



REGULILE MISIUNII:

- Fiecare jucător **trebuie** să respecte constrângerea.
- Dacă un expert în dezamorsarea bombelor nu poate respecta constrângerea **la începutul turei sale**, acesta întoarce cartea cu fața în jos și joacă în mod obișnuit pentru restul jocului.

REGULILE MISIUNII:

- Toți experții în dezamorsarea bombelor trebuie să respecte constrângerea vizibilă.
- La începutul fiecărei ture, Căpitanul POATE, după consultarea celorlalți, să înlocuiască cartea **Constrângere** vizibilă cu următoarea.
- Dacă un expert activ în dezamorsarea bombelor nu poate juca din cauza constrângerii, acesta anunță acest lucru și își sare tura (detonatorul nu se mișcă).
- Constrângerile nu se aplică acțiunii „Dezvăluie firele roșii”.

REGULILE MISIUNII:

- Pe parcursul întregii misiuni, folosește întotdeauna jetoanele „par/impar”
în locul jetoanelor **Info** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12). Această regulă se aplică atunci când greșești, precum și la folosirea echipamentului 4 (Notiță).

REGULILE MISIUNII:

- Când cărțile **Personaj** sunt ascunse, experții în dezamorsarea bombelor nu dispun de echipament personal.
- **Veriga slabă:**
 - Trebuie să respecte **Constrângerea** fără a vorbi despre aceasta.
 - Dacă nu poate juca în timpul turei sale din cauza constrângerii:
 - Detonatorul avansează 2 spații.
 - Toți experții în dezamorsarea bombelor decartează cărțile **Constrângere** și **Personaj**.
- Ceilalți experți în dezamorsarea bombelor:
 - Joacă ca de obicei, ignorându-și cartea **Constrângere**.
 - La începutul turei lor, pot indica **veriga slabă** și pot descrie constrângerea acesteia (fără a se consulta cu ceilalți):
 - Dacă greșesc (în privința identității și/sau a constrângerii): detonatorul avansează un spațiu.
 - Dacă au dreptate (în privința identității și a constrângerii): toate cărțile **Personaj** sunt întoarse și pot fi folosite. Astfel, **veriga slabă** nu mai trebuie să respecte constrângerea și jocul continuă ca de obicei (cărțile **Constrângere** sunt decartate).

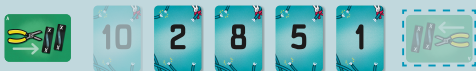
REGULILE MISIUNII:

- Firele indicate de jetoanele  pot fi tăiate în mod obișnuit (printr-o tăiere DUBLĂ sau SIMPLĂ), dar numai după ce toate cele 4 fire galbene au fost tăiate.
- Utilizarea echipamentelor:
 - Echipamentele nu pot fi folosite niciodată pe aceste fire .
 - Firele  sunt ignorate de TOATE echipamentele, inclusiv de echipamentele personale, 5 (*Superdetectorul*) și 8 (*Radarul general*).

REGULILE MISIUNII:

- Firele cu valorile cărților **Număr** vizibile trebuie tăiate în ordinea indicată de săgeata de pe cartea **Secvență**. De fiecare dată când un expert în dezamorsarea bombelor taie 2 fire ale primului număr situat în dreptul cărții **Secvență**, acesta îndepărtează această carte **Număr** și poate alege (FĂRĂ a se consulta cu ceilalți) să plaseze cartea **Secvență** la oricare dintre capetele șirului de cărți.

Exemplu: Au fost tăiate 2 fire cu valoarea „10”.



Cartea **Secvență** poate rămâne acolo sau poate fi mutată la celălalt capăt.

- Firele cu alte valori decât cele 5 cărți **Număr** pot fi tăiate în orice moment.

REGULILE MISIUNII:

- Trebuie să respectați constrângerea vizibilă.
- De fiecare dată când sunt tăiate cele 4 fire ale unei valori, înlocuiți cartea **Constrângere** vizibilă cu următoarea.
- Dacă un expert activ în dezamorsarea bombelor nu poate juca din cauza constrângerii, acesta anunță acest lucru și își sare tura. Dar dacă niciunul dintre experții în dezamorsarea bombelor nu poate juca pe parcursul întregii runde, detonatorul avansează un spațiu și constrângerea este înlocuită.
- Când pachetul s-a terminat, nu mai există constrângeri.
- Constrângerile nu se aplică acțiunii „Dezvăluie firele roșii”.

