

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Zodra een uitdaging in het spel is volbracht, leg je die af en gaat de ontsteker 1 veld terug.



- Een **uitdagingkaart** toont een voorwaarde: De UITDAGING is volbracht als aan de voorwaarde erop is voldaan. Dat kan voor 1 bomexpert gelden (*voorbeeld: de draden op een tegelhouder sorteren*) of voor het hele team (*voorbeeld: volgorde van doorgeknipte draden*).

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Iedere bomexpert moet zijn omgedraaide draad **zelf** met een gewone knipactie doorknippen, maar zonder uitrusting of de **dubbele detector** te gebruiken. Mislukt dat, dan ontploft de bom.
- Er mag geen uitrusting of persoonlijke uitrusting op omgedraaide draden worden gebruikt.
- Een bomexpert mag (vrijwillig of verplicht) een **DUOKNIP** met een omgedraaide draad van een teamlid uitvoeren, maar doet hij dat, dan gaat de ontsteker 1 veld vooruit.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Elke keer dat je een **valideringsfiche** op het speelbord legt, leg je de bijbehorende **beperkingkaart** (die bij het betreffende getal hoort) op het speelbord, op de vorige als die er is. Er is dus maar 1 actieve beperking.
- Alle bomexperts moeten deze beperking toepassen.
- Kan een actieve bomexpert vanwege de beperking geen actie uitvoeren, dan zegt hij dat en slaat hij zijn beurt over (de ontsteker gaat niet vooruit). Maar kan geen van de bomexperts in een ronde zijn beurt uitvoeren, dan ontploft de bom.
- De beperkingen gelden niet voor de actie **Rode draden tonen**.



SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Geef zelfs bij een mislukte knipactie geen informatie over de aangewezen draad.
- Maar ook goed nieuws: iedere bomexpert mag zijn **dubbele detector** elke beurt gebruiken! Ze raken nooit leeg!

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Om een knipactie uit te voeren, moet de actieve bomexpert:
 - 1 **Nano** vooruitzetten of laten staan (nooit achteruit) naar/op een kaart die met 1 van de waarden in zijn hand overeenkomt,
 - 2 een knipactie proberen met de waarde waar **Nano** is,
 - 3 **Nano** in een richting naar keuze draaien (laten zoals het is of omdraaien).
- Kan een bomexpert geen actie uitvoeren met zijn beschikbare waarden (de kaarten **onder en vóór Nano**), dan draait hij Nano om, zet hij de ontsteker 1 veld vooruit en voert hij daarna zijn beurt uit.
- Zijn de 4 draden van 1 getal doorgeknipt, draai de betreffende kaart dan om (gedekt).
- Met uitrusting 11 (*koffieflacon*) sla je de complete beurt over.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Zodra een uitdaging in het spel is volbracht, leg je die af en gaat de ontsteker 1 veld terug.



- Een **uitdagingkaart** toont een voorwaarde: De UITDAGING is volbracht als aan de voorwaarde erop is voldaan. Dat kan voor 1 bomexpert gelden (*voorbeeld: de draden op een tegelhouder sorteren*) of voor het hele team (*voorbeeld: volgorde van doorgeknipte draden*).

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Iedere speler moet zijn beperking toepassen. Kan een bomexpert dat niet, dan slaat hij zijn beurt over (de ontsteker gaat niet vooruit). Maar pas op, kan een ronde lang niemand van de bomexperts een beurt uitvoeren, dan ontploft de bom.
- Elke ronde, vóór de beurt van de leider, overleggen de bomexperts met elkaar en beslissen ze of ze alle **beperkingkaarten** willen doorgeven. Zeggen ze "ja", dan kiezen ze of het doorgeven met de klok mee of tegen de klok in plaatsvindt.
- Een bomexpert mag zijn **beperkingkaart** op elk moment afleggen en door een andere willekeurige beperking (F tot en met L) vervangen, maar moet de ontsteker dan 1 veld vooruitzetten.
- De beperkingen gelden niet voor de actie **Rode draden tonen**.



SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Zet elke keer dat de 4 draden van 1 van de zichtbare **getalkaarten** zijn doorgeknipt de ontsteker 1 veld terug.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Om een knipactie uit te voeren, moet een bomexpert zoveel **zuurstoffiches** in de voorraad (zie onder) doen als de waarde van de aangewezen draden.
Voorbeeld: om te proberen "5"-draden door te knippen, moet hij 5 fiches afgeven.
- Aan het einde van zijn beurt geeft de actieve bomexpert al zijn resterende fiches aan de speler links van hem.
- Na elke ronde begint de leider zijn beurt met het nemen van alle fiches uit de voorraad. Voert de leider geen beurt uit (al zijn draden zijn doorgeknipt of hij gebruikt uitrusting 11 (koffieflacon), dan gaan de fiches naar de volgende speler.
- Kan een bomexpert wegens gebrek aan **zuurstoffiches** geen actie uitvoeren, dan slaat hij zijn beurt over en gaat de ontsteker 1 veld vooruit. Heeft hij voldoende **zuurstoffiches** om één van zijn draden door te knippen, dan MOET hij dat doen.
- **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:

- Iedere bomexpert moet zijn omgedraaide draden **zelf** met een gewone knipactie doorknippen, maar zonder uitrusting of **dubbele detector**. Mislukt dat, dan ontploft de bom.
- Een bomexpert mag (vrijwillig of verplicht) een **DUOKNIP** met een omgedraaide draad van een teamlid uitvoeren, maar als hij dat doet, gaat de ontsteker 1 veld vooruit.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Om een knipactie uit te voeren, moet een bomexpert proberen om een waarde door te knippen die met 1 van zijn **getalkaarten** overeenkomt.
- Heeft de actieve bomexpert geen draad in zijn hand die met zijn getallen overeenkomt, dan slaat hij zijn beurt over en de ontsteker gaat 1 veld vooruit.
- In alle gevallen moet de actieve bomexpert aan het einde van zijn beurt 1 van zijn **getalkaarten** (naar zijn keuze) aan een teamlid naar keuze geven.
- Zijn de 4 draden van een getal doorgeknipt, draai die kaart dan om (gedekt). Je hebt dus kaarten open voor je (de door te knippen getallen) en kaarten **gedekt** voor je (die je altijd kunt weggeven).
- Met uitrusting 11 (*koffieflacon*) **sla** je jouw beurt over.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- Voert een bomexpert een knipactie uit (**succesvol of niet**), dan **MOET** hij daarna de **Bomb Busters**-pion in de richting van een toegepaste beperking **NAAR ZIJN KEUZE** verplaatsen.
Voorbeeld: draad 10 doorgeknipt = verplaats de Bomb Busters-pion in de richting van "EVEN" of "7 tot en met 12".
 - Knip de gele draden **UITSLUITEND** door als dat je wordt verteld.
 - De pion kan niet door een muur. Leiden **ALLE** mogelijke verplaatsingen naar een muur, dan blijft de pion staan.
 - Voer je op een gestreept veld een knipactie uit waarbij je de beperking van de "ACTIE" toepast, dan mag je een ACTIE uitvoeren (wat tijdens de missie aan je wordt uitgelegd).
 - Knip je 4 draden met een **SOLOKNIP** door, dan is dat gelijk aan 2 gescheiden knipacties van het betreffende getal (dat betekent 2 verplaatsingen en/of acties, elk behorend bij de beperking van het doorgeknipte getal).
-  = Je moet een **SUCCESVOLLE** knipactie doen waarbij je de beperking van de "ACTIE" toepast (en je beweegt niet).
-  = Draai de kaart om en verander zo van etage. Zet de pion op de trap. Houd oriëntatie "N".
-  = +1 inkeping van de ontstekers.
- Speel vóór de eerste ronde dit geluidsbestand af:



MISLUKT: je gaat niet opgeven met nog maar 1 missie te gaan! Bestorm die bunker opnieuw!



GELUKT: Wat een prestatie! Wat stijlvol! Je kunt nu rustig met pensioen... Eindelijk... Misschien...