

DODATKOWE ZASADY MISJI

- **Wyzwanie** może dotyczyć 1 sapera (np. odpowiedniego układu kabli na jego podstawie) albo wszystkich saperów (np. kolejności kabli do przecięcia).



- Gdy **wyzwanie** zostanie zrealizowane, odłóżcie kartę do pudełka. Następnie przesuniecie licznik detonatora o 1 pole do tyłu.

DODATKOWE ZASADY MISJI

- Saperzy **nie mogą** informować się wzajemnie o numerach na odwróconych kablach.
- Każdy saper musi przeciąć swój odwrócony kabel, wykonując **Ryzykowne cięcie** lub **Pewne cięcie** bez użycia **sprzętu** oraz **pomocnika**. Jeśli przecięcie nie uda się, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję.
- Jeśli kabel ten jest **czerwony**, saper musi wykonać **Odkrycie czerwonych kabli**.
- Można **przeciąć** odwrócony kabel z podstawki innego sapera. Jednak w takim przypadku przesuniecie licznik detonatora o 1 pole do przodu.

DODATKOWE ZASADY MISJI

- Gdy przetniecie 4 kable o tym samym numerze i zaznaczycie to, kładąc znacznik **eliminacji**  na polu o tym numerze, wykonajcie poniższe działania:
 - Weźcie kartę **restrykcji** leżącą obok karty **numeru** z numerem przeciętych 4 kabli.
 - Połóżcie ją obok detonatora.
 - Jeśli jest już tam karta **restrykcji**, połóżcie na nią nową kartę **restrykcji**, tak aby zawsze widoczna była tylko jedna karta – ta ostatnio dołożona.
 - Każdy saper, wykonując misję, musi uwzględniać ograniczenia podane na tej karcie **restrykcji**.
 - Jeśli ograniczenia te uniemożliwiają saperowi wykonanie jakiegokolwiek działania, saper traci swoją turę (ale nie przesuwając licznika detonatora!).
- Jeśli wszyscy kolejni saperzy również nie będą w stanie wykonać żadnego działania, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję.
- Karty **restrykcji** nie dotyczą działania *Odkrycie czerwonych kabli*.

DODATKOWE ZASADY MISJI

- **Dobra wiadomość:** możecie korzystać ze swoich **pomocników** w każdej turze (nie są jednorazowego użytku).
- **Zła wiadomość:** jeśli przecięcie nie uda się, saper nie kładzie znacznika **info** przed swoją podstawką i kablem, który chciał przeciąć.

DODATKOWE ZASADY MISJI

- Aktywny saper wykonuje następujące działania:
 - ❶ Pozostawia **Kotorobota** na obecnym miejscu lub przesuwa go do przodu – na kartę z takim samym numerem jak któryś z kabli na jego podstawie.
Uwaga! **Kotorobot** nigdy się nie cofa!
 - ❷ Wykonuje działanie **Ryzykowne cięcie** lub **Pewne cięcie**, próbując przeciąć kabel o tym samym numerze, na którym stoi **Kotorobot**.
 - ❸ Następnie może (ale nie musi) odwrócić **Kotorobota** w przeciwnym kierunku.
- Jeśli saper nie może wykonać działania ❶ (nie ma kabli na podstawie o numerach pasujących do tych, które są przed **Kotorobodem** lub na którym stoi **Kotorobot**), odwraca **Kotorobota** w przeciwnym kierunku i kończy swoją turę. Następnie przesuwa licznik detonatora o 1 pole do przodu.
- Gdy 4 kable o tym samym numerze zostaną przecięte, odwróćcie odpowiednią kartę **numerów** na drugą stronę.
- **Sprzęt** nr 11 (*Termos z kawą*) pomija całą turę sapera.

DODATKOWE ZASADY MISJI

- **Wyzwanie** może dotyczyć 1 saperu (np. odpowiedniego układu kabli na jego podstawie) albo wszystkich saperów (np. kolejności kabli do przecięcia).



- Gdy **wyzwanie** zostanie zrealizowane, odłóżcie kartę do pudełka. Następnie przesuniecie licznik detonatora o 1 pole do tyłu.

DODATKOWE ZASADY MISJI

- Każdy saper, wykonując misję, musi uwzględniać ograniczenia podane na jego karcie **restrykcji**.
- Jeśli ograniczenia te uniemożliwiają saperowi wykonanie jakiegokolwiek działania, saper traci swoją turę (ale nie przesuw licznika detonatora!).

Jeśli wszyscy kolejni saperzy również nie będą w stanie wykonać żadnego działania, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję.

- Na początku każdej rundy (przed turą Kapitana) saperzy wspólnie decydują, co robią z kartami **restrykcji**:
 - wszyscy saperzy zatrzymują swoje obecne karty **restrykcji** albo
 - wszyscy saperzy przekazują swoje obecne karty **restrykcji** (oraz te leżące między nimi) o 1 sapera/miejsce w lewą lub prawą stronę (saperzy muszą ustalić kierunek przekazywania kart).
- Saper może w dowolnym momencie odłożyć swoją kartę **restrykcji** do pudełka i wziąć nową – z góry stosu leżącego obok planszy (stos kart F–L). Następnie przesuw licznik detonatora o 1 pole do przodu.
- Karty **restrykcji** nie dotyczą działania *Odkrycie czerwonych kabli*.

