

REGLER FOR OPPDRAG 43

- Etter turen din flytter du **Nano** ett felt fram. Når den kommer til felt «12», snur den, og neste tur går den til «11», osv.
- Når du klipper ledninger av samme verdi som tallet der **Nano** står, trekker du en ledning fra roboten og legger den på riktig sted i stativet ditt (i valgfritt stativ hvis du har to) uten å vise den til de andre.
- For at dere skal uskadeliggjøre bomben og vinne, må alle ledningene – selv **Nanos** – klippes (eller vises fram som røde).
- Ved bruk av **utstyr 11** (Kaffetermos) skal **Nano** fortsatt flyttes framover.

REGLER FOR OPPDRAG 44

- For å klippe må du først ta et antall **oksygenflasker** fra depotet avhengig av dybden:
Ledning 1–4 (dybde 1): 1 flaske
Ledning 5–8 (dybde 2): 2 flasker
Ledning 9–12 (dybde 3): 3 flasker
- Når det blir kapteinens tur igjen, legges alle **oksygenflaskene** tilbake i depotet.
- Hvis du ikke kan gjøre noe på grunn av mangel på **oksygen**, gjør du ingenting, men da går detonatoren ett felt fram. Du kan også velge å gjøre dette for å spare på **oksygenet**.
- **Kommunikasjon:** Siden dere befinner dere under vann, kan dere ikke snakke. Men ett tegn er tillatt: Gi tommel opp hvis du trenger mer **oksygen**.

Depot:



REGLER FOR OPPDRAG 45

- Turen går ikke med klokka rundt bordet i dette oppdraget:
 - Før hver tur snur kapteinen opp et **tallkort**
 - Den første bomberydderen (inkludert kapteinen) som sier «Klipp!», må klippe denne verdien.
- Når alle fire ledninger av en bestemt verdi er klipt, legges det tilsvarende **tallkortet** vekk. Når bunken er tom, stokkes **tallkortene** som ikke er lagt vekk.
- Hvis du sier «Klipp!» men ikke har riktig verdi, eller du gir noen form for hint (for eksempel «Jeg vil ikke»), rykker detonatoren ett felt fram.
- Hvis ingen melder seg, utpeker kapteinen en av bomberydderne. Hvis du blir utpekt men ikke har riktig verdi, går detonatoren ett felt fram, men du får legge en valgfri **infomarkør** foran hånda di.
- En spiller som bare har **røde** ledninger på hånda, kan når som helst si «Klipp!» for å **vis**e fram **røde** ledninger.

REGLER FOR OPPDRAG 46

- Alle ledningene av verdi 7 (eller altså ... 007) må klippes helt til sist.
- **SPELIALHANDLING I DETTE OPPDRAGET:** Når det blir din tur og du bare har 7-ledninger igjen på hånda, må du klippe ALLE FIRE 7-ledninger samtidig. Mislykkes du, eksploderer bomben!
- Hvis en 7-ledning oppdages ved et mislykket klipp, håndteres det som normalt (en **infomarkør** legges, og detonatoren rykker fram).

REGLER FOR OPPDRAG 47

- For å klippe en ledning må du velge to av **tallkortene** og legge sammen eller trekke fra verdiene. Dette blir ledningen du forsøker å klippe. Legg vekk de to kortene.

Eksempler:



og



lar deg klippe en 12-er ($3 + 9$).



og



lar deg klippe en 7-er ($10 - 3$).

- Når det ikke er flere kort tilgjengelig, tar dere alle de 12 kortene og legger dem ut igjen.
- Hvis du ikke kan – eller ikke vil – gjøre noe, legger du vekk to av **tallkortene**, og detonatoren går ett felt fram.

REGLER FOR OPPDRAG 48

- De GULE ledningene kan ikke klippes på vanlig måte.
- **SPESIALHANDLING I DETTE OPPDRAGET:** Klipp tre GULE ledninger samtidig. I fire- eller femmannsspill kan du gjøre denne handlingen uten å selv ha noen gule ledninger på hånda.
- Hvis spesialhandlingen mislykkes, markeres alle de utpekte ledningene med en **infomarkør**, men detonatoren rykker bare ett felt fram.

