

ZASADY MISJI

ELEMENTY:

Kable: **niebieskie** – 24

W swojej turze wykonujesz 1 z 2 działań (szczegółowo opisane są w instrukcji):

• RYZYKOWNE CIĘCIE

Próbujesz przeciąć 2 **niebieskie** kable o tym samym numerze – 1 na podstawie innego sapera i 1 na swojej.

Ⓐ Wskazujesz 1 kabel innego sapera i pytasz go:

„Czy to jest **niebieski** kabel nr...?”

– musisz podać numer obecny na swojej podstawce.

Ⓑ Jeśli trafiłeś, 2 kable o tym numerze są przecięte (wskazany u innego sapera i twój). Ujawniacie oba przecięte kable (kładzicie je przed podstawkami).

Ⓒ Jeśli nie trafiłeś, żaden kabel nie został przecięty. Pytany saper zdradza numer wskazanego kabla (kładzie odpowiedni znacznik **info** przed tym kablem). Następnie przesuwa licznik detonatora o 1 pole do przodu (jeśli wskaźnik dotrze do pola z czaszką, **bomba wybucha** i wszyscy przegrywacie misję).

• PEWNE CIĘCIE

Jeśli masz wszystkie pozostające w misji **niebieskie** kable danego numeru, możesz przeciąć 2 lub 4 z nich. Ujawniasz przecięte kable (kładzisz je przed podstawkami).

ZASADY MISJI

ELEMENTY:

Kable: **żółte** – 2, **niebieskie** – 32

W swojej turze wykonujesz 1 z 2 działań (szczegółowo opisane są w instrukcji):

• RYZYKOWNE CIĘCIE

Próbujesz przeciąć 2 **niebieskie** kable o tym samym numerze lub 2 **żółte** kable (ich wartości nie mają znaczenia) – 1 na podstawie innego sapera i 1 na swojej.

Ⓐ Wskazujesz 1 kabel innego sapera i pytasz go: „Czy to jest **niebieski** kabel nr...?” lub „Czy to jest **żółty** kabel?”.

Ⓑ Jeśli trafiłeś, 2 kable są przecięte (wskazany u innego sapera i twój). Ujawniacie oba przecięte kable.

Ⓒ Jeśli nie trafiłeś, żaden kabel nie został przecięty. Pytany saper zdradza numer lub żółty kolor wskazanego kabla (kładzie odpowiedni znacznik **info** przed tym kablem).

Następnie przesuwa licznik detonatora o 1 pole do przodu (jeśli wskaźnik dotrze do pola z czaszką, bomba wybuchą i wszyscy przegrywacie misję).

• PEWNE CIĘCIE

Jeśli masz wszystkie pozostające w misji **niebieskie** kable danego numeru lub wszystkie **żółte** kable, możesz je przeciąć. Ujawniasz przecięte kable.

ZASADY MISJI

ELEMENTY:

Kable: **czerwone** – 1, **niebieskie** – 40, karty **sprzętu**

W swojej turze wykonujesz 1 z 3 działań (szczegółowo opisane są w instrukcji):

• RYZYKOWNE CIĘCIE

Próbujesz przeciąć 2 **niebieskie** kable o tym samym numerze – 1 na podstawie innego sapera i 1 na swojej. Jeśli wskazałeś kabel **czerwony**, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję!

• PEWNE CIĘCIE

Jeśli masz **wszystkie** pozostające w misji **niebieskie** kable danego numeru, możesz przeciąć 2 lub 4 z nich.

• ODKRYCIE CZERWONYCH KABLI

Jeśli na podstawie masz tylko **czerwony** kabel, wykladasz go przed podstawkę. **Bomba nie wybucha.**

KARTY SPRZĘTU

- Na początku są one **niedostępne** (nad każdą z nich znajduje się symbol **✗**).
- Karta będzie dostępna, gdy **przetniecie 2 kable o numerze podanym na karcie.**
- Przesuńcie ją wtedy w górę – zasłonicie symbol **✗**, a odsłonicie symbol **✓**.
- Każdej karty **sprzętu** można użyć raz na misję.

ZASADY MISJI

ELEMENTY:

Kable: **czerwone** – 1, **żółte** – 2, **niebieskie** – 48,
karty **sprzętu**

Misja ta zawiera wszystkie kolory kabli. W swojej turze wykonujesz 1 z 3 działań (szczegółowo opisane są w instrukcji):

• RYZYKOWNE CIĘCIE

Próbujesz przeciąć 2 **niebieskie** kable o tym samym numerze lub 2 **żółte** kable – 1 na podstawie innego sapera i 1 na swojej.

Wskazujesz 1 kabel innego sapera i pytasz go:

„Czy to jest **niebieski** kabel nr...?”

lub „Czy to jest **żółty** kabel?”

Jeśli wskazałeś kabel **czerwony**, bomba wybucha i wszyscy przegrywacie misję!

• PEWNE CIĘCIE

Jeśli masz **wszystkie** pozostające w misji **niebieskie** kable danego numeru lub **wszystkie** **żółte** kable, możesz je przeciąć.

• ODKRYCIE CZERWONYCH KABLI

Jeśli na podstawie masz tylko **czerwony** kabel, wykladasz go przed podstawkę. **Bomba nie wybucha.**

ZASADY MISJI

ELEMENTY:

Kable: **czerwone** – 1, **żółte** – 2 z 3, **niebieskie** – 48,
karty **sprzętu**

Pojawiło się utrudnienie: „2 z 3”. Oznacza to, że spośród wylosowanych 3 **żółtych** kabli w misji wezmą udział tylko 2 z nich – nie wiecie które.

Wartości wylosowanych 3 **żółtych** kabli zaznacza się na planszy żółtymi pionkami – symbolami „?” do góry. Symbole te przypominają, że nie wiadomo, które z tych 3 kabli biorą udział w misji.

ZASADY MISJI

ELEMENTY:

Kable: **czerwone** – 1, **żółte** – 4, **niebieskie** – 48,
karty **sprzętu**

Pojawiło się więcej **żółtych** kabli.

• RYZYKOWNE CIĘCIE

Próbujesz przeciąć 2 **niebieskie** kable o tym samym numerze lub 2 **żółte** kable (ich wartości nie mają znaczenia) – 1 na podstawie innego sapera i 1 na swojej.

• PEWNE CIĘCIE

Jeśli masz wszystkie pozostające w misji **niebieskie** kable danego numeru lub wszystkie **żółte** kable, możesz przeciąć 2 lub 4 z nich.

ZASADY MISJI

ELEMENTY:

Kable: **czerwone** – 1 z 2, **niebieskie** – 48, karty **sprzętu**

Pojawiło się następne utrudnienie: „1 z 2”. Oznacza to, że spośród wylosowanych 2 **czerwonych** kabli w misji weźmie udział tylko 1 z nich – nie wiecie który.

Wartości wylosowanych 2 **czerwonych** kabli zaznacza się na planszy czerwonymi pionkami – symbolami „?” do góry. Symbole te przypominają, że nie wiadomo, który z tych 2 kabli bierze udział w misji.

ZASADY MISJI

Przyszła pora na sprawdzenie tego, czego nauczyliście się do tej pory. Powodzenia!



NIEPOWODZENIE

Powtórzcie misje szkoleniowe i ponownie przystąpcie do egzaminu.



SUKCES

Wstępujecie do elitarnej grupy Bomb Busters! Czeką na was pierwsze zadanie – otworzcie bombowe pudełko: „9-19”.

