

REGULILE MISIUNII:



- Nu puteți taia firele cu numerele **b** și **c** până nu ați tăiat cel puțin 2 fire cu numărul **a**.
- Nu puteți taia firele cu numerele **c** până nu ați tăiat cel puțin 2 fire cu numărul **b**.
- Celelalte valori pot fi tăiate în orice moment.
- Dacă un jucător are în mână doar fire pe care nu le poate tăia (de exemplu, doar fire cu numărul **c** și niciun fir cu numărul **b** nu a fost tăiat), atunci BUM, bomba explodează.

Când au fost tăiate 2 fire cu numărul **a**, puteți întoarce cartea **a** și puteți muta cartea **Secvență** mai departe. Apoi procedați la fel pentru **b**.

REGULILE MISIUNII:

- Odată ce configurarea este gata, porniți cronometrul: trebuie să dezamorsați bomba înainte să se termine timpul!
- Ca excepție, nu jucați în sensul acelor de ceasornic, ci puteți juca în orice ordine doriți. Imediat ce un expert în dezamorsarea bombelor spune „Tai!”, acesta devine jucătorul activ și își joacă tura.

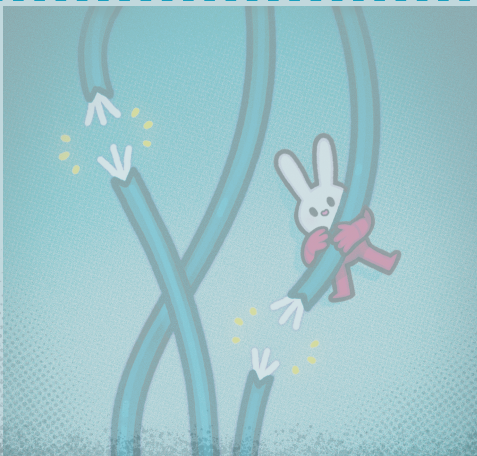
Important: așteptați sfârșitul turei jucătorului activ înainte de a spune „Tai!”. Nu intrați în panică, sunteți toți în aceeași echipă!

- Un expert în dezamorsarea bombelor nu poate juca de mai multe ori la rând, cu excepția cazului în care există 2 experți în dezamorsarea bombelor sau dacă acesta este singurul rămas în joc.

REGULILE MISIUNII:

Cele 4 fire cu valoarea cărții **Număr** de mai jos sunt tratate **exact** precum firele roșii:

- Tăierea firelor cu această valoare va declanșa bomba, iar misiunea va eșua.
- Pentru a le putea dezvălui, trebuie să ai în mână doar fire cu această valoare în timpul turei tale.



REGULILE MISIUNII:

- Înainte de a putea folosi orice echipament, trebuie să fi tăiat:
 - 2 fire cu valoarea echipamentului (ca de obicei),
 - 2 fire cu valoarea cărții **Număr** de pe acesta.

Ordinea nu contează.

Tăierea a 2 fire cu aceeași valoare este suficientă pentru a debloca atât echipamentul corespunzător, dacă acesta se află în joc, cât și cartea **Număr** corespunzătoare, dacă aceasta se află în joc.

- **Compartiment dublu:** Dacă acest echipament este folosit, se plasează o carte **Număr** pe fiecare dintre cele 2 cărți **Echipament** noi. Dacă 2 fire de oricare dintre valorile sale sunt deja tăiate, acestea pot fi îndepărtate imediat. În caz contrar, vor fi îndepărtate mai târziu.

REGULILE MISIUNII:

În timpul turei sale, un expert în dezamorsarea bombelor poate efectua o nouă acțiune:

- **ACȚIUNEA SPECIALĂ A ACESTEI MISIUNI:**

Tăiați simultan cele 3 fire roșii.

Expertul în dezamorsarea bombelor trebuie să indice cele 3 fire roșii dintre firele care nu au fost încă tăiate.

