

REGLER FOR OPPDRAG 31

- Alle bomberyddere må følge sin **begrensning**.
- Hvis du ikke kan følge **begrensningen** når det blir din tur, snur du kortet ned og fortsetter å spille uten **begrensningen** resten av spillet.

REGLER FOR OPPDRAG 32

- Alle bomberyddere må følge den synlige **begrensningen**.
- På begynnelsen av sin tur kan kapteinen velge, etter å ha rådført seg med de andre, å kaste det synlige **begrensningskortet** og trekke et nytt.
- Hvis du ikke kan gjøre noe på grunn av **begrensningen**, sier du dette og står over turen din (uten at detonatoren flyttes).
- **Begrensningen** gjelder ikke når du skal vise fram røde ledninger.

REGLER FOR OPPDRAG 33

- I hele oppdraget skal dere alltid bruke partall/oddetall-markører   istedenfor infomarkører (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12).

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 34

- Så lenge personkortene er skjult, har dere ikke noe personlig utstyr.
- **Det svakeste leddet:**
 - Du må følge **begrensningen** din hver tur uten å avsløre den eller snakke om det.
 - Hvis du ikke kan gjøre noe på grunn av **begrensningen**:
 - Detonatoren går to felter fram.
 - Alle bomberydderne legger vekk **begrensningskortet** og **personkortet** sitt.
- **De andre bomberydderne:**
 - Du spiller som vanlig, uten å følge **begrensningskortet** ditt.
 - Når det blir din tur, kan du peke på det **svakeste leddet** og beskrive **begrensningen** (uten å rådføre deg med de andre).
 - Hvis du gjettet feil (på spilleren og/eller **begrensningen**), går detonatoren ett felt fram.
 - Hvis du gjettet riktig (på både spilleren og **begrensningen**), snus alle **personkortene** opp og blir tilgjengelige for bruk. Spillet fortsetter så uten **begrensningen** (legg vekk **begrensningskortene**).

REGLER FOR OPPDRAG 35

- Ledningene markert med  -markør kan klippes på vanlig måte (duo- eller soloklipp), men ikke før alle fire GULE ledninger er klipt.
- 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 36

- Ledningene av samme verdi som **tallkortene** må klippes i rekkefølgen angitt av pila på **sekvenskortet**. Når du klipper to ledninger av verdien nærmest **sekvenskortet**, tas dette **tallkortet** vekk. Så kan du velge (uten å rådføre deg med de andre) å la **sekvenskortet** ligge eller flytte det til den andre enden av rekka.

Eksempel: To 10-ledninger har nettopp blitt klipt.



Sekvenskortet kan bli der det er, eller flyttes til den andre enden.

- Resten av ledningene (alle verdier unntatt de på **tallkortene**) kan klippes når som helst.

REGLER FOR OPPDRAG 37

- Alle bomberyddere må følge den synlige **begrensningen**.
- Hver gang alle de fire ledningene av en verdi har blitt klipt, kaster dere det synlige **begrensningskortet** og trekker et nytt.
- Hvis du ikke kan gjøre noe på grunn av **begrensningen**, sier du dette og står over turen din (uten at detonatoren flyttes). Men hvis ingen av bomberydderne kan spille turen sin under en hel runde, går detonatoren ett felt fram, og **begrensningskortet** byttes med et nytt.
- Når bunken er tom, er det ikke flere **begrensninger** i dette oppdraget.
- **Begrensningen** gjelder ikke når du skal vise fram røde ledninger.

REGLER FOR OPPDRAG 38

- Kapteinen må selv klippe den snudde ledningen ved å utføre et vanlig klipp. Hvis kapteinen mislykkes med klippet, eksploderer bomben.
- Ingen andre bomberyddere kan klippe kapteinens snudde ledning. Hvis du ikke har noen annen mulighet enn å klippe kapteinens snudde ledning, gjør du ingenting, men da går detonatoren ett felt fram.
- Verken **utstyrskort** eller personlig utstyr kan brukes på den snudde ledningen.
- Hvis den snudde ledningen er rød, må kapteinen utlede dette og så velge å vise fram røde ledninger (med bare røde i stativet).

REGLER FOR OPPDRAG 39

- De fire ledningene av samme verdi som **tallkortet** må klippes samtidig.
- **SPESIALHANDLING I DETTE OPPDRAGET:**
Pek på og klipp alle de fire ledningene av **tallkortets** verdi (uten å bruke **personlig utstyr**). Du kan gjøre dette selv om du ikke har noen av dem på hånda. Mislykkes du, eksploderer bomben!
- **Så lenge spesialhandlingen ennå ikke er fullført:** Kast det øverste **tallkortet** i bunken etter hver runde (altså før det igjen blir kapteinens tur).
- **Når spesialhandlingen blir utført:** Gi de gjenværende **tallkortene** skjult til bomberydderne. Begynn med kapteinen og gi ett og ett kort til alle har blitt gitt. Deretter legger hver bomberydder en **infomarkør** foran en ledning av samme verdi som ett av **tallkortene** de fikk. Hvis det ikke finnes **infomarkører** av riktig verdi, eller hvis du savner ledninger av riktig verdi, gjør du ingenting.

REGLER FOR OPPDRAG 40

- I hele oppdraget skal hver spiller bruke en av de to typene markører istedenfor **infomarkører** (           ). Dette gjelder når et **duoklipp** mislykkes, og ved bruk av **utstyr 4** (*Gul lapp*).
- Kapteinen og eventuelt tredje og femte spiller bruker **x1/x2/x3-markører** (  ). Disse markørene viser at verdien på den angitte ledningen forekommer én, to eller tre ganger i **det brikkestativet** (inkludert eventuelle klipte ledninger). **x2** og **x3** legges foran valgfri ledning av den aktuelle verdien.
- Andre og eventuelt fjerde spiller bruker **partall/oddetall-markører**  .
- Med **utstyr 4** (*Gul lapp*) kan en markør legges foran en klipt ledning.

REGLER FOR OPPDRAG 41

- De GULE ledningene (som kalles **SNUBLETRÅDER**) kan ikke klippes på vanlig måte. De må klippes én om gangen.
- **SPESIALHANDLING I DETTE OPPDRAGET:** Pek på én **SNUBLETRÅD** hos en medspiller.
 - Hvis du hadde rett, legges denne ledningen fram, og detonatoren går ett felt **bakover**.
 - Hvis du tok feil, legges en **infomarkør** foran ledningen, og detonatoren går ett felt fram.
 - Hvis ledningen var **rød**, eksploderer bomben.
- Hvis du bare har **SNUBLETRÅDEN** din (og eventuelt **røde** ledninger) igjen på hånda, står du over turen din.

REGLER FOR OPPDRAG 42

Sørg for at dere har litt plass rundt bordet, og la forestillingen begynne! Spill av lydfilen Oppdrag 42 før dere begynner:



KATASTROFE: Forestillingen fikk en lunken mottakelse. Nå må dere slutte å spille bajas. The show must go on (igjen)!



SUKSESS: En fantastisk opptreden! Men vær forsiktig, for den neste skurken har kanskje ikke noen sans for humor: Åpne esken med oppdrag 43–54!