

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

In je beurt moet je via één van de volgende acties draden doorknippen:

- **DUOKNIP:** 2 gelijke draden, 1 van een teamlid en 1 van jezelf.

Wijs naar een draad van een teamlid en noem de waarde ervan. **Voorbeeld:** "deze draad is een 9."

→ **Heb je gelijk, dan is de knip gelukt:**

Leg de 2 draden open vóór de tegelhouders zonder die naar links of rechts te verplaatsen.

→ **Heb je ongelijk, dan is de knip mislukt:**

❶ Zet de ontsteker 1 veld vooruit (de bom ontploft als de pijl het doodshoofd bereikt en de missie is dan mislukt).

❷ Jouw teamlid legt dan een **informatiefiche** vóór het aangewezen fiche om de werkelijke waarde ervan aan te geven.

⚠: Jij geeft niet aan welke draad in je hand je zou hebben doorgeknipt.

- **OF EEN SOLOKNIP:** alle resterende draden van dezelfde waarde in jouw hand:

- Alle 4 de draden.
- Of de resterende 2 draden (uitsluitend als de andere 2 al zijn doorgeknipt).

Zet die dan open vóór je tegelhouder.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

In je beurt moet je via één van de volgende acties draden doorknippen:

- **DUOKNIP:** 2 gelijke draden, 1 van een teamlid en 1 van jezelf.
- **OF EEN SOLOKNIP:** alle resterende draden van dezelfde waarde in jouw hand.
- **NIEUW: Gele draden**

Gele draden worden op dezelfde manier doorgeknipt als blauwe draden (DUOKNIP en SOLOKNIP).

Bij het knippen worden gele draden als draden met gelijke waarden beschouwd.

Wil je in je beurt dus een gele draad doorknippen, dan moet je er één in je hand hebben en bij het wijzen naar een draad van een teamlid "deze draad is geel" zeggen.

OPMERKING: wordt een gele draad bij een mislukte knipactie doorgeknipt, dan gebruikt het teamlid een "geel" **informatiefiche** 📌.

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- **NIEUW: Rode draden**

Wat gebeurt er als je een rode draad doorknipt?

→ De bom ontploft direct en de missie mislukt!

NIEUWE ACTIE: Rode draden tonen

Heb je aan het begin van je beurt uitsluitend 1 of meer rode draden in je hand, dan moet je die laten zien. Je kunt verder geen acties meer uitvoeren, maar de andere teamleden gaan verder.

Dit is de enige manier om rode draden te tonen zonder de bom te laten ontploffen.

- **NIEUW: Uitrustingkaarten**

- Je kunt uitrusting aan het begin van het spel nog niet gebruiken.
- Knip je 2 draden met de waarde van de uitrusting door, dan breng je die in het spel: Schuif de kaart naar de bovenkant van het speelbord.
- Je kunt uitrusting maar één keer gebruiken: Draai de kaart na gebruik om.

Ter herinnering:

Zodra je er klaar voor bent om de test met je team aan te gaan, ga dan door naar missie #8!

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

Deze missie bevat alles wat je tot nu toe hebt geleerd:

- Er komt **UITRUSTING** beschikbaar als je 2 draden met het bijbehorende getal doorknipt.
- Er zijn 2 **GELE** draden om gezamenlijk door te knippen (bij 2 spelers zijn er 4, die 2 om 2 moeten worden doorgeknipt).
- Er is 1 **RODE** draad, die je tijdens de missie niet moet doorknippen. Die kan uitsluitend worden getoond als deze de enige overgebleven draad in je hand is.

Ter herinnering:

Zodra je er klaar voor bent om de test met je team aan te gaan, ga dan door naar missie #8!



SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- **NIEUW: "2 uit 3"**

2 GELE draden moeten gezamenlijk worden doorgeknipt en je weet uitsluitend dat de waarde ervan 1 uit 2 mogelijkheden is.

Ter herinnering:

Zodra je er klaar voor bent om de test met je team aan te gaan, ga dan door naar missie #8!

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- **NIEUW: 4 gele draden**

De 4 gele draden worden als draden met gelijke waarden beschouwd. Ze worden op dezelfde manier doorgeknipt als 4 draden van dezelfde waarde:

- Meestal 2 tegelijk met een **DUOKNIP**
- of 2 of 4 tegelijk met een **SOLOKNIP** als je alle resterende gele draden hebt die nog in het spel zijn (alle 4 of 2 als er al 2 zijn doorgeknipt).

Ter herinnering:

Zodra je er klaar voor bent om de test met je team aan te gaan, ga dan door naar missie #8!



SPELREGELS VAN DE MISSIE:

- **NIEUW : "1 uit 2"**

Er is maar één RODE draad in het spel en je weet uitsluitend dat de waarde ervan 1 uit 2 mogelijkheden is (of 3 mogelijkheden bij 2 spelers).

SPELREGELS VAN DE MISSIE:

Geen bijzondere spelregels: pas toe wat je hebt geleerd.



MISLUKT: gelukkig was dit een nepbom... Lees nog wat terug en doe de test opnieuw!



GELUKT: goed gedaan! Jullie zijn nu officieel lid van de BOMB BUSTERS-brigade!



Jullie kunnen op elk moment worden opgeroepen. Mochten jullie de eerste missie accepteren, open dan de doos "Missies 9-19".