- *Dacă cel puțin unul dintre fire nu este roșu: bomba explodează.*
- *Cu 4 sau 5 experți în dezamorsarea bombelor, acțiunea este posibilă chiar și pentru un expert în dezamorsarea bombelor care nu are fire roșii în mână.*
- **ATENȚIE**, dacă un expert în dezamorsarea bombelor are doar fire roșii în joc, acesta **TREBUIE** să efectueze această acțiune specială.

REGULILE MISIUNII:

- Dacă începătorul eșuează executând o **Tăiere dublă**, bomba explodează imediat.

Notă: Începătorul nu poate folosi echipamentul 9 (*Stabilizatorul*).

REGULILE MISIUNII:

- După ce ai tăiat cele 4 fire corespunzătoare primei cărți **Număr**, întoarceți una dintre cărțile **Echipament**. Aceasta poate fi folosită imediat (indiferent de numărul ei, o glisați în sus). Apoi întoarceți următoarea carte **Număr** etc.

Exemplu cu
3 jucători:



Ultimele două fire „8” tocmai au fost tăiate: prima carte **Echipament** este întorsă și deplasată în sus (disponibilă).

- Dacă se întoarce o carte **Număr**, dar cele 4 fire au fost deja tăiate, înlocuiește-o cu următoarea (fără a câștiga niciun echipament).

REGULILE MISIUNII:



- Nu puteți tăia firele cu numărul **b** și **c** până nu ați tăiat **TOATE** cele 4 fire cu numărul **a**.
- Nu puteți tăia firele cu numărul **c** până nu ați tăiat **TOATE** cele 4 fire cu numărul **b**.
- Celelalte fire pot fi tăiate în orice moment.

După ce ați tăiat cele 4 fire cu numărul **a**, puteți întoarce cartea **a** și puteți muta cartea **Secvență**. Apoi, procedați la fel cu cartea **b**.



REGULILE MISIUNII:

- Toate jetoanele **Info** din această misiune ale lui Sergio „El Mytho” sunt false: atunci când se pune un jeton **Info** în fața mâinii sale, aceasta înseamnă „acest fir nu are valoarea respectivă”.
- Când o **Tăiere dublă** din mâna lui Sergio eșuează, Sergio pune un jeton **Info** cu valoarea anunțată în fața firului desemnat (ceea ce reprezintă o informație falsă).
- Sergio nu poate folosi o carte **Echipament**, dar poate beneficia de efectele echipamentelor 2 (*Stații radio*) și 8 (*Radar general*).

REGULILE MISIUNII:

În această misiune, Radarul general este întotdeauna disponibil.

Pe tura sa, expertul în dezamorsarea bombelor activ:

- 1 Dezvăluie prima carte **Număr** din pachet.
 - 2 Folosește echipamentul 8 (*Radarul general*) pe valoarea cărții **Număr**.
 - 3 Desemnează orice jucător (inclusiv pe sine) să efectueze o tăiere (SIMPLĂ sau DUBLĂ) de fire cu această valoare. Ca de obicei, următorul jucător va fi cel din stânga sa (nu cel din stânga jucătorului care a efectuat tăierea).
- Când teancul s-a terminat, luați și amestecați cărțile **Număr**.
 - O carte **Număr** este decartată imediat ce acele 4 fire corespunzătoare sunt tăiate.
 - Dacă, la începutul turei, un expert în dezamorsarea bombelor are doar fire roșii în mână, acesta efectuează acțiunea **Dezvăluire fire roșii**.

Atenție: La fel ca în cazul tuturor misiunilor, nu este permis să vă reamintiți răspunsurile date la radarele rundelor anterioare. Așadar, fiți atenți!

REGULILE MISIUNII:

Ați ajuns în sfârșit la peșteră, gata să interveniți... Redați fișierul audio:



EȘEC: Stai puțin! Poate că se zărește o altă peșteră la orizont? Ascultă din nou fișierul audio și nu repeta aceeași greșală!



SUCCES: Bravo! Ați găsit seiful savantului nebun, care conține formulele și planurile secrete. Din fericire, FBI-ul, CIA-ul și CFR-ul sunt deja pe urmele lui. Vă așteaptă noi aventuri; deschideți cutia „Misiuni 20-30”.