

REGLER FOR OPPDRAG 55

- Når dere har klart en **utfordring**, legges kortet vekk, og detonatoren går ett felt bakover.



- Utfordringskort** inneholder en betingelse. Dere klarer **utfordringen** hvis betingelsen blir oppfylt. Den kan gjelde en enkelt bomberydder, f.eks. hvordan ledningene skal stå på et stativ, eller hele laget, f.eks. at bestemte ledninger skal klippes etter hverandre.

REGLER FOR OPPDRAG 56

- Du må **selv** klippe din egen snudde ledning ved å utføre et vanlig klipp. Hvis du mislykkes med klippet, eksploderer bomben.
- Du kan (fordi du ønsker eller fordi du må) gjøre et **duoklipp** på en medspillers snudde ledning, men da må du flytte detonatoren ett felt fram.
- Verken **utstyrskort** eller personlig **utstyr** kan brukes på de snudde ledningene, med unntak av **utstyr** 10-10 (*Desintegrator*).
- Hvis din snudde ledning er **rød**, må du utlede dette og så velge å **vise fram røde ledninger** (med bare **røde** i stativet).

REGLER FOR OPPDRAG 57

- Hver gang en **valideringsmarkør**  legges på spillebrettet, tar dere **begrensningskortet** som ligger på tilsvarende **tallkort**, og legger det på spillebrettet oppå eventuelt tidligere **begrensningskort**. Det kan altså bare være ett aktivt **begrensningskort** om gangen.
- Alle bomberyddere må følge denne **begrensningen**.
- 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, eksploderer bomben!
- **Begrensningen** gjelder ikke når du skal vise fram røde ledninger.

REGLER FOR OPPDRAG 58

- Hvis et klipp mislykkes, skal ikke noe informasjon om den utpekte ledningen avsløres.
- Men det er gode nyheter også: Dere kan bruke **dobbeldetektoren** deres hver gang dere har tur! I dette oppdraget er **dobbeldetektorene** alltid tilgjengelige og går aldri tomme for strøm.

REGLER FOR OPPDRAG 59

- Når du skal klippe, må **Nano** stå på riktig **tall** (altså en verdi du har på hånda). Gjør følgende:
 - 1 Enten la **Nano** bli stående, eller flytt den framover så langt du vil. (**Nano** kan ikke gå baklengs!)
 - 2 Klipp med den verdien der **Nano** står.
 - 3 Velg hvilken vei **Nano** skal stå (enten snu den 180° rundt eller la den stå).
- Hvis du ikke kan utføre et klipp med noen av de tilgjengelige verdiene (**kortene foran Nano eller der den står**), gjør du ingenting. Du må da flytte detonatoren ett felt fram og snu **Nano** rundt.
- Når alle fire ledninger av en verdi er klipt, snus det tilsvarende **tallkortet** med bilsiden ned.
- Ved bruk av **utstyr 11** (**Kaffetermos**) står du over hele turen.

REGLER FOR OPPDRAG 60

- Når dere har klart en **utfordring**, legges kortet vekk, og detonatoren går ett felt bakover.



- Utfordringskort** inneholder en betingelse. Dere klarer **utfordringen** hvis betingelsen blir oppfylt. Den kan gjelde en enkelt bomberydder, f.eks. hvordan ledningene skal stå på et stativ, eller hele laget, f.eks. at bestemte ledninger skal klippes etter hverandre.

REGLER FOR OPPDRAG 61

- Alle bomberyddere må følge sin **begrensning**. Hvis du ikke kan gjøre noe på grunn av **begrensningen**, står du over turen din (uten at detonatoren flyttes). Men hvis ingen av bomberydderne kan spille turen sin under en hel runde, eksploderer bomben!
- Før hver runde (altså før kapteinens tur) snakker dere sammen og bestemmer om dere vil flytte **begrensningskortene** ett steg i valgfri retning rundt bordet.
- Du kan når som helst erstatte **begrensningskortet** ditt med et nytt fra bunken (F–L), men du må da flytte detonatoren ett felt fram.
- **Begrensningen** gjelder ikke når du skal vise fram røde ledninger.

