

GÖREV KURALLARI:

- Özel bir kural yok: "X" pullarının  doğru sırada olduğunu unutmadan oynayın.
- * Ekipman kullanımı:
 - **Ekipman** kartları "X" işaretli kablolar üzerinde kullanılamaz.
 - "X" işaretli kablolar TÜM ekipman etkilerinin dışındadır. Kişisel ekipman, *Süper dedektör* (5) ve *Genel radar* (8) etkileri dahil.

GÖREV KURALLARI:

- Görev boyunca, **Bilgi** pulları (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12) yerine **sadece tek/çift pullarını** kullanabilirsiniz. Hata yaptığınızda ve ekipman 4 (*Post-it*) kullanırken de bu pulları kullanın.

Hatırlatma: kırmızı kabloların «değeri» yoktur. Yani, ne tek ne de çift sayılırlar.

GÖREV KURALLARI:

- İlk 2 sarı kablo kesildiği anda, her bomba imha uzmanı (kaptandan başlayarak saat yönünde) oyun tahtasından bir **Bilgi** pulu seçerek solundaki oyuncuya verir. Oyuncular aldıkları pulları ellerinde varsa doğru kablonun önüne, yoksa standının yanına yerleştirir.

GÖREV KURALLARI:

- **Sayı** kartıyla eş değerdeki 4 kablo da aynı anda kesilmelidir.
- **BU GÖREVE ÖZEL AKSİYON:** **Sayı** kartıyla eş değerdeki 4 kartı gösterin (İkili dedektör kullanmadan).
 - Başarılıysa, hepsi kesilir.
 - Başarısızsa, bomba patlar!
- Özel aksiyonu gerçekleştirmediğiniz her turun sonunda, Kaptanın sırası başlamadan, 7 ekipman kartından 1 tanesini oyun dışı bırakın. Aksiyon tamamlandığında kalan tüm ekipmanlar kullanılabilir olur (kesilmiş kablolardan bağımsız olarak).

GÖREV KURALLARI:

- Görev boyunca, **Bilgi** pulları (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12) yerine sadece x1, x2, x3 pullarını (x1, x2, x3) kullanabilirsiniz. Hata yaptığınızda ve ekipman 4 (*Post-it*) kullanırken de bu pulları kullanın.
- Ekipman 4 (*Post-it*) kullanırken, önceden kesilmiş bir kablonun önüne de pul yerleştirebilirsiniz.

GÖREV KURALLARI:

- Bomba imha uzmanları kablo değerini sesli olarak söyleyemez. Farklı yöntemlerle değer ima edilebilir: heceleyerek, ses çıkararak, parmak göstererek, "haftadaki gün sayısı" diyerek vb.
- Bir bomba imha uzmanı kuralı unutarak sayı telaffuz ederse fünye bir kare ilerler! Dikkatli konuşun!

GÖREV KURALLARI:

- Sırası gelen bomba imha uzmanı istediği açık bir **Sayı** kartını çevirmelidir. Oyuncu çevirdiği kartın değerini kullanarak kesme aksiyonu (**İKİLİ KESME** veya **TEKLİ KESME**) gerçekleştirir. Sonraki bomba imha uzmanı kalan kartlar arasından seçmelidir.
- Açık kart kalmadığında tüm kartları açın.
- Aynı değere sahip 4 kablo da kesildiğinde bu **Sayı** kartını oyundan çıkarın.
- Eğer bomba imha uzmanının elinde açık sayılardan biri yoksa; sırasını pas geçer, fünüye ilerlemez. Ancak açık sayı kartlarından biriyle aynı değere sahip bir kablo-su varsa kesim yapmak zorundadır.

GÖREV KURALLARI:

- İlk 2 sarı kablo kesildiğinde:
 - 1 Rastgele şekilde oyuncu sayısı kadar **Bilgi** pulu (📖) çekerek açık bir şekilde yan yana dizin.
 - 2 Her bomba imha uzmanı (Kaptandan başlayarak saat yönünde) bu pullardan birini seçerek standında doğru yere yerleştirir (elinde bu değer yoksa standın yanına).

GÖREV KURALLARI:

- Kaptan Uyuşuk **Ekipman** kartı kullanamaz ve kişisel ekipmanı da yoktur!
- Eğer Kaptan Uyuşuk İKİLİ KESME sırasında hata yaparsa bomba anında patlar.
- Kaptan Uyuşuk ekipman 2 (*Telsiz*) ve 8 (*Genel radar*) etkilerine dahil olabilir.

GÖREV KURALLARI:

- Her oyuncunun sırasının başında:
 - 1 Aktif oyuncunun sağındaki oyuncu elinden bir **Sayı** kartını kapalı şekilde masaya yerleştirir.
 - 2 Aktif oyuncu normal şekilde sırasını oynar.
 - 3 Gizli **Sayı** kartı açılır: eğer aktif oyuncu bu değerde bir kablo kestiye fünye bir kare ilerler.
 - 4 Aktif bomba imha uzmanı bu **Sayı** kartını kendi eline alır.
- Aynı değere sahip 4 kablo da kesildiğinde eş değerli **Sayı** kartını oyundan çıkarın.
- Bir bomba imha uzmanının elinde tek kart kaldığı anda desteden bir kart daha çeker (yeni karta ait tüm kablolar kesilmişse bir kart daha...).
- Oyunda kesilmemiş tek değer kaldığında ona ait **Sayı** kartını oyundan çıkarın.
- Bir bomba imha uzmanının kablosu kalmadığında elinde kalan kartları destenin altına yerleştirir.

GÖREV KURALLARI:

İlk turdan önce ses dosyasını oynatın:



BOOM! Patladınız! Size bizden bedava bir ikinci şans! Sesi tekrar oynatın ama bu sefer daha dikkatli olun!



ZAFER: Tebrikler! Polis nihayet kurdun ensesine yapıştı ve onu demir parmaklıklar ardına yolladı. Gereken tüm kanıtlar ellerinde; yani hain bombacı için işler hiç de parlak değil! Maceranız devam ediyor: "Görev 31-42" kutusunu açabilirsiniz.