan zegt hij dat en slaat hij zijn beurt over. Maar kan een ronde lang geen van de bomexperts zijn beurt uitvoeren, dan gaat de ontsteker 1 veld vooruit en vervang je daarna de beperkingkaart.
- Is de stapel leeg, dan zijn er geen beperkingen meer.
- De beperkingen gelden niet voor de actie **Rode draden tonen**.



SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- De leider moet zijn omgedraaide draad met een normale knipactie zelf doorknippen. Mislukt dat, dan ontploft de bom.
- Andere bomexperts kunnen de omgedraaide draad van de leider niet doorknippen. Heeft een bomexpert geen andere mogelijkheid dan het doorknippen van de omgedraaide draad van de leider, dan moet hij zijn beurt overslaan en gaat de ontsteker 1 veld vooruit.
- Er mag geen uitrusting of persoonlijke uitrusting op de omgedraaide draad worden gebruikt.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Alle 4 de draden die bij de zichtbare **getalkaart** horen, moeten tegelijkertijd worden doorgeknipt.
- **SPECIALE ACTIE VOOR DEZE MISSIE:** wijs de 4 draden met de waarde van de **getalkaart** aan en knip die door (zonder persoonlijke uitrusting te gebruiken), ook al heb je er zelf geen in je hand. Mislukt dat, dan ontploft de bom.
- Verwijder aan het einde van elke ronde, vóór de beurt van de leider, 1 van de **getalkaarten** uit de stapel totdat de speciale actie is uitgevoerd.
- Zodra de **speciale actie** is uitgevoerd: deel alle in de stapel overgebleven **getalkaarten** één voor één gedekt aan alle bomexperts, te beginnen bij de leider en dan met de klok mee. Iedere bomexpert legt dan **informatiefiches** vóór zijn hand met de waarden die op zijn ontvangen **getalkaart(en)** staan. Zijn er geen **informatiefiches** en/of draden van een waarde meer, negeer die **getalkaart(en)** dan.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Iedere speler gebruikt tijdens de hele missie 1 van de 2 soorten fiches in plaats van de **informatiefiches** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12). Dit geldt zowel bij het maken van een fout als voor uitrusting 4 (*post-it*).
- De leider en, afhankelijk van het aantal spelers, de 3^e en 5^e speler gebruiken de x1-, x2- en x3-fiches (x1, x2, x3): deze fiches geven aan dat de waarde 1, 2 of 3 keer op de tegelhouder aanwezig is, inclusief doorgeknipte draden. Een x2- en x3-fiche kan vóór elke draad van die waarde worden gelegd (links, rechts of midden bij x3).
- De 2^e en, afhankelijk van het aantal spelers, de 4^e speler gebruiken de **even/oneven-fiches** (even, oneven).
- Met uitrusting 4 (*post-it*) mag je een x1-, x2- of x3-fiche vóór een al doorgeknipte draad leggen.
- Je mag x1-, x2- en x3-fiches en **even/oneven-fiches** niet vóór rode draden leggen.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- De gele draden (**STRUIKELDRADEN** genoemd) worden niet op de gebruikelijke manier doorgeknipt, maar **ÉÉN** voor **ÉÉN**.
- **SPECIALE ACTIE VOOR DEZE MISSIE:**
 - Je mag in jouw beurt 1 **STRUIKELDRAAD** (gele draad) van een teamlid aanwijzen.
 - Lukt dat, dan toont het teamlid uitsluitend de aangewezen gele draad en gaat de ontsteker **1 veld terug**.
 - Mislukt dat, dan legt het teamlid er een **informatiefiche** en gaat de ontsteker **1 veld vooruit!**
- Heeft een bomexpert uitsluitend zijn eigen **STRUIKELDRAAD** (gele draad) in zijn hand (buiten eventuele rode draden), dan slaat hij zijn beurt over.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

Creëer wat ruimte om je heen en laat de show beginnen! Speel vóór de eerste ronde het geluidsbestand af:



MISLUKT: de show wordt lauw ontvangen... Stop met klungelen, de show must go on (opnieuw)!



GELUKT: je hebt dit in stijl opgelost! Maar pas op, de volgende slechterik heeft wellicht minder gevoel voor humor... Open de doos "Missies 43-54".