

REGLER FOR OPPDRAG 9



Noen av ledningene må klippes i rekkefølge:

- Dere kan ikke klippe noen **b**-ledninger før minst to **a**-ledninger er klipt.
- Dere kan ikke klippe noen **c**-ledninger før minst to **b**-ledninger er klipt.
- Resten av ledningene (alle verdier unntatt de på **tallkortene**) kan klippes når som helst.
- Hvis du bare har ledninger på hånda som du ikke kan klippe, for eksempel bare **c**-ledninger før to **b**-ledninger er klipt, så eksploderer bomben!

Når to **a**-ledninger er klipt, snur dere **a**-kortet og flytter **sekvenskortet** til neste **tallkort**. Gjør det samme når to **b**-ledninger er klipt.

REGLER FOR OPPDRAG 10

- Start tidtakeren når forberedelsene er gjort. Dere må uskadeliggjøre bomben før tiden er ute!
- I dette oppdraget går ikke turen med klokka. Isteden kan dere ta turene deres fritt. Når en bomberydder sier «Klipp!», går turen til den bomberydderen.

Viktig: Vent til den aktive bomberydderen er ferdig med turen sin, før du sier «Klipp!». Ikke få panikk – dere er alle på samme lag!

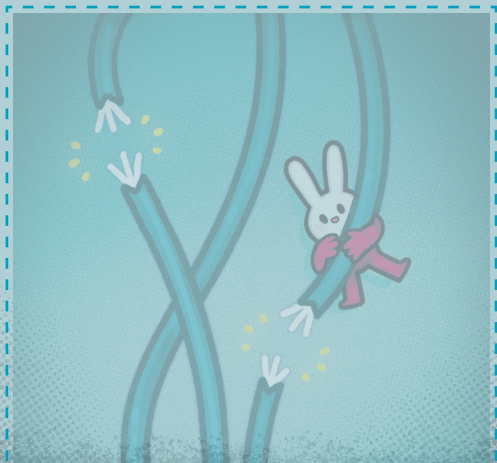
- **Merk:** Du kan ikke ta to turer rett etter hverandre, med mindre dere spiller to spillere eller du er den eneste med ledninger igjen.

REGLER FOR OPPDRAG 11

De fire ledningene av samme verdi som **tallkortet** under regnes som RØDE ledninger.

Altså:

- Hvis en av disse ledningene klippes, sprenger bomben.
- Hvis du sitter igjen med noen av disse ledningene, og ingen andre ledninger, kan du legge dem fram når det blir din tur.



REGLER FOR OPPDRAG 12

- For å gjøre et **utstyrskort** tilgjengelig må to par ledninger klippes: de to ledningene av verdien på selve **utstyrskortet** som normalt, men også de to ledningene av verdien på **tallkortet** som ligger oppå. Rekkefølgen spiller ingen rolle.
- Når dere har klipt to ledninger av verdien til et **tallkort**, kan dere legge vekk **tallkortet**.
- Hvis et **utstyrskort** og et **tallkort** har samme verdi, holder det å klippe ett enkelt par ledninger for å låse opp begge to.
- **Falsk bunn:** Hvis dette **utstyrskortet** brukes, legges det tilfeldige **tallkort** på de to nye **utstyrskortene** også. Hvis ledninger for noen av disse **tallkortene** allerede er klipt, kan disse **tallkortene** legges vekk med en gang. Ellers gjelder reglene over.

REGLER FOR OPPDRAG 13

Du har nå et nytt alternativ når det er din tur:

- **SPECIALHANDLING I DETTE OPPDRAGET:**

Klippe tre RØDE ledninger samtidig: Du må peke på de tre røde ledningene blant alle ledningene som ennå ikke er klipt.

- Hvis én eller flere av ledningene ikke er røde, eksploderer bomben!

- I fire- eller femmannsspill kan du gjøre denne handlingen uten å selv ha noen røde ledninger på hånda.

