

REGULILE MISIUNII:

- Imediat ce o provocare din joc este îndeplinită, aceasta este scosă din joc, iar detonatorul se mută un spațiu înapoi.



- O carte **Provocare** prezintă o condiție: PROVOCAREA este un succes dacă această condiție este îndeplinită. Aceasta poate viza un singur expert în dezamorsarea bombelor (de exemplu: aranjarea firelor pe un suport) sau întreaga echipă (de exemplu: ordinea în care trebuie tăiate firele).

REGULILE MISIUNII:

- Fiecare expert în dezamorsarea bombelor trebuie să taie **singur** firul întors cu o acțiune de tăiere obișnuită, fără a folosi echipament sau **Detectorul dublu**. Dacă nu reușește, bomba explodează.
- Nu se poate folosi niciun echipament sau echipament personal asupra firelor întoarse.
- Un expert în dezamorsarea bombelor poate (din proprie inițiativă sau din obligație) să efectueze acțiunea de tăiere dublă cu firul unui coechipier orientat spre exterior, dar, în acest caz, detonatorul avansează un spațiu.

REGULILE MISIUNII:

- De fiecare dată când puneți un jeton **Validare** pe tablă, puneți pe tablă și cartea **Constrângere** corespunzătoare (asociată cu acest număr), peste cea anterioară, dacă există deja una. Prin urmare, există o singură constrângere activă.
- Toți experții în dezamorsarea bombelor trebuie să respecte această constrângere.
- Dacă un expert în dezamorsarea bombelor activ nu poate juca din cauza constrângerii, acesta o spune și sare tura (detonatorul nu se mișcă). Dar dacă niciunul dintre experții în dezamorsarea bombelor nu poate juca în timpul unei runde, bomba explodează.
- Constrângerile nu se aplică acțiunii **Dezvăluie firele roșii**.

REGULILE MISIUNII:

- Chiar dacă o tăiere eșuează, nu oferi nicio informație despre firul indicat.
- Totuși, o veste bună: fiecare expert în dezamorsarea bombelor își poate folosi **Detectorul dublu** în fiecare rundă! Acesta nu se descarcă niciodată!

REGULILE MISIUNII:

- Pentru a efectua o acțiune de tăiere, expertul activ în dezamorsare trebuie:
 - 1 Mută-l pe **Nano** înainte sau lasă-l pe loc (nu-l muta niciodată înapoi) pe o carte care corespunde uneia dintre valorile din mâna jucătorului.
 - 2 Încearcă o acțiune de tăiere cu valoarea pe care se află **Nano**.
 - 3 Întoarce-l pe **Nano** în orice direcție dorești (lasă-l unde este sau întoarce-l).
- Dacă expertul în dezamorsarea bombelor nu poate juca cu valorile disponibile (cărțile din spatele și din fața lui **Nano**), întoarce-l pe **Nano**, mută detonatorul înainte și joacă.
- Când cele 4 fire ale unui număr au fost tăiate, întoarce cartea cu fața în jos.
- Echipamentul 11 (*Termos pentru cafea*) sare peste o tură întreagă.

REGULILE MISIUNII:

- Imediat ce o provocare din joc este îndeplinită, aceasta este scosă din joc, iar detonatorul se mută un spațiu înapoi.



- O carte **Provocare** prezintă o condiție: PROVOCAREA este un succes dacă această condiție este îndeplinită. Aceasta poate viza un singur expert în dezamorsarea bombelor (de exemplu: aranjarea firelor pe un suport) sau întreaga echipă (de exemplu: ordinea în care trebuie tăiate firele).

REGULILE MISIUNII:

- Fiecare jucător trebuie să respecte constrângerea sa. Dacă un expert în dezamorsarea bombelor nu își poate respecta constrângerea, sare tura (detonatorul nu se mișcă). Dar atenție, dacă niciunul dintre experții în dezamorsarea bombelor nu poate juca pe parcursul unei runde întregi, bomba explodează.
- În fiecare rundă, înainte de tura Căpitanului, experții în dezamorsarea bombelor se consultă între ei și decid dacă doresc să renunțe la toate cărțile **Constrângere**. Dacă răspunsul este da, aleg apoi în ce direcție: în sensul acelor de ceasornic sau în sens invers acelor de ceasornic.
- Un expert în dezamorsarea bombelor poate decarta cartea sa **Constrângere** în orice moment și o poate înlocui cu alta pe care o alege aleatoriu (de la F la L), dar trebuie să mute detonatorul un spațiu înainte.
- Constrângerile nu se aplică acțiunii **Dezvăluie firele roșii**.