DODATKOWE ZASADY MISJI

- Gdy przecięte zostaną 4 kable o tym samym numerze co karta **numerów** leżąca na stole, przesuniecie licznik detonatora o 1 pole do tyłu.

DODATKOWE ZASADY MISJI

- Jeśli saper jest w stanie wykonać **Ryzykowne cięcie** lub **Pewne cięcie**, to musi to zrobić. Oddaje najpierw do rezerwy (poniżej) tyle **butli tlenu**, ile wynosi numer kabli, które chce przeciąć.

***Przykład:** Saper chce przeciąć kable nr 5, musi więc najpierw odłożyć 5 **butli tlenu** do rezerwy.*

Uwaga! Na koniec swojej tury saper przekazuje wszystkie posiadane **butle tlenu** saperowi siedzącemu z lewej strony. Tak samo robi każdy aktywny saper na koniec swojej tury.

- Na koniec każdej rundy (przed turą Kapitana) Kapitan bierze wszystkie **butle tlenu** z rezerwy. Jeśli Kapitan pomija swoją turę z jakiegokolwiek powodu, butle z rezerwy bierze następny saper.
- Jeśli saper nie chce lub nie może wykonać żadnego działania (brakuje mu **butli tlenu**), pomija swoją turę i przesuwá licznik detonatora o 1 pole do przodu.
- Jesteście pod wodą, **nie możecie więc ze sobą rozmawiać!** Dozwolone jest tylko gestykulowanie.

Rezerwa tlenu:



DODATKOWE ZASADY MISJI

- Saperzy **nie mogą** informować się wzajemnie o numerach na odwróconych kablach.
- Każdy saper musi przeciąć swoje odwrócone kable, wykonując *Ryzykowne cięcie* lub *Pewne cięcie* bez użycia **sprzętu** oraz **pomocnika**. Jeśli przecięcie nie uda się, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję.
- Można przeciąć odwrócony kabel z podstawki innego sapera. W takim przypadku przesuniecie licznik detonatora o 1 pole do przodu.

DODATKOWE ZASADY MISJI

- Saper może przeciąć kable tylko o takich numerach jak na posiadanych kartach **numerów**.
- Jeśli saper nie ma na swojej podstawie kabla odpowiadającego jego kartom **numerów**, pomija swoją turę. Następnie licznik detonatora przesuwają o 1 pole do przodu.
- Gdy przecięte zostaną 4 kable o tym samym numerze, odwróćcie odpowiednią kartę **numeru** (numerem do dołu).
- Na koniec swojej tury saper musi przekazać 1 ze swoich kart **numerów** (leżącą numerem do góry) dowolnemu innemu saperowi.
- Użycie **sprzętu** nr 11 (*Termos z kawą*) pozwala pominąć swoją turę.

DODATKOWE ZASADY MISJI

- Na początku swojej tury saper wybiera, którą kartę **restrykcji** będzie uwzględniał, wykonując swoje działanie.

Na końcu swojej tury saper **zawsze** przesuwą BOMB BUSTERA w kierunku tej karty **restrykcji**.

Przykład: Saper chce przeciąć kable nr 10 – może wskazać kartę A („PARZYSTE”) lub kartę D („7–12”). Na koniec tury przesunie BOMB BUSTERA w kierunku karty, którą wybrał.

- **Żółte** kable możecie przeciąć tylko wtedy, gdy zostaniecie o to poproszeni w pliku dźwiękowym.
- BOMB BUSTER nie może przechodzić przez ściany. Jeśli nie można go przesunąć, zostaje w obecnym miejscu.
- Na polu w paski przecięcie kabla zgodnie z kartą AKCJI pozwoli wykonać dodatkowe DZIAŁANIE (zostanie to wyjaśnione w pliku dźwiękowym). BOMB BUSTER nie przesuwa się.
- Przecięcie 4 kabli na raz (działanie **Pewne cięcie**) jest traktowane jak wykonanie 2 oddzielnych przecięć kabli, czyli przesuwanie BOMB BUSTERA o 2 pola.

 = Wykonaj udane przecięcie kabli, uwzględniając ograniczenia karty AKCJI (BOMB BUSTER nie przesuwa się).

 = Odwróć BUNKIER na drugą stronę i zejście pod ziemię. Połóżcie BOMB BUSTERA na polu ze schodami. Zachowajcie orientację „N”.

 = Licznik detonatora przesuniecie o 1 pole do przodu.

- Przed rozpoczęciem misji odtwórzcie plik dźwiękowy: „Misja 66”.



NIEPOWODZENIE Chyba się nie poddacie! To ostatnia misja! Szturmujcie ten bunkier jeszcze raz!



SUKCES Co za wyczyn! Co za styl! Możecie przejść na zasłużoną emeryturę... wreszcie... Chyba że... ale na razie GRATULACJE!