

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Всеки играч трябва да спазва **Ограничението** си.
- Ако в началото на хода си играч не може да се съобрази с **Ограничението** си, то се обръща с лице надолу и играчът продължава да играе по обичайните правила до края на мисията.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Всички играчи трябва да спазват разкритото **Ограничение**.
- В началото на хода си, Капитанът **МОЖЕ**, след като се консултира с останалите играчи, да замени разкритото **Ограничение** със следващата карта от тестето.
- Ако активният играч **не може** да играе заради **Ограничението**, той обявява това и пропуска хода си (броячът на детонатора не се придвижва).
- **Ограниченията** не важат за действието **Разкриване на червени жици**.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- По време на мисията винаги използвайте маркерите **четно/нечетно**   вместо маркери

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

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Тъй като Персонажите са тайни, играчите не могат да използват лична екипировка.
- **Най-слабата брънка:**
 - Трябва да спазва **Ограничението** си, без да го коментира.
 - Ако няма как да играе по време на хода си заради **Ограничението** си:
 - Броячът на детонатора се премества две полета напред.
 - Всички играчи изваждат от игра **Ограниченията** и Персонажите си.
- **Останалите играчи:**
 - Играят по обичайния ред и не се съобразяват с **Ограниченията** си.
 - В началото на хода си всеки може да посочи **най-слабата брънка** и да опише **Ограничението** ѝ (без да се консултира с другите):
 - Ако сгреши (за което и да е от двете): броячът на детонатора се придвижва едно поле напред.
 - Ако е прав (за двете едновременно): всички Персонажи се обръщат с лице нагоре и личните екипировки могат да се използват, а **най-слабата брънка** вече не се съобразява с **Ограничението** си (всички **Ограничения** се изваждат от игра).

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Отбелязаните с маркер  жици могат да бъдат срязани по обичайния ред (в тандем или самостоятелно), **но само след като всички четири ЖЪЛТИ жици са били срязани.**
- 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:

- Жиците със стойности като обърнатите **Номера** трябва да бъдат срязани в поредността, указана от стрелката на картата **Поредност**. Всеки път, когато играч среже две жици от първата стойност откъм картата **Поредност**, тази карта с **Номер** се изважда от игра, а играчът може да реши (БЕЗ да го обсъжда с другите) да премести картата **Поредност** от другия края на редицата.

Например: две жици «10» тъкмо са били срязани.



Картата **Поредност** може да остане
или да отиде от другата страна.

- Жици с всякакви други стойности, различни от петте разкрити карти с **Номера**, се срязват както обикновено.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Всички играчи трябва да спазват разкритото **Ограничение**.
- Винаги щом бъдат срязани всички четири жици с една стойност, заменете разкритото **Ограничение** със следващата карта от тестето.
- Ако активният играч не може да играе заради **Ограничението**, той обявява това и пропуска хода си. Ако обаче никой от играчите не може да играе този рунд, броячът на детонатора се придвижва едно поле напред и разкритото **Ограничение** се заменя със следващата карта от тестето.
- Ако тестето свърши, няма повече **Ограничения**.
- **Ограниченията** не важат за действието **Разкриване** на червени жици.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Капитанът е този, който трябва лично да среже обърнатата жица, като използва обикновено действие за срязване. Бомбата експлодира, ако се провали.
- Никой друг не може да среже тази жица. Ако играч няма друг валиден ход, освен да среже обърнатата жица, той трябва да пропусне хода си, а броячът на детонатора се придвижва едно поле напред.
- Никаква **Екипировка** или лична екипировка не може да се използва върху обърнатата жица.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Всички четири жици със стойност като разкрития **Номер** трябва да бъдат срязани едновременно.
- **СПЕЦИАЛНО ДЕЙСТВИЕ ЗА МИСИЯТА:** Посочи и срежи четирите жици със стойност като **Номера** (без да използваш лична екипировка), дори да нямаш такива в ръката си. Бомбата експлодира, ако сгрешиш.
- Докато не бъде изпълнено специалното действие: в края на всеки рунд, преди хода на Капитана, извадете от игра най-горната карта от тестето с карти с **Номера**.
- Щом бъде изпълнено специалното действие: започвайки от Капитана, раздайте на играчите останалите карти с **Номера** от тестето, една по една и с лице надолу, по часовниковата стрелка. Всеки играч поставя пред ръката си маркер **Информация** със съответната стойност за всяка от картите с **Номера**, които е получил. Ако няма останали маркери **Информация** с въпросните стойности, такива не се поставят. Същото важи и ако играчът няма жици с такива стойности.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- По време на мисията всеки играч използва един от двата вида маркери вместо **Информация** (           ). Това важи и когато сбъркате при срязване в тандем, както и за **Екипировка №4** (**Бележка**).
- Капитанът и играчите през един от него използват маркери «x1, x2, x3» (  ): тези маркери посочват колко пъти се среща една стойност в ръката на играча, включително и срязаните жици. Маркер  или  може да бъде поставен пред която и да е от жиците с избраната стойност (лявата, дясната или средната при ).
- Вторият играч и играчите през един от него използват маркери **четно/нечетно**  .
- При употреба на **Екипировка №4** (**Бележка**), маркер , ,  може да се поставя пред вече срязана жица.
- Маркерите , ,  и маркерите   не могат да се поставят пред **червени** жици.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- **Жълтите** жици (наречени **КАПАНИ**) не се срязват по обичайния начин, а **ЕДНА ПО ЕДНА**.
- **СПЕЦИАЛНО ДЕЙСТВИЕ ЗА ТАЗИ МИСИЯ:**
По време на хода си играч може да посочи само една от **жълтите** жици на свой съотборник.
 - При успех: тази жълта жица се разкрива и броячът на детонаторът **се връща** едно поле назад.
 - При неуспех: маркер **Информация** се поставя пред посочената жица и броячът се придвижва **едно поле напред!**
- Ако играч е останал само с **КАПАН** (**жълта** жица) в ръката си (и една или повече **червени** жици), той пропуска хода си.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

Разчистете малко място около масата и нека шоуто започне!

Пуснете звуковия файл преди първи рунд:



НЕУСПЕХ: Шоуто не беше хич на ниво... Стига сте се правили на клоуни, ами давайте по-сериозно!



УСПЕХ: Направо му скрихте шапката! Но следващият злодей може да не разбира от шеги... Отворете кутийка "Мисии 43-54".