

PRAVILA OVE MISIJE:

- Čim rešite izazov koji je u igri, odbacite ga i pomerite detonator za jedno polje unazad.



- Svaka karta **izazova** ima uslov. Ako ispunite taj uslov rešili ste IZAZOV. Izazov može da se odnosi na jednog igrača (na primer, položaj žica na postolju), ili na ceo tim (na primer, kojim redom morate preseći žice).

PRAVILA OVE MISIJE:

- Svaki igrač mora lično da preseče svoju okrenutu žicu, odigravajući neku od standardnih akcija, međutim ne može da koristi opremu i **Dvostruki detektor**. Ako je akcija neuspešna bomba će eksplodirati.
- Nijedan igrač ne sme da iskoristi opremu i ličnu opremu na okrenutu žicu.
- Igrač može (po svom izboru, ili zato što mora) da odigra **Dupli presek** na saigračevu okrenutu žicu, ali u tom slučaju detonator se pomera za jedno polje unapred.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Svaki put kada postavite token **validacije** (●) na tablu, postavite na tablu i odgovarajuću kartu **ograničenja** (povezanu sa tim brojem). Ako na tabli već postoji karta **ograničenja**, postavite novu kartu preko nje. Na taj način će biti aktivno samo jedno ograničenje.
- Svi igrači moraju da se pridržavaju tog ograničenja.
- Ako aktivni igrač ne može da odigra nijednu akciju zbog ograničenja, on preskače potez (ne pomerate detonator). Međutim, ako svi igrači preskoče svoj potez u istoj rundi, bomba će eksplodirati.
- Ograničenja se ne odnose na akciju **Otkrivanje crvenih žica**.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Ako je akcija neuspešna, nemojte davati nikakve informacije o pokazanoj žici.
- Međutim, dobra vest je da svi igrači mogu da koriste **Dvostruki detektor** u svakoj rundi! Ne troše se!

PRAVILA OVE MISIJE:

- Da bi presekao žicu, aktivni igrač mora da:
 - 1 Pomeri **Nanoa** unapred, ili da ga ostavi na istom mestu (**Nano** ne može da se vrati unazad), tako da se nalazi na karti čiji broj odgovara vrednosti jedne od žica u njegovoj ruci.
 - 2 Pokuša da preseče žicu iste vrednosti kao karta na kojoj se **Nano** nalazi.
 - 3 Okrene **Nanoa** na stranu po svom izboru (da ga okrene na suprotnu stranu, ili da ga ostavi kako i jeste).
- Ako aktivni igrač ne može da odigra nijednu akciju sa vrednostima koje su mu dostupne (**karte ispod i ispred Nanoa**), on može da okrene **Nanoa**, pomeri detonator za jedno polje unapred i odigra svoj potez.
- Kad presečete sve četiri žice određene vrednosti, okrenite odgovarajuću kartu licem nadole.
- Opremom 11 (*Termos za kafu*) preskaćete ceo potez.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Čim rešite izazov koji je u igri, odbacite ga i pomerite detonator za jedno polje unazad.



- Svaka karta **izazova** ima uslov. Ako ispunite taj uslov rešili ste IZAZOV. Izazov može da se odnosi na jednog igrača (na primer, položaj žica na postolju), ili na ceo tim (na primer, kojim redom morate preseći žice).

PRAVILA OVE MISIJE:

