

GÖREV KURALLARI:

- Oyundaki bir **Engel** başarıyla tamamlandığı anda, kartı atılır ve fünye bir kare geri gider.



- Her **Engel** kartı bir koşul gösterir: bu koşul sağlanırsa **Engel** başarılı sayılır. Bu koşul 1 bomba imha uzmanı için olabilir (örneğin: standındaki kabloların dizilişi) veya tüm takım için olabilir (örneğin: kesilecek kabloların sırası).

GÖREV KURALLARI:

- Her bomba imha uzmanı ters çevrilmiş kablosunu normal bir kesme aksiyonuyla **kendisi** kesmek zorundadır; ancak ekipman veya **İkili dedektör** kullanamaz. Başarısız olursa bomba patlar.
- Ters çevrilmiş kablolar üzerinde ekipman veya kişisel ekipman kullanılamaz.
- Bir bomba imha uzmanı (tercihen veya zorunlu olarak) takım arkadaşının dışı bakan kablosuyla **İKİLİ KESME** aksiyonu gerçekleştirebilir; ancak bunu yaparsa fünye bir kare ilerler.

GÖREV KURALLARI:

- Tahtaya her **Doğrulama** jetonu ● yerleştirdiğinizde, bu numarayla ilişkili **Kısıtlama** kartını da tahtaya, varsa öncekinin üzerine koyun. Dolayısıyla her zaman yalnızca bir aktif **Kısıtlama** vardır.
- Tüm bomba imha uzmanları bu kısıtlamayı uygulamak zorundadır.
- Aktif bomba imha uzmanı kısıtlama nedeniyle oynayamıyorsa, bunu belirtir ve sırasını pas geçer (fünye ilerlemez). Ancak bir tur boyunca hiçbir bomba imha uzmanı oynayamazsa, bomba patlar.
- Bu **Kısıtlama** Kırmızı kablo gösterme aksiyonuna uygulanmaz.

GÖREV KURALLARI:

- Kesme başarısız olsa bile, gösterilen kablo hakkında herhangi bir bilgi vermeyin.
- Ancak iyi haber: her bomba imha uzmanı **İkili dedektörünü** her tur kullanabilir! Hiçbir zaman tükenmezler!

GÖREV KURALLARI:

- Kesme aksiyonu gerçekleştirmek için aktif bomba imha uzmanı:
 - 1 **Nano'yu** ileri hareket ettirmeli veya yerinde bırakmalı (asla geriye hareket ettirmeyin), elindeki değerlerden birine karşılık gelen bir kartın üzerine.
 - 2 **Nano'nun** bulunduğu değerle bir kesme aksiyonu deneyin.
 - 3 **Nano'yu** istediğiniz yöne çevirin (yerinde bırakın veya ters çevirin).
- Bomba imha uzmanı mevcut değerlerle (**Nano'nun altındaki ve önündeki kartlar**), oynayamıyorsa, **Nano'yu** ters çevirir, fünye bir kare ilerler ve sırasını oynar.
- Bir sayının 4 kablosu da kesildiğinde, kartı ters çevirin.
- Ekipman 11 (*Kahve termosu*) tüm turu atlar.

- re fünüye bir



- Her **Engel** kartı bir koşul gösterir: bu koşul sağlanırsa **Engel** başarılı sayılır. Bu koşul 1 bomba imha uzmanı için olabilir (örneğin: standındaki kabloların dizilişi) veya tüm takım için olabilir (örneğin: kesilecek kabloların sırası).

GÖREV KURALLARI:

- Her oyuncu kısıtlamasını uygulamak zorundadır. Bir bomba imha uzmanı kısıtlamasını uygulayamıyorsa, sırasını pas geçer (fünye ilerlemez). Ancak dikkat: bir tur boyunca hiçbir bomba imha uzmanı oynayamazsa, bomba patlar.
- Her turun başında, Kaptanın sırasından önce, bomba imha uzmanları birbirleriyle danışarak tüm **Kısıtlama** kartlarını devretmek isteyip istemediklerine karar verir. Kabul ederlerse, yönü seçerler: saat yönünde veya saat yönünün tersine.
- Bir bomba imha uzmanı istediği zaman **Kısıtlama** kartını atıp rastgele yeni bir kartla (F'den L'ye) değiştirebilir; ancak fünye bir kare ilerler.
- Kısıtlamalar Kırmızı kablo gösterme aksiyonuna uygulanmaz.

GÖREV KURALLARI:

- Görünür **Sayı** kartlarından birinin 4 kablosu da her kesildiğinde, fünye bir kare geri gider.

