

REGLER FOR OPPDRAG 20

- Det er ingen spesialregler. Bare spill som normalt, men husk at -markører peker på en ledning som ikke står riktig i rekkefølgen.
- Bruk av utstyr:
 - **Utstyrs kort** kan ikke brukes på -ledninger.
 - -ledninger er immune mot ALT **utstyr**, inkludert **personlig utstyr**, *Superdetektor (5)* og *Radarsystem (8)*.

REGLER FOR OPPDRAG 21

- I hele oppdraget skal dere alltid bruke partall/oddetall-markører   istedenfor infomarkører (           ).

Dette gjelder når et duoklipp mislykkes, og ved bruk av **utstyr 4** (Gul lapp).

Husk at røde ledninger ikke har noen tallverdi, så de kan ikke være partall eller oddetall.

REGLER FOR OPPDRAG 22

- Så snart de første to gule ledningene er klipt, velger hver bomberydder etter tur (kapteinen først) én **infomarkør** fra spillebrettet og gir den til spilleren til venstre. Bomberydderne legger **infomarkøren** de fikk, foran hånda si på riktig sted (eller åpent ved siden av hånda hvis de ikke har denne verdien).

REGLER FOR OPPDRAG 23

- De fire ledningene av samme verdi som **tallkortet** må klippes samtidig.
- **SPESIALHANDLING I DETTE OPPDRAGET:**
Pek på alle de fire ledningene av **tallkortets** verdi. (Dette er ikke et **duoklipp**, så **dobbeldetektor** kan ikke brukes).
 - Hvis du hadde rett, klippes ledningene.
 - Hvis du tok feil, sprenger bomben!
- **Så lenge spesialhandlingen ennå ikke er fullført:** Kast det øverste **utstyrskortet** etter hver runde (altså før det igjen blir kapteinens tur).
- **Når spesialhandlingen blir utført:** Alle **utstyrskort** som er igjen i bunken, legges åpent på spillebrettet, og alle blir **umiddelbart tilgjengelige for bruk** (uansett hvilke ledninger som er klipt eller ikke).

REGLER FOR OPPDRAG 24

- I hele oppdraget skal dere alltid bruke $x1/x2/x3$ -markører    istedenfor infomarkører (           ).
- Dette gjelder når et duoklipp mislykkes, og ved bruk av **utstyr 4** (Gul lapp).
- Med **utstyr 4** (Gul lapp) kan en markør legges foran en klipt ledning.



REGLER FOR OPPDRAG 25

- Dere har ikke lov til å si ledningenes verdi høyt. Dere må isteden antyde tallene på kreative måter, for eksempel stove dem, lage lyder, mime, holde opp fingre, eller si «antall dager i en uke» eller lignende.
- Hvis noen glemmer denne regelen og sier et tall høyt, rykker detonatoren ett felt fram! Pass munnen deres!

REGLER FOR OPPDRAG 26

- Når det blir din tur, snur du først et valgfritt **tallkort** som fortsatt ligger åpent. Så må du gjøre et **duoklipp** eller **soloklipp** med dette **tallkortets** verdi.
- Jo lenger oppdraget pågår, desto færre valgmuligheter blir det, etter som flere **tallkort** blir snudd.
- Hvis ingen tall er synlige når det blir din tur, snur du først alle **tallkortene** opp igjen.
- Når alle fire ledninger av en verdi er klipt, legges det tilsvarende **tallkortet** vekk.
- Hvis du ikke har noen ledninger på hånda med de synlige tallene, hoppes turen din over (uten at detonatoren flyttes). Ellers MÅ du forsøke å klippe ledninger med ett av de synlige tallene.

REGLER FOR OPPDRAG 27

- Så snart de første to gule ledningene er klipt:
 - 1 Trekk like mange tilfeldige **infomarkører** (📌) som antall bomberyddere, og legg dem åpent på rekke.
 - 2 Etter tur (kapteinen først) velger bomberydderne seg en av disse **infomarkørene** og legger den foran hånda si på riktig sted (eller åpent ved siden av hånda hvis de ikke har denne verdien).

REGLER FOR OPPDRAG 28

- Kaptein Kloss kan ikke bruke noe **utstyrskort**.
- Hvis kaptein Kloss mislykkes med et **duoklipp**, eksploderer bomben umiddelbart.
- Kaptein Kloss kan delta i effekten av **utstyr** 2 (Walkie-talkier) og 8 (Radarsystem).

REGLER FOR OPPDRAG 29

- Når det blir din tur:
 - 1 Bomberydderen til din høyre legger ett av sine **tallkort** skjult på bordet.
 - 2 Du tar turen din som normalt.
 - 3 Snu opp **tallkortet** som ble lagt på bordet. Hvis du nettopp klipte ledninger av denne verdien, rykker detonatoren ett felt fram.
 - 4 Plukk opp det brukte **tallkortet**.
- Når alle fire ledninger av en bestemt verdi er klipt, legges det tilsvarende **tallkortet** vekk.
- Hvis du bare har ett kort igjen, trekker du et kort fra bunken. Hvis ledningene av denne verdien allerede er klipt, trekker du et nytt (osv.).
- Når det bare gjenstår ledninger av én verdi, legges det siste **tallkortet** vekk umiddelbart.
- Hvis du ikke har noen ledninger igjen på hånda, legger du **tallkortene** dine nederst i bunken.
- Hvis du bruker **utstyr** 11 (Kaffetermos), utføres bare steg 1 og 4 over.

REGLER FOR OPPDRAG 30

Spill av lydfilen Oppdrag 30 før dere begynner:



KATASTROFE: Pang! Dere har vunnet et forsøk til helt gratis. Spill av lydfilen igjen, og gi gass!



SUKSESS: Gratulerer! Politiet har innhentet Den store stygge ulven og hadde nok bevis til sette ham i fengsel i mange år. Kollektivtransporten er trygg en god stund framover. Eventyret deres fortsetter: Åpne esken med oppdrag 31–42!