

GÖREV KURALLARI:

- Her oyuncu kısıtlamasını uygulamak zorundadır.
- Bir bomba imha uzmanı **sırasının başında** kısıtlamasını uygulayamıyorsa, kartı ters çevirir ve oyunun geri kalanında normal şekilde oynar.

GÖREV KURALLARI:

- Tüm bomba imha uzmanları görünür kısıtlamayı uygulamak **zorundadır**.
- Her sırasının başında, Kaptan diğer oyunculara danışarak görünür **Kısıtlama** kartını sonrakiyle değiştirebilir.
- Aktif bomba imha uzmanı kısıtlama nedeniyle oynayamıyorsa, bunu belirtir ve sırasını pas geçer (fünye ilerlemez).
- Kısıtlamalar Kırmızı kablo gösterme aksiyonuna uygulanmaz.

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.

GÖREV KURALLARI:

- **Karakter** kartları kapalıyken, bomba imha uzmanlarının kişisel ekipmanı yoktur.
- **En zayıf halka:**
 - **Kısıtlama** kartını kimseye söylemeden uygulamak zorundadır.
 - Kısıtlama nedeniyle sırasında oynayamıyorsa:
 - Fünne 2 kare ilerler.
 - Tüm bomba imha uzmanları **Kısıtlama** ve **Karakter** kartlarını atar.
- Diğer bomba imha uzmanları:
 - Normal şekilde oynar, **Kısıtlama** kartlarını uygulamazlar.
 - Sıralarının başında **zayıf halkayı** gösterip kısıtlamasını tahmin edebilirler (kimseye danışmadan):
 - Yanlışsa (kişi ve/veya kısıtlama): funne bir kare ilerler.
 - Doğruysa (kişi ve kısıtlama): tüm **Karakter** kartları açılır ve kullanılabilir. Böylece **zayıf halka** artık kısıtlamasını uygulamak zorunda kalmaz ve oyun normal şekilde devam eder (**Kısıtlama** kartları kullanılmaz).

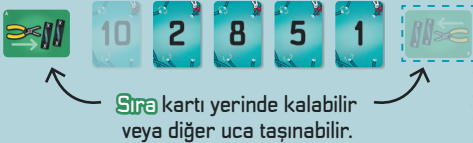
GÖREV KURALLARI:

-  pullarıyla işaretli kablolar normal şekilde kesilebilir (TEKLİ veya İKİLİ kesme), **ancak yalnızca 4 sarı kablonun tamamı kesildikten sonra.**
- Ekipman kullanımı:
 - Ekipmanlar  işaretli kablolarda kullanılamaz.
 -  işaretli kablolar TÜM ekipman etkilerinin dışındadır. Kişisel ekipman, 5 (*Süper dedektör*) ve 8 (*Genel radar*) dahil.

GÖREV KURALLARI:

- Görünür **Sayı** kartlarının değerine sahip kablolar, **Sıra** kartındaki okun gösterdiği sıraya göre kesilmelidir. Bir bomba imha uzmanı **Sıra** kartına bakan ilk sayının 2 kablosunu her kestiğinde, bu **Sayı** kartını kaldırır ve (diğerlerine danışmadan) **Sıra** kartını kart sırasının herhangi bir ucuna yerleştirebilir.

Örnek: 2 "10" değerli kablo kesildi.



- 5 **Sayı** kartı dışındaki değerlere sahip kablolar her an kesilebilir.

GÖREV KURALLARI:

- Görünür kısıtlamayı uygulamalısınız.
- Bir değere ait 4 kablonun tamamı her kesildiğinde, görünür **Kısıtlama** kartını bir sonrakiyle değiştirin.
- Aktif bomba imha uzmanı kısıtlama nedeniyle oynayamıyorsa, bunu belirtir ve sırasını pas geçer. Ancak tüm tur boyunca hiçbir bomba imha uzmanı oynayamazsa, fünye bir kare ilerler ve kısıtlama değiştirilir.
- Deste bittiğinde, artık kısıtlama uygulanmaz.
- Kısıtlamalar Kırmızı kablo gösterme aksiyonuna uygulanmaz.

