

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Няма специални правила: единствено помнете, че жиците, отбелязани с маркера , не са на правилните места.

* Пояснение за Екипировките:

- Екипировки не могат да се ползват за маркираните с  жици.
- Маркираните с  жици са блокирани за всякакви Екипировки, включително личните, Супер детектор (5) и Радар (8).

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- През цялата мисия винаги използвайте маркерите **четно/нечетно**  вместо маркерите **Информация**

() . Това важи и когато сбъркате при срязване в тандем, както и за **Екипировка** №4 (**Бележка**).

Напомняне: **червената** жица няма числова стойност, тя не е нито четна, нито нечетна.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Щом бъдат срязани първите две **ЖЪЛТИ** жици, всеки играч (започвайки от Капитана и по часовниковата стрелка) избира маркер **Информация** от наличните и го дава на играча седящ отляво. Получените маркери се слагат на правилни места пред поставките на играчите – или отстрани на поставките, ако нямат такава стойност в ръката си.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Четирите жици със съответстваща на **Номера** стойност трябва да бъдат срязани **едновременно**.
- **СПЕЦИАЛНО ДЕЙСТВИЕ ЗА ТАЗИ МИСИЯ:** посочете четирите жици със съответстваща на **Номера** стойност (без да използвате **Двоен детектор**).
 - При успех, жиците са срязани.
 - При неуспех, бомбата експлодира!
- В края на всеки рунд, преди хода на Капитана, изхвърлете най-горната от седемте **Екипировки**, докато това специално действие не бъде изпълнено. Когато изпълните действието успешно, всички останали в тестето **Екипировки** стават налични и готови за използване (независимо от срязаните жици).

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- По време на цялата мисия, винаги използвайте маркерите , ,  вместо маркерите **Информация** (           ). Това важи както за случаите на грешно срязване в тандем, така и за целите на **Екипировка** №4 (Бележка).
- В случая на **Екипировка** №4 (Бележка), маркер може да се сложи пред вече срязана жица.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- На играчите е забранено да изричат стойностите на жиците. Могат да ги комуникират по всякакъв друг начин: буква по буква, да чукат по масата, да издават звуци, да използват пръсти или изрази като "колкото дни има в седмицата" и подобни.
- Ако някой забрави това правило, броячът на детонатора се премества едно поле напред!
Внимавайте какво говорите!

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- По време на хода си всеки играч трябва най-напред да обърне една от картите с **Номера** по негов избор с лице надолу. След това трябва да среже (в **тандем** или **самостоятелно**) жици със съответната стойност. На всеки от следващите ходове активният играч може да срязва само жици, чиито стойности са видими, т.е. на някоя от необърнатите карти с **Номера**.
- Ако в началото на хода на играч всички карти с **Номера** са с лице надолу, обърнете всичките с лице нагоре.
- Когато всички четири жици с една стойност бъдат срязани, премахнете съответната карта с **Номер** от игра.
- Ако активният играч няма жици в ръката си със стойности като останалите **Номера**, той пропуска хода си, а детонаторът не се премества. В противен случай активният играч е **ДЛЪЖЕН** да опита да среже жица със стойност като някой от останалите **Номера**.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Щом първите две **ЖЪЛТИ** жици бъдат срязани:
 - 1 На случаен принцип изтеглете толкова маркера **Информация** (📖), колкото са играчите, и ги наредете в редица.
 - 2 Всеки играч (започвайки от Капитана и по часовниковата стрелка) избира един от маркерите и го слага на правилно място пред ръката си (или встрани, ако няма жици със съответната стойност).

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Капитан Мързелан не може да ползва **Екипировки** – даже си е забравил личния детектор!
- Ако Капитан Мързелан направи неуспешно **Срязване в тандем**, бомбата експлодира.
- Капитан Мързелан може да участва в ефектите на **Екипировки** №2 (*Уоки-токи*) и №8 (*Радар*).

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- В началото на хода на всеки играч:
 - 1 Играчът отдясно на активния играч поставя една от картите си с **Номера** с лице надолу на масата.
 - 2 Активният играч изиграва хода си по обичайния начин.
 - 3 Тайният **Номер** се разкрива: ако активният играч е срязал жица със съответната стойност, броячът на детонатора се премества едно поле напред.
 - 4 Активният играч взима разкритата карта с **Номер**.
- Щом бъдат срязани четирите жици с една стойност, съответната карта с **Номер** се изважда от игра.
- Веднага щом играч остане само с една карта, незабавно изтегля нова от купчинката (и тегли отново, ако изтеглената отговаря на жици, които вече всички са били срязани).
- Когато остане само една стойност за рязане, последната карта с **Номер** се изважда от игра незабавно.
- Ако играч остане без жици в ръка, той връща картите си с **Номер** отдолу на купчинката.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

Пуснете звуковия файл преди първия ход:



НЕУСПЕХ: Бум! Получавате безплатен втори шанс! Пуснете файла и опитайте отново!



УСПЕХ: Честито! Полицаяте откриват Големия лош вълк, арестуват го и имат всички нужните доказателства, за да го осъдят. Нещата не изглеждат добре за него. А вашите приключения продължават: отворете кутиятката "Мисии 31-42".