

REGULILE MISIUNII:

- Nu există reguli speciale: jucați ca de obicei, ținând cont că firele marcate cu jetoane „X”  nu sunt în ordine.
- * Utilizarea echipamentelor:
 - Cărțile **Echipament** nu pot fi folosite niciodată pe firele „X”.
 - Firele „X” sunt ignorate de TOATE echipamentele, inclusiv de echipamentul personal, *Superdetectorul* (5) și *Radarul general* (8).

REGULILE MISIUNII:

- Pe parcursul întregii misiuni, folosiți întotdeauna jetoanele „par/impar” în locul jetoanelor **Info** (). Această regulă se aplică atât în cazul în care faceți o greșeală, cât și la folosirea echipamentului 4 (*Notiță*).

Atenție: un fir roșu nu are nicio „valoare”, deci nu este nici par, nici impar.

REGULILE MISIUNII:

- De îndată ce primele două fire galbene sunt tăiate, fiecare expert în dezamorsarea bombelor (începând cu Căpitanul și continuând în sensul acelor de ceasornic) alege un jeton **Info** de pe tablă și îl oferă jucătorului din stânga sa. Fiecare jucător plasează jetonul primit în fața mâinii sale (sau lângă mână, dacă nu are acea valoare).

REGULILE MISIUNII:

- Cele 4 fire corespunzătoare cărții **Număr** trebuie tăiate simultan.
- **ACȚIUNEA SPECIALĂ A ACESTEI MISIUNI:**
Indicați cele 4 fire corespunzătoare valorii cărții **Număr** (fără a folosi **Detectorul dublu**).
 - Dacă acțiunea reușește, firele sunt tăiate.
 - Dacă acțiunea eșuează, bomba explodează!
- La sfârșitul fiecărei runde, înainte de tura Căpitanului, eliminați 1 dintre cele 7 echipamente până când acțiunea specială este efectuată. În acel moment, orice echipament rămas devine disponibil pentru utilizare (indiferent de firele care au fost tăiate).

REGULILE MISIUNII:

- Pe parcursul întregii misiuni, folosește întotdeauna jetoanele x1, x2, x3 (, , ) în locul jetoanelor **Info** (, , , , , , , , , , , ). Această regulă se aplică atunci când faceți o greșeală și în cazul echipamentului 4 (*Notiță*).
- În cazul echipamentului 4 (*Notiță*), un jeton poate fi plasat în fața unui fir tăiat.

REGULILE MISIUNII:

- Experții în dezamorsarea bombelor nu mai au voie să spună numărul firului. Se pot folosi orice mijloace pentru a-l sugera: ortografie, sunete, arătarea numărului de degete, rostirea „numărului de zile dintr-o săptămână” etc.
- Dacă un expert în dezamorsarea bombelor uită această regulă și rostește un număr cu voce tare, detonatorul avansează cu un spațiu! Aveți grijă ce spuneți!

REGULILE MISIUNII:

- Pe tura sa, un expert în dezamorsarea bombelor trebuie mai întâi să întoarcă, la alegere, una dintre cărțile **Număr** care sunt încă cu fața în sus. Apoi, trebuie să efectueze o tăiere (**TĂIERE DUBLĂ** sau **TĂIERE SIMPLĂ**) a firelor corespunzătoare acelui număr. În următoarele ture, expertul activ în dezamorsarea bombelor poate tăia doar firele corespunzătoare numerelor încă vizibile și așa mai departe.
- Când nu mai sunt numere vizibile, toate cărțile sunt întoarse cu fața în sus.
- Când toate cele 4 fire ale unui număr sunt tăiate, cartea **Număr** corespunzătoare este scoasă din joc.
- Dacă un expert în dezamorsarea bombelor activ nu are în mână fire corespunzătoare numerelor vizibile rămase, acesta sare peste o rundă, iar detonatorul rămâne în același loc. În caz contrar, acesta **TREBUIE** să taie firele numerelor vizibile.

REGULILE MISIUNII:

- De îndată ce primele două fire galbene sunt tăiate:

- 1 Se iau aleatoriu un număr de jetoane **Info** (📖) egal cu numărul de experți în dezamorsarea bombelor și se aliniază cu fața în sus.
- 2 Fiecare expert în dezamorsarea bombelor (începând cu Căpitanul și continuând în sensul acelor de ceasornic) alege unul dintre aceste jetoane și îl plasează corect în fața mâinii sale (sau lângă mână, dacă nu are valoarea respectivă).

REGULILE MISIUNII:

- Căpitanul Leneveală nu poate folosi o carte **Echipament** și nu uitați, el nu are echipament personal!
- În cazul în care Căpitanul Leneveală eșuează la efectuarea unei tăieri **DUBLE**, bomba explodează imediat.
- Căpitanul Leneveală poate beneficia de efectele echipamentelor 2 (*Stații radio*) și 8 (*Radar general*).

REGULILE MISIUNII:

- La începutul turei unui jucător:
 - 1 Jucătorul din dreapta expertului activ în dezamorsarea bombelor pune una dintre cărțile sale **Număr** cu fața în jos pe masă.
 - 2 Expertul activ în dezamorsarea bombelor își joacă tura ca de obicei.
 - 3 Cartea **Număr** ascunsă este dezvăluită: dacă expertul activ în dezamorsarea bombelor a tăiat firele corespunzătoare acestei valori, detonatorul avansează un spațiu.
 - 4 Expertul activ în dezamorsarea bombelor preia această carte **Număr**.
- Imediat ce au fost tăiate 4 fire cu aceeași valoare, cartea **Număr** corespunzătoare este decartată.
- Imediat ce unui expert în dezamorsarea bombelor îi mai rămâne o singură carte, acesta trage alta din teanc (și mai trage una dacă firele cu acest număr au fost deja tăiate).
- Când mai rămâne o singură valoare de tăiat, ultima carte **Număr** este eliminată imediat.
- Dacă un expert în dezamorsarea bombelor nu mai are fire în mână, își pune cărțile sub teancul cu cărți.

REGULILE MISIUNII:

Înainte de prima tură, ascultați fișierul audio:



EȘEC: BUM! Ai câștigat o a doua șansă gratuită! Reluați clipul audio și măriți viteza!



SUCCES: Felicitări! Poliția l-a prins pe lupul cel mare și rău, l-a arestat și a strâns toate dovezile necesare. Situația nu arată deloc bine pentru el. Aventura ta continuă: deschide cutia „Misiuni 31-42”.