REGULILE MISIUNII:

- Căpitanul trebuie să taie **singur** firul răzleț, folosind o acțiune obișnuită de tăiere. Dacă nu reușește, bomba explodează.
- Niciun alt expert în dezamorsarea bombelor nu poate tăia firul Căpitanului. Dacă un expert în dezamorsarea bombelor nu are altă opțiune decât să taie firul răzleț al Căpitanului, acesta trebuie să sară tura și detonatorul avansează un spațiu.
- Nu se poate folosi niciun echipament sau echipament personal asupra acestui fir.

REGULILE MISIUNII:

- Toate cele 4 fire corespunzătoare cărții **Număr** vizibile trebuie tăiate simultan.
- **ACȚIUNEA SPECIALĂ A ACESTEI MISIUNI:**
Indicați și tăiați cele 4 fire ale cărți **Număr** (fără a folosi echipamentul personal), chiar dacă nu le aveți în mână. Bomba va exploda dacă eșuați.
- La sfârșitul fiecărei runde, înainte de tura Căpitanului, decartați 1 dintre cărțile **Număr** din pachet până când acțiunea specială a fost efectuată.
- Imediat ce **acțiunea specială** a fost efectuată: Împărțiți toate cărțile **Număr** rămase în pachet tuturor experților în dezamorsarea bombelor, una câte una, cu fața în jos, în sensul acelor de ceasornic, începând cu Căpitanul. Fiecare expert în dezamorsarea bombelor plasează apoi un jeton **Info** în mâna sa, corespunzător valorilor cărților **Număr** pe care le-a primit. Dacă nu mai are jetoane **Info** cu această valoare, le ignoră. Dacă nu mai sunt fire cu această valoare, le ignoră și pe acestea.

REGULILE MISIUNII:

- Pe parcursul întregii misiuni, fiecare jucător folosește unul dintre cele două tipuri de jetoane în locul jetoanelor **Info** (). Aceasta se aplică atât în cazul în care comiteți o greșeală, cât și la folosirea echipamentului 4 (*Notiță*).
- Căpitanul și, în funcție de numărul de jucători, jucătorii 3 și 5, folosesc jetoanele x1, x2, x3 (): aceste jetoane indică faptul că valoarea este prezentă de 1, 2 sau 3 ori pe suportul jucătorului, inclusiv firele tăiate. Pentru x2 și x3, jetonul poate fi plasat în fața oricărui fir cu valoarea respectivă (firul din stânga, din dreapta sau central pentru x3).
- Al 2-lea jucător și, în funcție de numărul de jucători, al 4-lea, folosesc jetoanele „par/impar” .
- Cu echipamentul 4 (*Notiță*), un jeton „x1, x2, x3” poate fi plasat în fața unui fir care a fost deja tăiat.
- Jetoanele „x1, x2, x3” și jetoanele „par/impar” nu pot fi plasate în fața firelor roșii.

REGULILE MISIUNII:

- Firele galbene (numite **FIRE CAPCANĂ**) nu se taie în mod obișnuit: ele se taie **UNUL** câte **UNUL**.
- **ACȚIUNEA SPECIALĂ A ACESTEI MISIUNI:**
În timpul turei sale, un expert în dezamorsarea bombelor poate indica doar **UNUL** dintre **FIRELE CAPCANĂ** (firele galbene) ale coechipierilor săi.
 - Dacă acțiunea reușește, se dezvăluie doar firul galben indicat, iar detonatorul **se mută un spațiu înapoi**.
 - Dacă eșuează, se plasează un jeton **Info** în acel loc, iar detonatorul **avansează un spațiu!**
- Dacă un expert în dezamorsarea bombelor are în mână doar propriul **FIR CAPCANĂ** (fir galben) (și orice fir roșu), el își sare tura.

REGULILE MISIUNII:

Faceți puțin loc în jurul vostru și să înceapă spectacolul!

Înainte de prima rundă, ascultați fișierul audio:



EȘEC: Spectacolul a fost primit cu răceală... Gata cu glumele, spectacolul trebuie să continue (din nou)!



SUCCEȘ: Ai reușit cu brio! Dar ai grijă, următorul răufăcător s-ar putea să nu aibă simțul umorului... Deschide cutia „Misiuni 43-54”.