REGLER FOR OPPDRAG 62

- Hver gang alle de fire ledningene av samme verdi som et av de åpne **tallkortene** klippes, flyttes detonatoren ett felt bakover.

REGLER FOR OPPDRAG 63

- For å klippe må du betale like mange **oksygenflasker** som verdien på ledningene du skal prøve å klippe (legg flaskene i depotet under).

*Eksempel: For å forsøke å klippe ledninger av verdi 5 må du betale 5 **oksygenflasker**.*

- Etter turen din gir du alle **oksygenflasker** du har igjen, til spilleren til venstre.
- Etter hver runde begynner kapteinen neste runde med å ta alle **oksygenflaskene** fra depotet. Dersom kapteinen ikke har ledninger igjen å klippe – eller bruker **utstyr** 11 (Kaffetermos) – tar neste spiller flaskene isteden.
- 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.
- **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 64

- Du må **selv** klippe dine egne snudde ledninger ved å utføre et vanlig klipp. Hvis du mislykkes med klippet, eksploderer bomben.
- Du kan (fordi du ønsker eller fordi du må) gjøre et **duoklipp** på en medspillers snudde ledning, men da må du flytte detonatoren ett felt fram.
- Verken **utstyrskort** eller **personlig utstyr** kan brukes på de snudde ledningene, med unntak av **utstyr 10-10** (*Desintegrator*).
- Hvis din snudde ledning er **rød**, må du utlede dette og så velge å **vise fram røde ledninger** (med bare røde i stativet).

REGLER FOR OPPDRAG 65

- Du kan kun klippe ledninger av samme verdi som et av **tallkortene** foran deg.
- Hvis du ikke har noen ledning på hånda som passer med noen av **tallkortene** dine, gjør du ingenting, men da går detonatoren ett felt fram.
- Uansett må du, på slutten av turen din, gi et valgfritt **tallkort** til en valgfri medspiller.
- Når alle fire ledninger av en verdi er klipt, snus det tilsvarende **tallkortet** med bildesiden ned. Du vil altså ha både åpne kort og **skjulte kort** foran deg. Også skjulte kort kan gis bort.
- Ved bruk av **utstyr** 11 (Kaffetermos) står du over hele turen.

REGLER FOR OPPDRAG 66

- Når du prøver å gjøre et klipp, enten du lykkes eller ikke, MÅ du etterpå flytte **Bomb Busters**-figuren én rute mot en valgfri **begrensning** som du fulgte denne turen.

Eksempel: Ledning 10 klipt = flytt figuren mot enten kort A («partall») eller kort D («7 til 12»).

- De GULE ledningene får kun klippes når dere får beskjed om det.
- Figuren kan ikke gå gjennom vegger. Hvis ALLE mulige flytt støter på en vegg, blir figuren stående.
- Når figuren står på en stripe rute, er det mulig å utføre en bestemt **dåd** (som beskrevet i lydfilen under oppdraget) ved å følge **begrensningen** på dådskortet.
- Hvis du klipper fire ledninger med et **soloklipp**, regnes det som to klipp med den aktuelle verdien (altså to flytt eller et flytt og en **dåd**, begge i henhold til en fulgt **begrensning**).

-  = Dere skal utføre et VELLYKKET klipp som følger **begrensningen** på dådskortet. (Figuren blir uansett stående.)

-  = Bytt etasje ved å snu kortet og sette figuren på ruta med trappa. «N» skal peke samme vei som før.

-  = Flytt detonatoren ett felt fram.
- Spill av lydfilen Oppdrag 66 før dere begynner:



KATASTROFE: Dere gir ikke opp nå med bare ett oppdrag igjen. Storm bunkeren igjen!



SUKSESS: For en bragd! Oppdrag utført med glans! Dere kan endelig trekke dere tilbake til et stille liv ... kanskje ... men inntil videre: GRATULERER!