GÖREV KURALLARI:

- Kaptan, ters çevrilmiş kabloyu normal bir kesme aksiyonuyla **kendi kesmek** zorundadır. Başarısız olursa bomba patlar.
- Başka hiçbir bomba imha uzmanı Kaptanın bu kablosunu kesemez. Bir bomba imha uzmanının Kaptanın ters çevrilmiş kablosunu kesmekten başka seçeneği kalmadıysa, sırasını pas geçer ve fünye bir kare ilerler.
- Ters çevrilmiş kablo üzerinde ekipman veya kişisel ekipman kullanılamaz.

GÖREV KURALLARI:

- Görünür **Sayı** kartıyla eş değerdeki 4 kablo da aynı anda kesilmelidir.
- **BU GÖREVE ÖZEL AKSİYON:** **Sayı** kartıyla eş değerdeki 4 kabloyu gösterin ve kesin (kişisel ekipman kullanmadan), elinizde olmasa bile. Başarısız olursanız bomba patlar.
- Özel aksiyon gerçekleştirilene kadar, her turun sonunda, Kaptanın sırası başlama-dan, destedeki **Sayı** kartlarından 1 tanesini oyun dışı bırakın.
- **Özel aksiyon** gerçekleştirildiğinde: kalan **Sayı** kartlarını tüm bomba imha uzmanlarına Kaptandan başlayarak saat yönünde, kapalı şekilde birer birer dağıtın. Her bomba imha uzmanı aldığı **Sayı** kartlarının değerlerine karşılık gelen **Bilgi** pulunu elinde doğru yere yerleştirir. Bu değerde **Bilgi** pulu kalmadıysa görmezden gelir. Bu değerde kablo kalmadıysa da görmezden gelir.

GÖREV KURALLARI:

- Görev boyunca, her oyuncu **Bilgi** pulları (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12) yerine 2 pul türünden birini kullanır. Hata yaptığınızda ve ekipman 4 (*Post-it*) kullanırken de bu pulları kullanın.
- Kaptan ve oyuncu sayısına bağlı olarak 3. ve 5. oyuncular $x1$, $x2$, $x3$ pullarını ($x1$, $x2$, $x3$) kullanır: bu pullar değerin oyuncunun standında kesilmiş kablolar dahil kaç tane bulunduğunu gösterir. $x2$ ve $x3$, eş değerli kablolardan istenilenin önüne yerleştirilebilir ($x3$ için sol, orta veya sağ).
- 2. oyuncu ve oyuncu sayısına bağlı olarak 4. oyuncu, **tek/çift** pullarını (tek, çift) kullanır.
- Ekipman 4 (*Post-it*) kullanırken, " $x1$, $x2$, $x3$ " pulu önceden kesilmiş bir kablonun önüne de yerleştirilebilir.
- " $x1$, $x2$, $x3$ " pulları ve **tek/çift** pulları kırmızı kabloların önüne yerleştirilemez.

GÖREV KURALLARI:

- Sarı kablolar (TETİK-KABLOLARI) normal şekilde kesilmez: BİRER BİRER kesilirler.
- **BU GÖREVE ÖZEL AKSİYON:**
Bir bomba imha uzmanı, sırasında takım arkadaşlarından bir TETİK-KABLOSUNU (sarı kablo) işaret edebilir.
 - Başarılıysa, sadece gösterilen kablo açılır ve fünye bir kare geri gider.
 - Başarısızsa, önüne **Bilgi** pulu yerleştirilir ve fünye bir kare ilerler!
- Bir bomba imha uzmanının elinde yalnızca kendi TETİK-KABLOSU (sarı kablo) kaldıysa (ve varsa kırmızı kablo), sırasını pas geçer.

GÖREV KURALLARI:

Biraz yer açın ve gösterinin tadını çıkarın!

İlk turdan önce ses dosyasını oynatın:



BOOM!: Gösteri pek de sıcak karşılanmadı... Maskaralığı kesin, şov (tekrar) devam etmeli!



ZAFER: Bu numarayı şık bir şekilde sergilediniz! Ama dikkatli olun, bir sonraki kötü adamın pek mizah anlayışı olmayabilir... "Görev 43-54" kutusunu açabilirsiniz.