GÖREV KURALLARI:

- Kesme aksiyonu gerçekleştirmek için bomba imha uzmanı, gösterilen kabloların değeri kadar **Oksijen** pulunu Rezerve yerleştirmelidir. *Örneğin: "5" kablolarını kesmeye çalışmak için 5 pul vermelidir.*
- Sırasının sonunda, aktif bomba imha uzmanı kalan tüm pullarını solundaki oyuncuya verir.
- Her turun sonunda, Kaptan sırasına Rezervdeki tüm pulları alarak başlar. Kaptanın oynamadığı durumlarda (tüm kablolarını kesmiş veya ekipman 11 (Kahve termosu) kullanıyorsa), pullar sıradaki oyuncuya geçer.
- Bir bomba imha uzmanı yeterli **Oksijen** pulu olmadığı için oynayamıyorsa, sırasını pas geçer ve fünye bir kare ilerler. Oynayabiliyorsa (kablolarından birini kesmek için gereken **Oksijen** puluna sahipse), oynamak ZORUNDADIR.
- **İletişim:** su altında olduğunuz için konuşamazsınız. Tek bir işarete izin verilir: daha fazla oksijene ihtiyacınız varsa baş parmağınızı kaldırın.

Rezerv:



GÖREV KURALLARI:

- Her bomba imha uzmanı ters çevrilmiş kablolarını normal bir kesme aksiyonuyla **kendisi kesmek** zorundadır; bu kabloda ekipman veya **İkili dedektör** kullanamaz. Başarısız olursa bomba patlar.
- Bir bomba imha uzmanı (tercihen veya zorunlu olarak) takım arkadaşının dışı bakan kablosuyla **İKİLİ KESME** aksiyonu gerçekleştirebilir; ancak bunu yaparsa fünye bir kare ilerler.

GÖREV KURALLARI:

- Kesme aksiyonu gerçekleştirmek için bomba imha uzmanı, **Sayı** kartlarından birine karşılık gelen bir değeri kesmeye çalışmalıdır.
- Aktif bomba imha uzmanının elinde numaralarına karşılık gelen bir kablo yoksa, sırasını pas geçer ve fünüye bir kare ilerler.
- Her durumda, sırasının sonunda aktif bomba imha uzmanı **Sayı** kartlarından birini (kendi seçimiyle) herhangi bir takım arkadaşına vermek **zorundadır**.
- Bir sayının 4 kablosu da kesildiğinde, kartı ters çevirin. Böylece önünüzde bazı kartlar **açık** (kesilecek sayılar) ve bazıları **kapalı** (her zaman verebileceğiniz kartlar) olacaktır.
- Ekipman 11 (*Kahve termosu*) sıranızı **atlamamanızı** sağlar.

GÖREV KURALLARI:

- Bir bomba imha uzmanı kesme aksiyonu gerçekleştirdiğinde (başarılı veya başarısız), Bomb Busters piyonunu KENDİ SEÇİMİYLE uygun bir kısıtlama yönünde hareket ettirmek ZORUNDADIR.

Örnek: 10 kablosu kesildi = Bomb Busters piyonunu "ÇİFT" veya "7-12" yönünde hareket ettirin.

- Sarı kabloları YALNIZCA size söylendiğinde kesin.
- Duvarlar aşılamaz. TÜM olası hareketler bir duvara çarpıyorsa, piyon yerinde kalır.
- Çizgili bir karede, "AKSİYON" kısıtlamasına uyan bir kesim yapmak bir AKSİYON gerçekleştirmenizi sağlar (görev sırasında size açıklanacak).
- **TEKLİ KESME** ile 4 kablo keserseniz, ilgili sayının 2 ayrı kesimi yapılmış sayılır (yani 2 hareket ve/veya aksiyon, her biri kesilen sayının bir kısıtlamasına karşılık gelir).
-  = "AKSİYON" kısıtlamalı bir kesimi BAŞARIYLA gerçekleştirmeniz gerekir (ve hareket etmezsiniz).
-  = Kat değiştirmek için kartı ters çevirin ve piyonu merdiven karesine yerleştirin. "N" yönünü koruyun.
-  = + 1 fünye karesi.
- İlk turdan önce ses dosyasını oynatın:



BOOM! Son bir görev kala pes mi edeceksiniz! Sığınağa tekrar saldırın!



ZAFER: Ne başarı! Ne şıklık! Artık huzur içinde emekli olabilirsiniz... Sonunda... Belki...