REGLER FOR OPPDRAG 49

- For å klippe må du først gi en medspiller like mange **oksygenflasker** som verdien på ledningene du skal prøve å klippe.

Eksempel: For å klippe 5-ledninger må du gi 5 **oksygenflasker** til en enkelt medspiller (ikke nødvendigvis den du vil klippe en ledning hos).

- Hvis du ikke kan gjøre noe på grunn av mangel på **oksygen**, gjør du ingenting, men da går detonatoren ett felt fram. Du kan også velge å gjøre dette for å spare på **oksygenet** for eksempel.
- **Kommunikasjon:** Siden dere befinner dere under vann, kan dere ikke snakke. Men ett tegn er tillatt: Gi tommel opp hvis du trenger mer **oksygen**.
- Når du ikke har flere ledninger på hånda (også når du har **vist fram røde ledninger**), skal alle **oksygenflaskene** du satt igjen med, legges vekk. Tenk derfor godt etter når du gir bort **oksygen**!

REGLER FOR OPPDRAG 50

- Hvis et klipp mislykkes, legges **infomarkøren** ved siden av stativet istedenfor foran den utpekte ledningen.
- Det sier seg selv at dere ikke kan dele noe informasjon med hverandre som hver av dere måtte huske.
- Alt **utstyr** brukes ellers som normalt.

REGLER FOR OPPDRAG 51

- Bomberydderen som er i tur, skal alltid tiltales «Sir» eller «Ma'am». Gjør følgende når det er din tur:
 - 1 Snu opp det øverste **tallkortet**.
 - 2 Uten å rådføre deg med noen velger du en av bomberydderne (inkludert deg selv), som skal gjøre et klipp med denne verdien.
 - 3 Den valgte bomberydderen må si «Yes, Sir!» eller «Yes, Ma'am!» og utføre klippet.Spilleren til din venstre blir neste «Sir/Ma'am».
- Hvis den valgte bomberydderen ikke har **tallkortets** verdi, går detonatoren ett felt fram, men bomberydderen får legge en valgfri **infomarkør** foran hånda si.
- 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**.

REGLER FOR OPPDRAG 52

- Alle **infomarkører** i dette oppdraget er falske. Når du legger en **infomarkør** foran en ledning, betyr det altså at ledningen IKKE har den verdien.
- Når et **duoklipp** i din hånd mislykkes, skal **infomarkøren** du legger foran den utpekte ledningen, ha den gjattede verdien (som selvsagt er falsk informasjon, siden klippet mislyktes).

REGLER FOR OPPDRAG 53

- På slutten av turen din flytter Nano som følger:

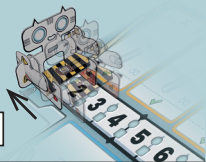
Hvis du lykkes med et klipp:

+1 felt



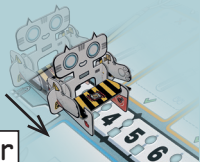
Hvis du lykkes med et klipp og ledningenes verdi er lik tallet der Nano står:

-1 felt



Hvis du mislyktes med et klipp:

+2 felter



Obs! Hvis Nano kommer til felt «12», eksploderer bomben!

REGLER FOR OPPDRAG 54

- For å klippe må du først betale et antall **oksygenflasker** avhengig av dybden (legg flaskene i depotet):
Ledning 1–4 (dybde 1): 1 flaske
Ledning 5–8 (dybde 2): 2 flasker
Ledning 9–12 (dybde 3): 3 flasker
- Hvis du ikke kan gjøre noe på grunn av mangel på **oksygen**, gjør du ingenting, men da går detonatoren ett felt fram. **Men** du kan ikke frivillig gjøre dette så lenge du har nok **oksygen** til å forsøke å klippe en av ledningene dine.
- Hver gang en **valideringsmarkør**  legges på spillebrettet, får alle bomberyddere én **oksygenflaske** hver.
- Spill av lydfilen Oppdrag 54 før dere begynner:
- Hvis dere kommer dere ut av denne blikkboksen med livet i behold: Åpne esken med oppdrag 55–66.



Legg de 11 **røde** ledningene her:

