

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Aan het einde van de beurt van een bomexpert gaat **Nano** 1 veld vooruit. Staat hij op veld "12", dan draait hij om en gaat hij naar 11, enzovoort.
- Knipt een actieve bomexpert de draden door die overeenkomen met het getal waar **Nano** is, dan neemt hij een draad van de robot zonder deze te tonen en zet hij die op de correcte plek in zijn hand (op een tegelhouder naar keuze als hij er 2 heeft).
- Om de bom succesvol te ontmantelen en dus te winnen, moeten alle draden zijn doorgeknipt (of alle rode zijn getoond), ook die van **Nano**.
- Uitrusting 11 (*koffieflacon*) voorkomt niet dat **Nano** vooruitgaat.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Om een knipactie uit te voeren, moet een bomexpert eerst op basis van de betreffende zone een aantal **zuurstoffiches** uit de voorraad nemen: 1 fiche (draden 1 t/m 4), 2 fiches (draden 5 t/m 8) of 3 fiches (draden 9 t/m 12).
- Leg aan het begin van de beurt van de leider alle zuurstoffiches weer in de voorraad.
- Kan een bomexpert vanwege gebrek aan **zuurstoffiches** geen actie doen of wil hij dat niet om fiches te sparen, dan slaat hij zijn beurt over en gaat de ontsteker 1 veld vooruit.
- **Communicatie:** omdat je onder water bent, mag je niet praten. Eén teken is toegestaan: Duim omhoog als je meer zuurstof nodig hebt.

Voorraad:



SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- De bomexperts zijn niet met de klok mee aan de beurt:
 - Elke beurt trekt de leider een **getalkaart**.
 - De 1^e bomexpert (inclusief de leider) die "Snip!" zegt, moet deze waarde doorknippen.
- Leg een **getalkaart** af zodra de 4 draden ervan zijn doorgeknipt. Is de stapel leeg, schud de **getalkaarten** dan weer.
- Zegt een bomexpert "Snip!", maar heeft hij niet de juiste waarde of geeft hij een aanwijzing (bijvoorbeeld "Ik twijfel of ik het moet doen"), dan gaat de ontsteker 1 veld vooruit.
- Meldt niemand zich vrijwillig, dan wijst de leider een bomexpert aan (inclusief zichzelf). Heeft deze bomexpert de waarde niet, dan legt hij een **informatiefiche** naar keuze vóór zijn hand en de ontsteker gaat 1 veld vooruit.
- Een bomexpert die alleen rode draden in zijn hand heeft, mag op elk moment "Snip!" zeggen om de actie **Rode draden tonen** uit te voeren.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- De 4 (00)7-draden moeten als laatste worden doorgeknipt.
- **SPECIALE ACTIE VOOR DEZE MISSIE:**
Heeft een bomexpert aan het begin van zijn beurt uitsluitend 7's in zijn hand over, dan moet hij alle 4 draden met getal 7 tegelijkertijd doorknippen. Mislukt dat, dan ontploft de bom.
- Wordt eerder in de missie een "7" ontdekt, dan geldt dit zoals gebruikelijk als een mislukte knipactie (**informatiefiche** leggen en ontsteker 1 veld vooruit).

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Om een draad door te knippen, moet je 2 **getalkaarten** kiezen en die bij elkaar optellen of van elkaar aftrekken om te bepalen welke draad je doorknipt. Leg de kaarten daarna af.

Voorbeelden:

 *en*  *om een 12 ($3+9$) door te knippen*

 *en*  *om een 7 ($10-3$) door te knippen*

- Liggen er geen zichtbare kaarten meer op tafel, leg de 12 afgelegde kaarten dan weer klaar voor gebruik.
- Kan of wil een bomexpert geen actie uitvoeren, dan legt hij 2 **getalkaarten** naar keuze af en zet hij de ontsteker 1 veld vooruit.



SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- De gele draden worden niet op de gebruikelijke manier doorgeknipt.
- **SPECIALE ACTIE VOOR DEZE MISSIE:**
Knip de 3 gele draden tegelijkertijd door. Bij 4 of 5 bomexperts is de actie ook mogelijk voor een bomexpert die geen gele draad in zijn hand heeft.
- Mislukt de actie, dan krijgen alle aangewezen draden een **informatiefiche**, maar de ontsteker gaat maar 1 veld vooruit.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Om een knipactie uit te voeren, moet een bomexpert eerst zoveel **zuurstoffiches** aan een teamlid geven als de waarde van de draad die hij wil doorknippen.

Voorbeeld: om te proberen de "5"-draad door te knippen, moet je 5 fiches aan 1 van je teamleden geven (dat hoeft niet de speler te zijn waarvan je een draad doorknipt).

- Kan een bomexpert vanwege gebrek aan **zuurstoffiches** geen actie uitvoeren of wil hij dat niet om fiches te sparen, dan slaat hij zijn beurt over en de ontsteker gaat 1 veld vooruit.
- Heeft een bomexpert geen draden meer of heeft hij zijn rode draden getoond, dan legt hij al zijn **zuurstoffiches** af. Let dus goed op aan wie je **zuurstoffiches** geeft!
- **Communicatie:** omdat je onder water bent, mag je niet praten. Eén teken is toegestaan: duim omhoog als je meer zuurstof nodig hebt.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Mislukt een knipactie, leg het **informatiefiche** dan naast de betreffende tegelhouder (in plaats van vóór de aangewezen draad).
- Bomexperts mogen vanzelfsprekend geen informatie met elkaar delen met betrekking tot wat ze hebben onthouden.
- Alle uitrusting is op de gebruikelijke manier te gebruiken.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- De actieve bomexpert wordt "meneer".
 - 1 Hij draait de bovenste **getalkaart** van de stapel om.
 - 2 Hij bepaalt dan zonder te overleggen wie een knipactie met draden van deze waarde moet uitvoeren (inclusief zichzelf).
 - 3 De aangewezen speler moet "meneer, ja meneer" zeggen en dan zijn knipactie uitvoeren.

Daarna wordt de speler links van de "meneer" de nieuwe "meneer", enzovoort.

- Heeft de aangewezen bomexpert de waarde niet, dan legt hij een **informatiefiche** naar keuze vóór zijn hand en de ontsteker gaat 1 veld vooruit.
- Leg een **getalkaart** af zodra de 4 bijbehorende draden zijn doorgeknipt. Is de stapel leeg, schud de **getalkaarten** dan opnieuw.
- Heeft een bomexpert aan het begin van zijn beurt uitsluitend rode draden in zijn hand, dan voert hij de actie **Rode draden tonen** uit.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Alle **informatiefiches** in deze missie zijn vals: leg je een informatiefiche vóór je hand, dan betekent dat: "deze draad heeft niet deze waarde".
- Mislukt een **DUOKNIP** van een bomexpert, dan legt de eigenaar van de aangewezen draad een **informatiefiche** van de betreffende waarde vóór de betreffende draad (wat dus valse informatie is).

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Aan het einde van de beurt van een bomexpert beweegt Nano:

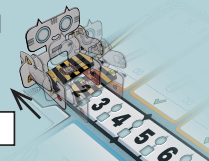
Gelukte knipactie:

+1 veld



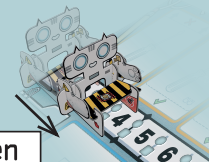
Gelukte knipactie van de draden met het getal waar Nano is:

-1 veld



Mislukte knipactie:

+2 velden



**Pas op, passeert Nano veld 12, dan boem!
De bom ontploft!**

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Om een knipactie uit te voeren, moet een bomexpert eerst op basis van de betreffende zone een aantal **zuurstoffiches** betalen (aan de voorraad midden op tafel):
 - 1 fiche (draden 1 tot en met 4)
 - 2 fiches (draden 5 tot en met 8)
 - 3 fiches (draden 9 tot en met 12)
- Kan een bomexpert vanwege gebrek aan zuurstof geen actie uitvoeren, dan slaat hij zijn beurt over en de ontsteker gaat 1 veld vooruit. Heeft hij voldoende **zuurstoffiches** om één van zijn draden door te knippen, dan MOET hij dat doen.
- Elke keer dat je een **valideringsfiche**  op het speelbord legt, neemt iedere bomexpert 1 **zuurstoffiche**.
- Speel vóór de eerste ronde het geluidsbestand af:
- Komen jullie levend uit dit blik, open dan de doos "Missies 55-66".



Leg de 11 rode draden hier:

