

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Веднага щом преминете някое **Предизвикателство**, то се премахва от игра и броячът на детонатора се връща едно поле назад.



- Преминали сте едно **Предизвикателство** успешно, ако сте изпълнили условието, описано на него. Може да е изискване към един играч (например: жигите му да са наредени някак) или пък към целия отбор (например: последователност на срязване на жиги).

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Всеки играч трябва да среже обърнатата си жица **сам** с действие за срязване - самостоятелно или в тандем, но без да ползва екипировка или **Двоен детектор**. При неуспех, бомбата се взривява.
- Върху обърнатата жица не може да се ползва никаква **екипировка**, включително и личната.
- Играч може (по желание или ако се наложи) да извърши **Срязване в тандем** с обърнатата жица на съотборник, но в този случай броячът на детонатора се придвижва едно поле напред.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Всеки път щом поставите маркер **Потвърждение**  на игралното поле, поставете и съответното **Ограничение** (прикрепено към този **Номер**) на полето, върху предишното, ако има такова. Във всеки момент важи само едно **Ограничение**.
- Всички играчи трябва да спазват това **Ограничение**.
- Ако някой не може да играе заради **Ограничението**, го съобщава и пропуска хода си (броячът на детонатора не се премества). Ако обаче никой играч не може да изиграе хода си, бомбата експлодира.
- **Ограниченията** не важат за действието **Разкриване на червени жици**.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Ако срязване е неуспешно, отново не давате информация за посочената жица (не разполагате с маркери **Информация**).
- Добрата новина е, че всички можете да ползвате **Двоен детектор** на всеки от ходовете си! Батерията им е безкрайна!

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- За да направи срязване, активният играч трябва:
 - 1 Да премести **Нано** напред или да го остави на място (но не и да го връща назад!) върху карта, отговаряща на стойността на жица в ръката му.
 - 2 Да опита да среже жица с тази стойност.
 - 3 Да обърне **Нано** на която иска страна (да го остави или да го завърти наобратно).
- Ако играч не може да играе с наличните стойности (картите **под** и **пред Нано**), завърта **Нано** на другата страна, придвижва брояча на детонатора едно поле напред и играе.
- Когато четирите жици с една стойност бъдат срязани, обърнете съответната карта с **Номер** с лице надолу.
- **Екипировка №11** (*Термос с кафе*) пропуска цял ход. Това означава, че **НАНО** остава в позицията, която е бил началото на този ход.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Веднага щом преминете някое **Предизвикателство**, то се премахва от игра и броячът на детонатора се връща едно поле назад.



- Преминали сте едно **Предизвикателство** успешно, ако сте изпълнили условието, описано на него. Може да е изискване към един играч (например: жиците му да са наредени някак) или пък към целия отбор (например: последователност на срязване на жици).

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Всеки играч трябва да спазва своето **Ограничението**. Ако играч не може да спази своето, пропуска хода си (броячът на детонатора не се придвижва). Но ако всички играчи не могат да играят в рамките на рунда, бомбата експлодира.
- Всеки рунд, преди хода на Капитана, играчите обсъждат и решават дали да си предадат всички карти с **Ограничения**. Ако решат да го направят, те избират и посоката на предаване – по часовниковата стрелка или обратно на нея.
- Играч може по всяко време да замени своето **Ограничение** с ново, изтеглено на случаен принцип (от тестето с индекс от Е до Л), но в този случай броячът на детонатора се придвижва с едно поле напред.
- **Ограниченията** не важат за действието **Разкриване на червени жици**.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Всеки път щом четирите жици със стойност като на някоя от изтеглените карти с **Номера** бъдат срязани, върнете брояча на детонатора едно поле назад.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- За да среже жици, активният играч трябва да сложи в резерва (вж. долу) толкова бутилки **Кислород**, колкото е стойността на избраните за срязване жици.
Например: за да опитате да срежете жица «5», трябва да оставите в резерва пет бутилки.
- В края на хода си активният играч дава всичките си останали бутилки на играча отляво.
- След края на всеки рунд и в началото на хода си, Капитанът взима всички бутилки от резерва. Ако Капитанът не играе (срязал е всичките си жици или използва **Екипировка №11** (Термос с кафе), бутилките отиват при следващия играч.
- Ако играч не може да играе, защото няма достатъчно бутилки **Кислород**, пропуска хода си и броячът на детонатора се премества едно поле напред. Ако **МОЖЕ** да играе (има достатъчно **Кислород**, за да опита да среже една от жиците си), то той играе **ЗАДЪЛЖИТЕЛНО**.
- **Общуване:** тъй като сте под вода, не можете да говорите. Позволен са знаци: вдигнете палец, ако имате нужда от повече кислород.

Резерв:



ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Всеки играч трябва да среже обърнатите си жици **сам** с действие за срязване - самостоятелно или в тандем, но без да ползва екипировка или **Двоен детектор**. При неуспех, бомбата се взривява.
- Играч може (по желание или ако се наложи) да извърши **Срязване в тандем** с обърната жица на съотборник, но в този случай броячът на детонатора се придвижва едно поле напред.

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- За да извърши срязване, активният играч трябва да се опита да среже жица със стойност като един от **Номерата** пред него.
- Ако активният играч няма жица, която да отговаря на неговия **Номер**, пропуска хода си, а броячът на детонатора се придвижва едно поле напред.
- Във всеки случай, накрая на хода си активният играч избира една от картите с **Номера** пред себе си и я дава на избран от него съотборник.
- Когато всички четири жици с една стойност бъдат срязани, обърнете картата със съответния **Номер** с лице надолу. Така, в даден момент, пред играчите ще има карти с лице нагоре (които предстои да срежат) и карти с **лице надолу** (които също може да разменят помежду си).
- **Екипировка №11** (*Термос с кафе*) позволява на играча да **пропусне своя** ход (без да подава карти с **Номер**).

ПРАВИЛА ЗА МИСИЯТА:

- Когато играч извърши срязване (успешно или не), той **ТРЯБВА** след това да премести пионката **"Взривоотряд"** в посоката на изпълнено при срязването **Ограничение** по НЕГОВ ИЗБОР.

Например: Срязва се жица "10" = пионката се придвижва в посока на "ЧЕТНО" или "7 до 12".

- Срязването на **ЖЪЛТИ** жици е възможно **САМО** когато ви се каже, че може.
- Не можете да минавате през стени. Ако **ВСИЧКИ** възможни движения водят през стена, пионката не се премества.
- На полетата с райе: извършването на срязване, което изпълнява **СПЕЦИАЛНОТО Ограничение**, ви позволява да извършите **ДЕЙСТВИЕ** (което ще ви бъде обяснено по време на мисията).
- Ако играч среже четири жици със **Самостоятелно срязване**, това се равнява на две отделни срязвания на жици със съответната стойност (т.е. осъществяване на две движения и/или действия, всяко от тях съответстващо на **Ограничение**, отнасящо се до срязаната стойност).

-  = Трябва **УСПЕШНО** да срежете жица със стойност съобразно **СПЕЦИАЛНОТО Ограничение** (и не се движите).
-  = Обърнете картата наобратно, за да отидете на другия етаж, и поставете пионката на полето със стълби. Запазете ориентацията "N".
-  = придвижете брояча на детонатора едно поле напред.
- Преди първия рунд пуснете звуковия файл:



НЕУСПЕХ: Нали няма да се откажете на косъм от триумфа? Щурмувайте бункера отново!



УСПЕХ: Какъв успех! Какъв триумф! Най-после е време за почивка... може би.