REGULILE MISIUNII:

- De fiecare dată când sunt tăiate cele 4 fire ale uneia dintre cărțile **Număr** vizibile, detonatorul se mută un spațiu înapoi.

REGULILE MISIUNII:

- Pentru a efectua o acțiune de tăiere, un expert în dezamorsarea bombelor trebuie să pună în Rezervă (vezi mai jos) un număr de jetoane **Oxigen** egal cu valoarea firelor vizate.
De exemplu: pentru a încerca să taie firele cu valoarea „5”, trebuie să pună 5 jetoane.
- La sfârșitul turei sale, expertul activ în dezamorsarea bombelor predă toate jetoanele rămase jucătorului din stânga sa.
- După fiecare rundă, Căpitanul începe tura luând toate jetoanele din Rezervă. În cazurile în care Căpitanul nu joacă (a tăiat toate firele sau folosește echipamentul 11 (*Termos de cafea*), jetoanele trec la următorul jucător.
- Dacă un expert în dezamorsarea bombelor nu poate juca deoarece nu are suficiente jetoane **Oxigen**, acesta sare tura și detonatorul avansează un spațiu. Dacă POATE juca (are numărul de jetoane **Oxigen** necesare pentru a tăia unul dintre firele sale), atunci TREBUIE să joace.
- **Comunicarea:** deoarece vă aflați sub apă, nu puteți vorbi. Este permis un singur semn: ridicați degetul mare dacă aveți nevoie de mai mult oxigen.

Rezervă:



REGULILE MISIUNII:

- Fiecare expert în dezamorsarea bombelor trebuie să taie **singur** firul întors cu o acțiune de tăiere obișnuită, fără a folosi echipament sau **Detectorul dublu..** Dacă nu reușește, bomba explodează.
- Un expert în dezamorsarea bombelor poate (din proprie inițiativă sau din obligație) să efectueze acțiunea de **tăiere dublă** cu firul unui coechipier orientat spre exterior, dar, în acest caz, detonatorul avansează un spațiu.

REGULILE MISIUNII:

- Pentru a efectua o acțiune de tăiere, un expert în dezamorsarea bombelor trebuie să încerce să taie un fir cu valoarea corespunzătoare uneia dintre cărțile sale **Număr**.
- Dacă expertul activ în dezamorsarea bombelor nu are în mână un fir cu valoarea corespunzătoare numerelor sale, acesta sare tura și detonatorul avansează un spațiu.
- În toate cazurile, la sfârșitul turei, expertul activ în dezamorsarea bombelor trebuie să dea una dintre cărțile sale **Număr** (la alegere) oricărui coechipier.
- Când cele 4 fire ale unui număr au fost tăiate, întoarce cartea cu fața în jos. Astfel, vei avea unele cărți cu fața în sus înaintea ta (numerele de tăiat) și unele cărți cu **fața în jos** (pe care le poți da oricând).
- Echipamentul 11 (*Termos pentru cafea*) permite să **sari peste tura ta**.

REGULILE MISIUNII:

- Când un expert în dezamorsarea bombelor efectuează o acțiune de tăiere (reușită sau nu), **TREBUIE** să mute pionul **Brigada Bombastică** în direcția unei constrângeri îndeplinite, **LA ALEGEREA SA**.

Exemplu: tăierea firului 10 = mutarea pionului în direcția „PAR” sau „7-12”.

- Tăiați firele galbene **DOAR** atunci când vi se cere acest lucru.
- Un perete nu poate fi traversat. Dacă **TOATE** mișcărilor posibile se lovesc de un perete, pionul rămâne unde este.
- Într-un spațiu cu dungi, efectuarea unei tăieri care respectă constrângerea „ACȚIUNE” vă va permite să efectuați o ACȚIUNE (care vă va fi explicată în timpul misiunii).
- Dacă tăiați 4 fire cu o **Tăiere simplă**, acest lucru echivalează cu efectuarea a 2 tăieri separate ale numărului respectiv (adică efectuarea a 2 mișcări și/sau acțiuni, fiecare corespunzând unei constrângeri a numărului tăiat).

-  = Trebuie să efectuezi **CU SUCCES** o tăietură care să respecte constrângerea „ACȚIUNE” (și nu te miști).

-  = Întoarce cartea pentru a schimba etajul și pune pionul pe spațiul scării. Păstrează orientarea „N”.

-  = + 1 creștătură detonator.
- Înainte de prima rundă, ascultați acest fișier audio:



EȘEC: Nu veți renunța când mai aveți o singură misiune de îndeplinit! Asaltați din nou buncărul acela!



SUCCES: Ce realizare! Ce stil! Poți să te pensionezi în pace... În sfârșit... Poate....