- Svi igrači moraju da se pridržavaju svojih ograničenja. Ako aktivni igrač **ne može** da odigra nijednu akciju zbog ograničenja, on preskače potez (ne pomerate detonator). Međutim, ako svi igrači preskoče svoj potez u istoj rundi, bomba će eksplodirati.
- Na početku svake runde, pre nego što kapiten dođe na potez, igrači se konsultuju međusobno i dogovaraju da li žele da proslede u krug karte **ograničenja**. Ako se svi slože, mogu da odaberu smer kretanja: u smeru kretanja kazaljke na satu, ili suprotno od njega.
- Igrač može da odbaci svoju kartu **ograničenja** u bilo kom trenutku i zameni je drugom, nasumično izabranom kartom (od F do L), ali ako to uradi mora da pomeri detonator za jedno polje unapred.
- Ograničenja se ne odnose na akciju **Otkrivanje crvenih žica**.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Svaki put kada presečete četiri žice koje imaju istu vrednost kao neka od karata **broja**, okrenuta licem nagore, pomerite detonator za jedno polje unazad.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Da bi presekao žicu, igrač prvo mora da vrati u rezervu onoliko tokena **kiseonika** kolika je vrednost žice koju želi da preseče.
Primer: Da biste pokušali da presečete „petice“, morate prvo da vratite pet tokena u rezervu.
- Na kraju svog poteza, aktivni igrač daje sve svoje preostale tokene **kiseonika** igraču levo od sebe.
- Na kraju svake runde, kapiten započinje svoj potez tako što uzima sve tokene iz rezerve. U slučaju da kapiten ne može da odigra potez (presekao je sve svoje žice, ili iskoristio opremu 11 (*Termos za kafu*), tokeni se prosleđuju sledećem igraču.
- Ako igrač ne može da odigra nijednu akciju na svom potezu jer nema dovoljno tokena **kiseonika**, on preskače potez i detonator se pomera za jedno polje unapred. Ako igrač MOŽE da odigra akciju (jer ima dovoljan broj tokena kiseonika da preseče neku svoju žicu), onda MORA da je odigra.
- **Komunikacija:** Pošto se nalazite pod vodom, ne možete da pričate. Samo jedan znak je dozvoljen. Podignite palac ako vam treba još kiseonika.

Rezerva:



PRAVILA OVE MISIJE:

- Svaki igrač mora lično da preseče svoju okrenutu žicu, odigravajući neku od standardnih akcija, međutim ne može da koristi opremu i **Dvostruki detektor**. Ako je akcija neuspešna bomba će eksplodirati.
- Igrač može (po svom izboru, ili zato što mora) da odigra **Dupli presek** na saigračevu okrenutu žicu, ali u tom slučaju detonator se pomera za jedno polje unapred.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Aktivni igrač mora pokušati da preseče žicu čija vrednost odgovara nekoj od njegovih karata **brojeva**.
- Ako aktivni igrač u ruci nema žicu vrednosti koja odgovara nekoj od njegovih karata **brojeva**, on preskače potez i detonator se pomera za jedno polje unapred.
- Svaki igrač na kraju svog poteza mora da prosledi jednu kartu **brojeva** (po svom izboru) bilo kom saigraču.
- Kad presečete sve četiri žice određene vrednosti, okrenite odgovarajuću kartu licem nadole. Na taj način imaćete ispred sebe karte koje su okrenute licem **nagore** (vrednosti koje treba preseći) i licem **nadole** (koje uvek možete proslediti).
- Oprema 11 (*Termos za kafu*) vam omogućava da **preskočite svoj** potez.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Kad aktivni igrač odigra akciju presecanja (**uspešno ili ne**), on MORA da pomeri **Bombasters** figuricu u smeru ograničenja kog se pridržavao tom prilikom, PO SVOM IZBORU.

*Primer: Presečena je žica 10 - pomerite **Bombasters** figuricu ili u smeru „PARNI BROJ” ili „7 do 12”.*

- Žute žice možete da presečete SAMO kada vam se to kaže.
- Zid ne može da se preskoči. Ako SVI mogući potezi vode ka zidu, figurica ostaje u mestu.
- Ako na šrafiranom polju odigrate akciju pridržavajući se „AKCIJA” ograničenja, možete odigrati AKCIJU (koja će vam biti objašnjena za vreme misije).
- Ako presečete četiri žice SOLO presekom, ta akcija se računa kao dva odvojena preseka te vrednosti (tj. možete da se pomerite za dva polja i/ili odigrate dve akcije koje odgovaraju tom ograničenju).

-  = Morate USPEŠNO izvršiti presek koji odgovara ograničenju „AKCIJA” (i ne pomerate se).

-  = Okrenite kartu da biste se popeli na drugi sprat i postavite figuricu na polje sa stepeništem. Zadržite orijentaciju „N”.

-  = + 1 polje na detonatoru.
- Pre prve runde, pustite snimak:



NEUSPEH: Nećete sigurno odustati na poslednjoj misiji! Nazad u bunker!



USPEH: Kakav podvig! Kakav stil! Sad možete mirne duše u penziju... Napokon... Možda...