- **MERK:** Hvis du kun har røde ledninger på hånda, MÅ du utføre spesialhandlingen istedenfor å vise fram de røde ledningene som normalt.

REGLER FOR OPPDRAG 14

- Hvis grønnskollingen mislykkes med et **duoklipp**, eksploderer bomben umiddelbart.

Merk: Grønnskollingen kan ikke bruke **utstyr** 9 (*Stabilisator*).

REGLER FOR OPPDRAG 15

- Når alle fire ledninger av samme verdi som det øverste **tallkortet** er klipt, får dere snu ett **utstyrs kort**. Det er tilgjengelig umiddelbart uavhengig av verdien, så skyv det opp. Snu deretter opp neste **tallkort**.

Eksempel med tre spillere:



De to siste 8-ledningene er nettopp klipt. Det første **utstyrs kortet** snus og skyves opp (tilgjengelig).

- Hvis alle de fire ledningene allerede er klipt når et **tallkort** snus opp, legger dere **tallkortet** vekk og trekker et nytt (uten å få noe **utstyr**).

REGLER FOR OPPDRAG 16



Noen av ledningene må klippes i rekkefølge:

- Dere kan ikke klippe noen **b**-ledninger før ALLE fire **a**-ledninger er klipt.
- Dere kan ikke klippe noen **c**-ledninger før ALLE fire **b**-ledninger er klipt.
- Resten av ledningene kan klippes når som helst.
- Hvis du bare har ledninger på hånda som du ikke kan klippe, så eksploderer bomben!

Når alle **a**-ledningene er klipt, snur dere **a**-kortet og flytter **sekvenskortet** til neste **tallkort**. Gjør det samme når alle **b**-ledningene er klipt.



REGLER FOR OPPDRAG 17

- Alle hr./fru Luhren-Dreyers **infomarkører** i dette oppdraget er falske. Når Luhren-Dreyer legger en **infomarkør** foran en ledning, betyr det altså at ledningen IKKE har den verdien.
- Når et **duoklipp** i Luhren-Dreyers hånd mislykkes, skal **infomarkøren** som Luhren-Dreyer legger foran den utpekte ledningen, ha den gjettede verdien (som selvsagt er falsk informasjon, siden klippet mislyktes).
- Luhren-Dreyer kan ikke bruke **utstyrskort**, men kan delta i effekten av **utstyr** 2 (Walkie-talkier) og 8 (Radarsystem).

REGLER FOR OPPDRAG 18

Radarsystem er tilgjengelig hele tiden i dette oppdraget.

Du skal gjøre følgende når det blir din tur:

- 1 Snu opp det øverste **tallkortet** fra bunken.
- 2 Bruke *radarsystemet* med **tallkortets** verdi.
- 3 Velge en av bomberydderne (inkludert deg selv), som skal gjøre et **soloklipp** eller **duoklipp** med denne verdien. Turen går så videre til spilleren til din venstre som normalt (ikke spilleren til venstre for den som forsøkte klippet).

- Når bunken er tom, stokkes de brukte **tallkortene** på nytt.
- Når alle fire ledninger av en verdi er klipt, fjernes det tilsvarende **tallkortet**.
- Hvis du bare har **røde** ledninger på hånda når du begynner turen din, må du velge alternativet **Vise fram røde ledninger**.

Husk: Som i alle oppdrag får dere ikke prate om tidligere resultater av *radarsystemet*, så det gjelder å være oppmerksom!

REGLER FOR OPPDRAG 19

Dere står ved inngangen til hula, klar til å møte skjebnen deres. Spill av lydfilen Oppdrag 19:



KATASTROFE: Men vent! Er det enda en hule der borte? Spill av lydfilen en gang til, og ikke gjør den samme feilen igjen!



SUKSESS: Bra jobbet! Etter å ha uskadeliggjort bomben finner dere et pengeskap fylt med formler og hemmelige planer. Heldigvis er myndighetene allerede like i hælene på ham. Nye eventyr venter for bomberydderlaget deres – åpne esken med oppdrag 20-30.