

Крайние меры



1

Сапёры, общая тревога!

Чёрствая королева, крайне эксцентричная, крайне экстравагантная и крайне коварная, только что попала на наши радары.

Готовьте ваше новое снаряжение: вас ждёт крайне взрывоопасная бомба!

ПОДГОТОВКА

•  ×1 •  ×2 из 3 •  ×1 •  ×1

• Во время подготовки и в течение всей миссии:

– Значение  = 0

– Значение  = 13



Чётное - нечётное



2

Чёрствая королева – вам не чета, при встрече с ней будьте готовы к любым сюрпризам, если не хотите взорваться.

Будьте начеку: иногда два провода – совсем не пара.

ПОДГОТОВКА

•  ×2 из 3 •  ×2 из 3 •  ×1 •  ×1

- Во время подготовки и в течение всей миссии:

 = 0 (чётное)  = 13 (нечётное)

- После расстановки проводов сдвиньте вперёд все провода с ЧЁТНЫМ значением. Для **красных** и **жёлтых** проводов учитывается только значение целого числа: 2.1 – ЧЁТНОЕ, 9.5 – НЕЧЁТНОЕ.



- Во время миссии:
 - Не используйте маркеры **информации** во время подготовки.
 - Не размещайте карты **снаряжения** на планшете сапёров.
 - Не берите карты персонажей (вы не можете пользоваться личным снаряжением).

Скрытые провода



3

Чёрствая королева решила сыграть с нами в прятки... как и провода в этой бомбе.

ПОДГОТОВКА

•  ×1 •  ×4 •  ×1 •  ×1

- Прежде чем раздать провода: возьмите по одному проводу за каждого игрока (1 , 1 , и, если необходимо, добавьте к ним ВЗАКРЫТУЮ случайные провода). Перемешайте их и раздайте взакрытую по одному проводу каждому игроку. Затем распределите между собой оставшиеся провода согласно обычным правилам, после чего втайне добавьте полученный провод к другим проводам на вашей подставке (одной из них, если их две).
- Если игроку достался **звёздный** провод, он выставляет его **МЕЖДУ** двумя другими своими проводами на своё усмотрение (но не с краю), не выдавая его наличие другим игрокам.
- Игроки не выбирают маркеры **информации**. Каждый игрок берёт случайный маркер и кладёт его в нужное место перед своей рукой или рядом с рукой, если такого значения у игрока нет. Если вам выпал жёлтый маркер **информации**, замените его.

По следам провашего провода



4

*В вашей бомбе не хватает провода?
Не знаете, что делать? Лучше звоните
сапёрам!*

ПОДГОТОВКА

•  ×1 •  ×2 •  ×1

- Прежде чем раздать провода: не глядя уберите случайный **синий** провод и положите его взакрытую сбоку от планшета сапёров.
- Игрок, получивший  провод, размещает его **МЕЖДУ** двумя другими своими проводами на своё усмотрение (но не с краю), не выдавая его наличие другим игрокам.

Голову с плеч!



5

*Покой ночной деревеньки нарушен
какими-то проводами-высочками.
Приговор один – голову с плеч!*

ПОДГОТОВКА

-  *1 из 2
-  *2 из 3

- После размещения проводов все игроки, начиная с капитана, по очереди выполняют следующее на каждой из своих подставок:
 1. Убирают 1 провод по своему выбору.
 2. Сдвигают оставшиеся провода вместе, чтобы заполнить образовавшийся пробел.
 3. Размещают убранный провод поверх двух проводов, стоявших от него по бокам.

Таким образом, каждый ряд проводов будет иметь «верхний» провод.

- Во время подготовки перед верхним проводом или проводами, стоящими прямо под ним, нельзя выложить маркер **информации**.
- Если при подготовке или во время игры были вытянуты карты **снаряжения 2** (Рации), 10-10 (Дезинтегратор) или 11-11 (Крюк), замените их.

Обманчивые провода



6

Вы напали на след генерала Кетчупа – верной правой руки Чёрствой королевы. Этот хамелеон в обличье полковника Горчицы готов спутать вам все красные и жёлтые провода!

ПОДГОТОВКА

•  ×2 из 3 •  × число игроков •  ×1 •  ×1

- Прежде чем раздать провода:
 1. Не перемешивайте **жёлтые** провода с остальными проводами. Вместо этого каждый игрок вытягивает 1 **жёлтый** провод и кладёт его в свою игровую зону лицом вверх. Этот провод не будет использоваться в игре; он нужен для демонстрации его значения.
 2. Возьмите по одному проводу за каждого игрока (1 , 1  и, если необходимо, добавьте к ним ВЗАКРЫТУЮ случайные провода). Перемешайте их и раздайте взакрытую по одному проводу каждому игроку. Затем распределите между собой оставшиеся провода согласно обычным правилам, после чего тайне добавьте полученный провод к другим проводам на вашей подставке (одной из них, если их две).
- Игрок, получивший **звёздный** провод, тайно размещает его вместе со своими остальными проводами, как если бы **звёздный** провод имел значение лежащего рядом **жёлтого** провода.
- Игроки не выбирают маркеры **информации**. Каждый игрок берёт случайный маркер и кладёт его в нужное место перед своей рукой или рядом с рукой, если такого значения у игрока нет. Если вам выпал **жёлтый** маркер информации, замените его.

Без права на ошибку!



7

Ваши глаза вас не обманывают – эти провода намеренно пытаются сбить вас с толку!

Считайте их аккуратно – Чёрствая королева не прощает даже малейший арифметический просчёт!

ПОДГОТОВКА

•  ×2 из 3 •  ×2 из 3 •  ×1 •  ×1

- Во время подготовки и в течение всей миссии:

 = 0  = 13

- После расстановки проводов каждый игрок ставит провода с одинаковым значением на одной подставке друг на друга.



Примечание: красные и жёлтые провода имеют значения "красный" или "жёлтый", поэтому редко образуют столбцы выше 1 провода, за исключением случаев, когда между ними нет других проводов.

- Во время миссии:
 - Не используйте маркеры **информации** во время подготовки.
 - Не размещайте карты **снаряжения** на планшете сапёров.
 - Не берите карты персонажей (вы не можете пользоваться личным оборудованием).

В два ряда



8

Чем ближе мы подбираемся к Чёрстной королеве, тем причудливее ведут себя провода – теперь они стоят друг на друге рядами!

Отступить нельзя – за дело!

ПОДГОТОВКА

•  × 2

2, 3, 4

игрока:



× 1



× 1

5
игроков:

без звёздных проводов

- Во время подготовки и в течение всей миссии:



= 0



= 13

- Каждый игрок ставит свои провода в 2 ряда: один на столе и один ПОВЕРХ нижнего:

- 2-4 игрока: отсортируйте провода по порядку, поставьте 7 проводов с наибольшими значениями на стол, после чего поставьте поверх них 6 проводов с наименьшими значениями таким образом, чтобы каждый верхний провод стоял на двух нижних.

★	1	2	4	5,5	6
★	/	/	/	5,5	/
6	7	7	9	11	11
/	/	/	/	/	/
9	1	2	6	11	12

- 5 игроков: принцип тот же, однако в верхнем и нижнем рядах должно быть по 5 проводов, а каждый верхний провод должен стоять на одном нижнем.

1,5	3	3	4	5
5,5	/	/	/	/
6	7	7	9	11
/	/	/	/	/
9	1	2	6	11

- Если при подготовке были вытянуты карты **снаряжения** 2 (Рации), 10-10 (Дезинтегратор) или 11-11 (Крюк), замените их.

Пан... или пропал



9

В преддверии финальной схватки провода беспорядочно переплетаются. Одно неверное решение – и всё пропало! Тщательно рассчитывайте ваши действия – важен каждый разрез!

ПОДГОТОВКА

•  ×1 •  ×2 •  ×1 •  ×1

- Прежде чем раздать провода: возьмите по одному проводу за каждого игрока (1  , 1  и, если необходимо, добавьте к ним ВЗАКРЫТУЮ случайные провода). Перемешайте их и раздайте взакрытую по одному проводу каждому игроку. Затем распределите между собой оставшиеся провода согласно обычным правилам, после чего втайне добавьте полученный провод к другим проводам на вашей подставке (одной из них, если их две).
- Игрок, получивший  провод, ставит его с левого края своей подставки.
- Игрок, получивший  провод, ставит его с правого края своей подставки.
- Оба игрока никому об этом не сообщают.
- Если при подготовке или во время игры были вытянуты карты **снаряжения** 2 (Рации) или 10–10 (Дезинтегратор), замените их.

Лови момент!



Вы добрались до крепости Чёрстой королевы! Но вот незадача – путь вам преграждают крепостные стены.

Не время жаловаться, нужно разобраться с преградой!

ПОДГОТОВКА

-  ×2
-  ×2

- Все игроки расставляют свои провода на подставках следующим образом: первый провод стоит прямо, второй лежит на боку и так далее поочередно.



Инфернальная башня



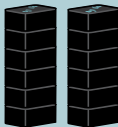
Над вами нависает тень самой высокой башни замка, с вершины которой правит Чёрствая королева.

Не теряйте самообладание – покорите башню и свергните королеву с её престола... прямым в темницу!

ПОДГОТОВКА

-  ×1 •  ×2

- Прежде чем раздавать провода: возьмите по одному проводу каждого значения (с 1 по 12), перемешайте их в закрытую и сложите в 2 башни посередине стола по 6 проводов каждая. Затем переверните обе башни, чтобы тайлы лежали лицом вверх.



- Игроки затем распределяют оставшиеся провода (3 провода каждого значения + 1 **красный** + 2 **жёлтых**) между собой, как обычно.
- Если при подготовке или во время игры была вытянута карта **снаряжения** 10-10 (**Дезинтегратор**), замените её.