

Dzień 1 SZKOLENIE

MISJA

1

NA KAŻDEJ KARCIE MISJI ZNAJDZIECIE:

- NA AWERSIE: elementy do danej misji oraz wskazówki dotyczące przygotowania misji. Przygotowujecie ją wg zasad opisanych w instrukcji z uwzględnieniem wskazówek z karty.
- NA REWERSIE: dodatkowe zasady misji. Rozgrywacie ją według zasad opisanych w instrukcji z uwzględnieniem dodatkowych zasad z karty.

TEMAT: Jak przecinać kable

ELEMENTY MISJI



✱24 (niebieskie kable nr 1-6
– po 4 z każdym numerem)

Karty **sprzętu** nie biorą udziału w tej misji.

PRZYGOTOWANIE MISJI

(pamiętajcie o tych działaniach w kolejnych misjach!)

- Każdy saper losuje 1 kartę **pomocnika**. Można z niej skorzystać tylko raz na misję!
- Kapitan bierze kartę misji, czyta jej treść i kładzie ZASADAMI MISJI do góry (w lewym dolnym rogu planszy).
- Licznik detonatora musi wskazywać pole odpowiadające liczbie saperów.
- Począwszy od Kapitana (a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) każdy saper zdradza numer jednego ze swoich niebieskich kabli – kładzie przed nim znacznik info z numerem tego kabla.

Dzień 2 SZKOLENIE

MISJA

2

TEMAT: Jak przecinać **żółte** kable

ELEMENTY MISJI



×2 (**żółte** kable wylosowane
spośród kabli o wartościach 1.1–7.1)



×32 (**niebieskie** kable nr 1–8
– po 4 z każdym numerem)

Karty **sprzętu** nie biorą udziału w tej misji.

Wartości wylosowanych **żółtych** kabli zaznaczcie na planszy żółtymi pionkami  (symbolem „?” do dołu).

Pamiętajcie, że podczas przygotowania misji zdradzacie (za pomocą znacznika **info**) numery kabli **niebieskich**.

Wartości na kablach **żółtych** służą tylko do ułożenia ich w odpowiednich miejscach na podstawkach oraz zaznaczenia ich wartości na planszy. W dalszej części misji traktujemy je jako kable **żółte** (ich wartości nie mają już znaczenia).

Dzień 3 SZKOLENIE

MISJA

3

TEMAT: Jak nie przecinać **czerwonych** kabli

ELEMENTY MISJI



×1 (**czerwony** kabel wylosowany
spośród kabli o wartościach 1.5–9.5)



×40 (**niebieskie** kable nr 1–10
– po 4 z każdym numerem)



karty
sprzętu

Weźcie tyle kart **sprzętu** spośród tych o numerach 1–10, ilu saperów bierze udział w misji. Połóżcie je (obrazkiem **sprzętu** do góry) na odpowiednich polach na planszy.

Dzień 4 SZKOLENIE W TERENIE

MISJA

4

*Panie Vankman, zbierz pan tę swoją specgrupę
i jazda na pole minowe!*

ELEMENTY MISJI



×1



×2



×48

(wszystkie)



karty
sprzętu

Od tej misji:

- bierzecie WSZYSTKIE niebieskie kable,
- losujecie wymaganą liczbę czerwonych i żółtych kabli spośród WSZYSTKICH kabli w tych kolorach,
- bierzecie tyle kart sprzętu, ilu saperów bierze udział w misji.

Od tej misji:

- w ramce na dole karty znajdziecie modyfikacje misji dla 2 saperów



2 saperów:



×1



×4



×48

Dzień 5 SZKOLENIE W TERENIE

MISJA

5

*Panie Stentz! Po co panu ten plecak protonowy?
My tu kabelki przecinamy...*

ELEMENTY MISJI



×1



×2 z 3*



×48



karty
sprzętu

* Wylosujcie 3 **żółte** kable.

- Wartości wylosowanych kabli zaznaczcie na planszy żółtymi pionkami  (symbolem „?” do góry).
- Następnie wylosujcie 2 z 3 **żółtych** kabli (bez podglądania ich wartości!) i dołóżcie je do **niebieskich** kabli.
- Pozostały **żółty** kabel odłóżcie (bez podglądania jego wartości!) do pudełka.

Na planszy macie więc zaznaczone 3 wartości **żółtych** kabli, ale tylko 2 z nich biorą udział w misji.



2 saperów:



×2



×2 z 3

Dzień 6 SZKOLENIE W TERENIE

MISJA

6

Panie Spangler, coś pan taki wystraszony, ducha pan zobaczył? To tylko kabelki. Tnij pan! Byle nie czerwony...

ELEMENTY MISJI



×1



×4



×48



karty
sprzętu



2 saperów:



×2



×4

Dzień 7 POWTÓRKA MATERIAŁU

MISJA

7

*Powtarzam ostatni raz: niebieski kabel – dobry,
czerwony kabel – zły.*

ELEMENTY MISJI



×1 z 2*



×48



karty
sprzętu

* Wylosujcie 2 **czerwone** kable.

- Wartości wylosowanych kabli zaznaczcie na planszy czerwonymi pionkami  (symbolem „?” do góry).
- Następnie wylosujcie 1 z 2 **czerwonych** kabli (bez podglądania ich wartości!) i dołączcie je do **niebieskich** kabli.
- Pozostały **czerwony** kabel odłóżcie (bez podglądania jego wartości!) do pudełka.

Na planszy macie więc zaznaczone 2 wartości **czerwonych** kabli, ale tylko 1 z nich bierze udział w misji.



2 saperów:



×1 z 3

Dzień 8 EGZAMIN

MISJA

8

- *Panie Zeddamore, po co chce pan wstąpić do Bomb Busters?*
- *Jeśli będzie z tego stała pensja, przetnę każdy kabelek, który wskażecie.*

ELEMENTY MISJI



×1 z 2



×2 z 3



×48



karty
sprzętu



2 saperów:



×1 z 3



×4