

REGLER FÖR UPPDRAGET

- När en bombröjare har avslutat sin tur flyttar ni **Nano** ett steg framåt. När roboten har nått fält 12 vänder den och flyttas efter nästa tur till fält 11 o.s.v.
- När du klipper ledningar av samma valör som fältet **Nano** står på, får du ta en av robotens ledningar och, utan att visa någon annan, sortera in den på rätt plats i din hand (i valfri hållare om du har två).
- För att desarmera bomben och vinna måste alla ledningar – även **Nanos** – vara klippta (eller avslöjade som RÖDA).
- **Utrustningskort 11** (*Kaffemugg*) hindrar inte **Nano** från att förflytta sig över spelbrädet.

REGLER FÖR UPPDRAGET

- När du vill utföra ett klipp måste du först ta det antal **syrgasflaskor** ur förrådet som motsvarar det aktuella djupet:
ledning 1–4 = 1 flaska
ledning 5–8 = 2 flaskor
ledning 9–12 = 3 flaskor.
- När det blir kaptenens tur igen lägger ni tillbaka alla **syrgasflaskorna** i förrådet.
- Om du inte kan spela din tur på grund av för få **syrgasflaskor**, eller om du vill spara flaskor till senare, får du passa men måste då flytta detonatorvisaren ett steg framåt.
- **Kommunikation:** Eftersom ni befinner er under vatten kan ni inte kommunicera. Det enda som är tillåtet är att visa tummen upp om du behöver mer syrgas.

Förråd:



REGLER FÖR UPPDRAGET

- Uppdraget spelas inte i den vanliga turordningen medurs:
 - Inför varje tur vänder kaptenen upp 1 **sifferkort**
 - Den spelare (inklusive kaptenen) som först säger "Klipp!" måste klippa motsvarande valör.
- Så fort alla 4 ledningar av samma valör är klippa plockar ni bort motsvarande **sifferkort**. När högen med kort tar slut blandar ni de återstående **sifferkorten** och gör en ny hög.
- Om du anmäler dig som frivillig men inte har rätt valör, eller om du säger något annat än "Klipp!" (t.ex. "Inte jag"), flyttar ni detonatorvisaren ett steg framåt.
- Om ingen anmäler sig frivilligt måste kaptenen utse någon (eller sig själv). Om du blir utsedd men inte har någon ledning av rätt valör lägger du en valfri **infomarkör** framför din hållare och flyttar detonatorvisaren ett steg framåt.
- En spelare som bara har RÖDA ledningar kvar kan när som helst säga "Klipp!" och sedan utföra handlingen **Avslöja röda ledningar**.

REGLER FÖR UPPDRAGET

- Alla ledningar av valör 7 (*host* 007) ska klippas **sist**.
- **SPECIALHANDLING I DETTA UPPDRAG:**
Om du bara har ledningar av valör 7 kvar på hand när det blir din tur måste du klippa **SAMTLIGA** (4 st) 7-ledningar samtidigt. Om du misslyckas exploderar bomben.
- Om en ledning av valör 7 hittas av misstag under spelets gång hanteras den som ett misslyckat klipp (lägg en **infomarkör** framför hållaren och flytta detonatorvisaren ett steg framåt).

REGLER FÖR UPPDRAGET

- När du vill klippa en ledning bestämmer du dess valör genom att välja ut två tillgängliga **sifferkort** och addera eller subtrahera deras värden. Lägg sedan korten i en slänghög.

Exempel:

 och  för att klippa ($3+9=$) 12

 och  för att klippa ($10-3=$) 7

- När **sifferkorten** på bordet är slut blandar ni alla 12 och lägger ut dem på nytt.
- Om du, när det blir din tur, inte kan eller vill spela måste du slänga 2 valfria **sifferkort** och flytta detonatorvisaren ett steg framåt.

REGLER FÖR UPPDRAGET

- GULA ledningar klipps inte som vanligt.
- **SPECIALHANDLING I DETTA UPPDRAG:**
Klipp alla de 3 GULA ledningarna samtidigt. Om ni är 4–5 bombröjare är handlingen möjlig även för en spelare som inte själv har några GULA ledningar på hand.
- Om klippet misslyckas markeras alla utpekade ledningar med en **infomarkör** men detonatorvisaren flyttas bara 1 steg framåt.

REGLER FÖR UPPDRAGET

- När du vill utföra ett klipp måste du först ge till en lagkamrat det antal **syrgasflaskor** som motsvarar valören du vill klippa.

