

## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- В края на хода на всеки играч **Нано** се придвижва едно поле напред. Когато стигне до «12», **Нано** се обръща и продължава да се движи в обратен ред наобратно.
- Когато играч среже жици със стойност като полето, на което се намира **Нано**, играчът си взима жица от робота и я поставя на правилното място в ръката си (на избрана от него поставка, ако има две), без да я показва на останалите.
- За да обезвредите бомбата и да спечелите играта, всички жици трябва да бъдат срязани (а **Червените** – разкрити), включително тези на **Нано**.
- **Екипировка №11** (*Термос кафе*) не спира движението на **Нано** напред в края на хода на играча.

## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- За да среже жици, всеки играч преди това трябва да вземе толкова бутилки **Кислород** от резерва долу, в зависимост от зоната на избраната от него жица: една бутилка за жици със стойност от 1 до 4, две бутилки за жици от 5 до 8, или три бутилки за жици от 9 до 12.
- В началото на хода на Капитана всички бутилки се връщат в резерва.
- Ако играч не може да действа, защото няма достатъчно бутилки **Кислород**, или не иска да хаби бутилки, той пропуска хода си и броячът на детонатора се придвижва едно поле напред.
- **Общуване:** тъй като сте под вода, не можете да говорите. Позволени за знаци: вдигнете палец, ако имате нужда от повече кислород.

### Резерв:



## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Играчите не играят по часовниковата стрелка:
  - В началото на всеки ход Капитанът разкрива най-горната карта с **Номер** от тестето.
  - Първият играч (вкл. Капитана), извикал "Клъц!", трябва да среже жици с тази стойност.
- Щом бъдат срязани четирите жици с една стойност, картата със съответният **Номер** се изважда от игра. Когато тестето свърши, разбъркайте останалите в игра карти с **Номера**, за да направите ново.
- Ако играч извика "Клъц!", но няма жица с тази стойност или издаде информация (например "Колебая се дали да го направя"), броячът на детонатора се придвижва едно поле напред.
- Ако няма доброволци, Капитанът посочва играч по свой избор (може и себе си). Ако играчът няма жици с тази стойност, поставя маркер **Информация** по избор пред ръката си, а броячът на детонатора се придвижва едно поле напред.
- Ако играч има само **Червени** жици в ръката си, той може по всяко време да извика "Клъц!" и да направи **Разкриване на червени жици**.

## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Четирите жици със стойност (00)7 трябва да бъдат срязани последни.

- **СПЕЦИАЛНО ДЕЙСТВИЕ ЗА МИСИЯТА:**

Ако играч има само жици със стойност «7» в ръката си в началото на хода си, той трябва да среже всички четири седмици едновременно. Ако се провали, бомбата експлодира.

- Ако жица «7» бъде открита по-рано по време на мисията, ситуацията се развива по общите правила (поставя се маркер **Информация** и броячът на детонатора се придвижва едно поле напред).

## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- За да срежете жица: изберете две карти с **Номера** с лице нагоре и съберете или извадете числата на тях, за да определите стойността на жицата, която срязвате. Обърнете картите с лице надолу.

Примери:



и



за да срежете «12» (3+9)



и



за да срежете «7» (10-3)

- Когато обърнете с лице надолу последните две карти, обърнете всички отново с лице нагоре.
- Ако играч не може или не иска да играе, той избира и обръща с лице надолу две карти с **Номера**, а броячът на детонатора се премества едно поле напред.

## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- **Жълтите** жици не се срязват по обичайния начин.
- **СПЕЦИАЛНО ДЕЙСТВИЕ ЗА МИСИЯТА:**  
Срежете трите **жълти** жици едновременно. В игра с четирима и петима играчи действието е достъпно и за играчите, които нямат **жълта** жица в ръката си.
- Ако действието е неуспешно, пред всички посочени жици се слага маркер **Информация**, но броячът на детонатора се придвижва само с едно поле напред.

## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- За да срежете жици, най-напред трябва да дадете на съотборник толкова бутилки **Кислород**, колкото е стойността на жиците, които искате да срежете.

*Пример: за да опитате да срежете жица «5», трябва да дадете пет бутилки на един от съотборниците си (може и да не е този, чиято жица искате да срежете).*

- Ако играч не може да играе, защото не му достигат бутилките **Кислород**, или не иска да играе, за да не хаби бутилки, той пропуска хода си и броячът на детонатора се придвижва едно поле напред.
- Ако на играч му свършат жиците или **разкрие червените** си жици, неговият **Кислород** се изважда от игра. Внимавайте на кого си давате бутилките!
- **Общуване:** тъй като сте под вода, не можете да говорите. Позволені за знаци: вдигнете палец, ако имате нужда от повече кислород.

## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Ако направите неуспешно срязване, маркерът **Информация** се поставя отстрани до поставката, вместо пред нея.
- Всеки помни за себе си – нямате право да си обсъждате кой какво е запомнил.
- **Екипировките** се използват по обичайния начин.



## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- По време на хода си всеки играч става «Сър» и:
  - 1 Обръща най-горната карта с **Номер** от тестето.
  - 2 Избира, без да обсъждате, кой да среже жици с тази стойност (може да избере себе си).
  - 3 Избраният играч казва: "Сър, да, сър!" и извършва срязване.

Титлата «Сър» се предава на играча отляво и е негов ход.

- Ако избраният играч няма жица с тази стойност, той поставя маркер **Информация** по избор пред ръката си и броячът на детонатора се придвижва едно поле напред.
- Щом бъдат срязани четирите жици с една стойност, картата със съответния **Номер** се изважда от игра. Когато тестето свърши, разбъркайте останалите в игра карти с **Номера**, за да направите ново.
- Ако в началото на хода си играч има само **червени** жици в ръката си, той прави действието **Разкриване на червени жици**.

## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

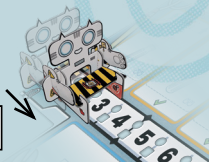
- Всички маркери **Информация** в тази мисия са измамни: когато поставяте такъв пред поставката си, той трябва да значи "тази жица не е с такава стойност."
- При неуспешно **Срязване в тандем** пред посочената жица се поставя маркер **Информация** с обявената от срязващия играч стойност (т.е. също така измамен маркер).

## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- В края на хода на всеки играч, Нано се движи:

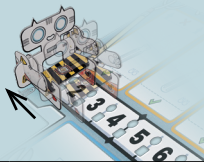
Успешно срязване:

1 поле напред



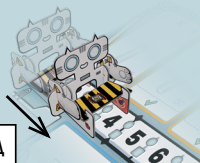
Успешно срязване на жици  
със стойност като полето,  
на което е Нано:

1 поле назад



Неуспешно срязване:

2 полета напред



**Внимавайте: ако Нано стигне до «12», бомбата експлодира!**

## ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- За да среже жици, активният играч трябва най-напред да изразходи бутилки **Кислород** според стойността на срязваната жица (като ги върне в резерва до игралното поле):
  - 1 бутилка (жици 1 до 4)
  - 2 бутилки (жици 5 to 8)
  - 3 бутилки (жици 9 до 12)
- Ако в началото на хода си играч не може да действа, защото няма достатъчно **Кислород**, той пропуска хода си и броячът на детонатора се премества едно поле напред. Ако **МОЖЕ** да играе (т.е. има достатъчно **Кислород** да опита срязване на жица), той играе **ЗАДЪЛЖИТЕЛНО**.
- Всеки път щом сложите маркер **Потвърждение**  на игралното поле, всеки играч си взима бутилка **Кислород** от резерва.
- Пуснете звуковия файл преди първия рунд:
- Ако се измъкнете живи, отворете куптиката «Мисии 55-66».



Тук сложете купчинката с червени жици:

