

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:



- Не можете да срязвате жици със стойности **b** и **c**, ако не сте срязали поне две жици със стойност **a**.
- Не можете да срязвате жици със стойност **c**, ако не сте срязали поне две жици със стойност **b**.
- Всички други жици можете да срязвате по всяко време.
- Ако играч остане с ръка само от жици, които не може да среже, (например само жици **c** и все още няма срязани жици **b**), тогава – БУМ! Бомбата експлодира!

След като сте срязали две жици със стойност **a**, обърнете с лице надолу карта **a** и преместете картата **Поредност** над карта **b**. Постъпете по същия начин с **b**.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Веднага щом сте готови с подредбата, пуснете таймера: трябва да обезвредите бомбата преди края му!
- По изключение не играете по часовниковата стрелка, ами можете да играете във всякакъв ред. Щом играч каже "Клъц!", веднага е негов ход.

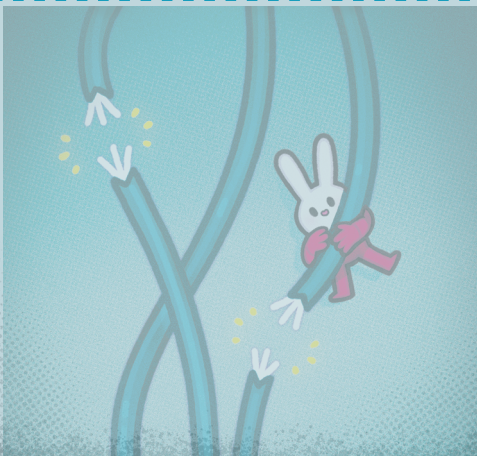
Важно: изчакайте края на хода на активния играч, преди да кажете "Клъц!" Не се паникьосвайте, всички сте от един отбор!

- Един и същи играч не може да играе няколко последователни хода, освен ако са останали само двама играчи или пък е последният останал в игра.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

Четирите жици със стойност като долния **Номер** действат точно като **Червени** жици

- Ако бъдат срязани, бомбата експлодира и губите играта.
- За да можете да ги разкриете, трябва да имате останали жици само с тази стойност в ръката си, когато сте на ход.



ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- За да можете да ползвате някоя **Екипировка**, трябва да сте срязали:
 - 2 жици със съответната стойност (обичайното),
 - 2 жици със стойност като картата **Номер** отгоре ѝ.

Няма значение в какъв ред ще изпълните това изискване.

Срязването на двойка жици с еднаква стойност е достатъчно едновременно да отключи **Екипировка** и да премахне съответната карта **Номер**, ако и двете са в игра.

- **Двойно дъно:** Ако използвате тази **Екипировка**, поставете карта **Номер** върху двете избрани **Екипировки**. Ако жици с тези стойности вече са били срязани, тези карти **Номер** се отстраняват незабавно. Ако ли не, ще трябва да ги премахнете по-сетне.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

Всеки играч има право по време на хода си да направи следното ново действие:

- **СПЕЦИАЛНО ДЕЙСТВИЕ ЗА ТАЗИ МИСИЯ:**

Срежи едновременно трите **червени** жици.

Играчът трябва да посочи три измежду всички несрязани жици в игра.

- Ако дори една от посочените жици не е **червена**, бомбата експлодира.

- При 4 или 5 играчи: действието е достъпно дори за играч, който няма **червена** жица в ръката си.

- **ВНИМАНИЕ:** ако играч има единствено **червени** жици в ръка, той **ТРЯБВА** да извърши това действие и не може да направи стандартното **Разкриване на червени жици**.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Ако новакът направи неуспешно **Срязване в тандем**, бомбата незабавно експлодира.

Бележка: Новакът не може да ползва **Екипировка №9**
(Стабилизатор).

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Когато срежете четирите жици със стойност като на първия **Номер**, разкрийте една от **Екипировките**. Можете да я използвате незабавно (независимо от номера ѝ, приплъзнете я нагоре). След това обърнете следващата карта **Номер** и продължете така.

Пример с
трима играчи:



Последните две жици «8» тъкмо са били срязани: първата **Екипировка** се разкрива и приплъзва нагоре (може да се използва).

- Ако обърнете карта **Номер**, но и четирите жици с тази стойност вече са били срязани, заменете я със следващата (без да разкривате **Екипировка**).

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:



- Не можете да срязвате жици със стойности **b** и **c**, ако не сте срязали **ВСИЧКИ 4** жици със стойност **a**.
- Не можете да срязвате жици със стойност **c**, ако не сте срязали **ВСИЧКИ 4** жици със стойност **b**.
- Всички други жици можете да срязвате по всяко време.

След като сте срязали всички 4 жици със стойност **a**, обърнете с лице надолу карта **a** и преместете картата **Поредност** нататък. Постъпете по същия начин с карта **b**.



ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Всичките маркери **Информация**, които поставя **Лъжливото другарче** по време на тази мисия са измамни: те означават "тази жица не е с такава стойност."
- Когато **Срязване в тандем** с жица от ръката на **Лъжливото другарче** е неуспешно, то поставя маркер **Информация** с назованата стойност пред посочената жица. Това означава, че тази информация е невярна.
- **Другарчето** не може да използва **Екипировки**, но може да се включи в ефекта на №2 (*Уоки-токи*) и №8 (*Радар*).

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

За тази мисия *Радарът* е постоянно наличен.

По време на хода си всеки играч извършва следното:

- 1 Обръща най-горната карта с **Номер** от тестето.
- 2 Използва *Радара* със стойността, която е на картата с **Номер**.
- 3 Избира играч (вкл. себе си) който да срязва (сам или в тандем) жици с тази стойност. Както винаги, следващият играч е този отляво на него (а не от лявата страна на този, който е направил срязването).

- Когато тестето свърши, разбъркайте наново картите с **Номера**.

- Карта с **Номер** се премахва от тестето, когато и четирите жици с нейната стойност са срязани.

- Ако в началото на хода си играч има само червени жици, той извършва действието **Разкриване на червени жици**.

Напомняне: Както и в другите мисии, забранено е да си напомняте какви отговори са дадени в предишните рундове за *Радара*. Всички слушайте внимателно и помнете!

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

Най-после пристигате в пещерата, готови за действие...
Пуснете звуковия файл:



НЕУСПЕХ: Чакайте! Може би има друга пещера наоколо? Пуснете файла отново и гледайте да не повтаряте грешката си!



УСПЕХ: Страхотна работа! Откривате сейфа на лудия учен, заедно с тайните му схеми и формули. Слава богу, МВР, ДАНС и НСС са вече по петите му. Очакват ви нови приключения, отворете кутиятката "Мисии 20-30".