*Exempel: Om du vill klippa en ledning med valör 5 måste du ge 5 **syrgasflaskor** till en lagkamrat (det måste inte vara den spelare vars ledning du tänker klippa).*

- Om du inte kan spela din tur på grund av för få **syrgasflaskor**, eller om du vill spara flaskor till senare, får du passa men detonatorvisaren flyttar då ett steg framåt.
- **Kommunikation:** Eftersom ni befinner er under vatten kan ni inte prata, men du kan ge tummen upp om du behöver fler **syrgasflaskor**.
- När du inte har några ledningar kvar på hand, eller när du avslöjar dina RÖDA ledningar, tas alla **syrgasflaskor** du har kvar ur spel. Tänk därför efter när du ger bort dina **syrgasflaskor**!

REGLER FÖR UPPDRAGET

- Om ett klipp misslyckas lägger du motsvarande **infomarkör** bredvid hållaren, istället för framför den felaktigt utpekade ledningen.
- Det säger sig självt att ni inte får dela med er till varandra av de uppgifter som ni har lagt på minnet.
- All utrustning får användas som vanligt.

REGLER FÖR UPPDRAGET

- Aktiv bombröjare ska tilltalas med "ja, befäl".
 - 1 När det blir din tur vänder du upp det översta **sifferkortet**.
 - 2 Utan att rådfråga någon bestämmer du vem som ska utföra ett klipp av motsvarande valör (du får välja dig själv).
 - 3 Den utvalda spelaren ska då säga: "Ja, befäl!" och utföra klippet efter bästa förmåga.

Turen går sedan vidare medurs som vanligt från aktivt befäl till nästa spelare, som blir nytt befäl.

- Om den utsedda bombröjaren inte har någon ledning av rätt valör lägger hen en valfri **infomarkör** framför sin hållare och flyttar detonatorvisaren ett steg framåt.
- Så fort alla 4 ledningar av samma valör är klippta plockar ni bort motsvarande **sifferkort**. När högen med **sifferkort** tar slut blandar ni korten i slänghögen och börjar om.
- Om du bara har RÖDA ledningar kvar på hand när du blir befäl måste du välja alternativet **Avslöja röda ledningar**.

REGLER FÖR UPPDRAGET

- Alla **infomarkörer** under uppdraget är falska. En **infomarkör** framför din hållare betyder "den här ledningen har INTE angiven valör".
- Om ett **dubbelklipp** misslyckas lägger spelaren en **infomarkör** av den felaktigt gissade valören framför utpekad ledning (vilket alltså ger falsk information, eftersom klippet misslyckades).

REGLER FÖR UPPDRAGET

- När en bombröjare har avslutat sin tur flyttar ni **Nano** enligt följande:

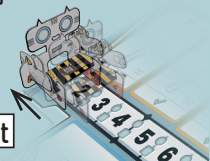
Om klippet lyckades:

+1 fält



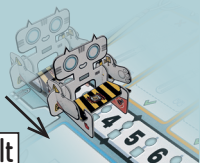
Om klippet misslyckades
men ledningarnas valör
matchar fältet **Nano**
står på för närvarande:

-1 fält



Om klippet
misslyckades:

+2 fält



Se upp, Nano går bara till 12. Ett steg till
och bomben exploderar!

REGLER FÖR UPPDRAGET

- När du vill utföra ett klipp tar du det antal **syrgasflaskor** som krävs för aktuellt djup från ditt personliga förråd och lägger dem i förrådet på bordet:
 - Ledning 1–4 (djup 1) = 1 **syrgasflaska**
 - Ledning 5–8 (djup 2) = 2 **syrgasflaskor**
 - Ledning 9–12 (djup 3) = 3 **syrgasflaskor**
- Om du inte kan spela din tur på grund av för få **syrgasflaskor** får du passa, men måste då flytta detonatorvisaren ett steg framåt.
Om du kan spela, och har tillräckligt många **syrgasflaskor** för att klippa en ledning, **MÅSTE** du spela och får inte passa.
- Varje gång en **valideringsmarkör**  läggs på spelbrädet får varje bombröjare 1 **syrgasflaska**.
- Spela upp ljudfilen Uppdrag 54 innan ni börjar:
- Om ni klarar er med livhanken i behåll får ni öppna asken "Uppdrag 55–66".

Lägg de 11 RÖDA ledningarna här:

