

1



Етикет ≠

Сложи маркера  пред две съседни жици с различни стойности в поставката ти.

- Може една от двете вече да е срязана.
- Напомняне: две жълти жици или две червени жици се считат за идентични. Те не са с различни стойности.

Може да се ползва по всяко време.

2



Уоки-токи

Разменете две жици:

1. Вземи една от несрязаните си жици и я постави с лице надолу пред съотборник.
 2. Той ти връща една жица по същия начин.
 3. Всеки от вас взима новата си жица и я добавя към поставката си.
- Ако играч има две поставки пред себе си, той поставя новата си жица в поставката, от която е взел жицата, която е дал.
 - Могат да се разменят всякакви несрязани жици (вкл. жълти и червени).
 - На всички е известно от кои позиции са взети и на кои позиции са поставени разменените жици.

Може да се ползва по всяко време.

3



Троен детектор

При Срязване в тандем можеш да обявиш стойност (но не и «жълта») и да посочиш три жици от поставката на съотборник.

- Действа точно като «Двоен детектор», но с три жици.

Използвай по време на хода си.

4



Бележка

Постави маркер Информация  пред една от сините си жици.

Може да се ползва по всяко време.

5



Супер детектор

При Срязване в тандем можеш да обявиш стойност (но не и «жълта») и да посочиш цялата поставка на един съотборник.

- Дества точно като «Двоен детектор», но с всички жици.

Използвай по време на хода си.

6



Забавящ механизъм

Върни брояча на детонатора една позиция назад.

Може да се ползва по всяко време.

7



Резервни батерии

Обърни една или две използвани карти
Персонажи с лице нагоре. Личната им
екипировка е презаредена и могат да я
използват отново.

Може да се ползва по всяко време.

8



Радар

Кажи число между 1 и 12. Всеки играч (ти също!) казва «ДА!», ако има поне една несрязана синя жица с тази стойност в поставката си.

- Ако някой играч има две поставки, отговаря отделно за всяка.

Може да се ползва по всяко време.

9



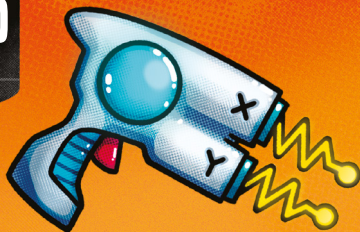
Стабилизатор

Използай преди **Срязване в tandem**. Каквото и да стане по време на хода ти:

- Стрелката не се премества (ако не познаеш)
- Бомбата не избухва (ако срежеш червена жица)
- Съотборникът ти все пак слага маркер **Информация** пред поставката си, ако си посочил грешна жица.

Използвай в началото на хода си.

10



Х/У лъч

При Срязване в тандем предположи две стойности, когато посочваш жица (вкл. «жълта»).

- Трябва да имаш жици и с двете стойности в ръката си.

Използвай по време на хода си.

11



Термос с кафе

Пропусни хода си и избери кой да играе
(без да се съветваш със съотборниците си).

- Играта продължава по часовниковата стрелка от
играча, когото си избрал.

Използвай по време на хода си.

12



Етикет =

Сложи маркера  пред две съседни жици с еднакви стойности в поставката ти.

- Може една от двете вече да е срязана.
- Две жълти или две червени са жици с еднакви стойности.

Може да се ползва по всяко време.