

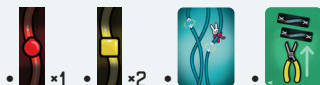
Otázka priorit

#9

Posádka, máme špatný zprávy! V týhle bombě se musel hrabat nějaký šílený vědátor. Některý dráty je potřeba přestřihnout ve správném pořadí.

Hlavně se soustřed'te a nezamotejte se do toho!

PŘÍPRAVA MISE



- Zamíchejte **číselné** karty, vylosujte tři (jednu po druhé) a vyložte je zleva doprava na stůl tak, jak přišly. Kartu **kleští** (str. A) položte nad číselnou kartu vlevo.



 2 hráči: •  ×2 •  ×4

Chvilé napětí

#10

Nejde jen o napětí v drátech, které stříháte, ale také o napjaté vztahy mezi kolegy. Kašlete na antipatie, jste přece tým a drátů je dost pro všechny!

PŘÍPRAVA MISE



- Připravte si 15minutové stopky.
- Pokud vylosujete kartu vybavení 11 (*Termoska s kávou*), odhod'te ji a vylosujte jinou – a to i v případě, že přijde do hry během mise (díky kartě *Falešné dno*).

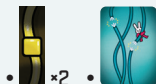
 2 hráči: •  12 minut

Modrá, nebo červená, co to, šéfe, znamená?

#11

„Kapitáne, jsem barvoslepý dyslektik.“

PŘÍPRAVA MISE



- Vylosujte **číselnou** kartu a vyložte ji na vyhrazené pole na rubu této karty mise.
- Vyložíte-li kartu **vybavení** tohoto čísla, odhod'te ji a vyložte jinou (opět platí i během mise).
- Ano, během přípravy můžete před dráty tohoto **čísla** umístit žeton **nápovědy**, ale je to dobrý nápad?

 2 hráči: •  *4

Kapitán během přípravy nepokládá žeton **nápovědy**.

Kam se podělo vybavení?

#12

„Ach jo, dráty, všude zašmodrchaný dráty. Klíčový je neztratit soudnost... Moment, když mluvíme o klíčích, kde je taška s nářadím?

PŘÍPRAVA MISE



- Na každou kartu **vybavení** ve hře položte jednu **číselnou** kartu tak, aby obě čísla byla vidět.



Rudý poplach!

#13

*Šílený vědátor je šíleně vzteklý! Prý vidí úplně rudě.
Tak rudě, že do své podomácku vyrobené bomby dal
3 červené dráty.*

PŘÍPRAVA MISE



•  x3

- Během přípravy této mise nemíchejte **červené** dráty mezi **modré**. Zamíchejte jen 3 červené dráty zvlášť a rozdejte po jednom každému hráči na stojan, počínaje kapitánem. (Hrajete-li ve dvou, kapitán dostane dva červené dráty a každý drát postaví na jiný stojan.) Teprve poté si rozdělte modré dráty.
- Žetony **nápověd** si tentokrát vybírat nebudete – každý si žeton **vylosuje** a položí před správný drát, nebo stranou od stojanu, nemá-li drát této hodnoty. Vylosujete-li žlutý žeton **nápovědy**, losujte znovu.



 2 hráči: Kapitán během přípravy nepokládá žeton **nápovědy**.

Nový pyrotechnik je bezpečnostní riziko

#14

*Dávejte pozor na toho zelenáče, i ta nejmenší
chybička nás může stát život!*

PŘÍPRAVA HRY



• x2



• x2

ze 3

- Zamíchejte karty pyrotechniků lícem dolů a každému hráči jednu rozdejte. Každý poté odhalí svou kartu. Kapitánovi budeme v této misi říkat „zelenáč“.



2 hráči: •



x3



x4

Mise v 福興鄉

(my to taky nepřečteme)

#15

Další mise se odehrává v tchajwanském městě, což je pro vás španělská vesnice. Dodali vám nástroje v pouzdrech s popisky, které nepřečtete. Každé otevření pouzdra s nástrojem bude novým překvapením!

PŘÍPRAVA MISE



• *1 ze 3 •



- Karty **vybavení** vyložíte na herní plán lícem dolů (bez nahlížení).
- Zamíchejte balíček všech 12 **číselných** karet a horní kartu vyložíte lícem vzhůru.



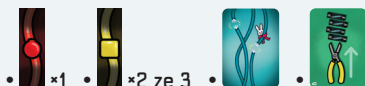
2 hráči: •  *2 ze 3

Takhle to prostě dává smysl

#16

Nezdržujte se a postupujte dle procedury!

PŘÍPRAVA MISE



- Zamíchejte **číselné** karty, vylosujte tři (jednu po druhé) a vyložte je zleva doprava na stůl tak, jak přišly. Kartu **kleští** (str. B) umístěte nad číselnou kartu vlevo.



 2 hráči: •  ×2 •  ×4

Sergio el Clamarro

#17

Poznáte, když vás někdo klame?

PŘÍPRAVA MISE



•  x2 ze 3

- Zamíchejte karty **pyrotechniků** lícem dolů a každému hráči jednu rozdejte. Hráč s kartou označenou „Kapitán“ bude v této misi zván Sergio el Clamarro. Poté svou kartu odloží do krabice – nemá Dvojité detektor!
- Namísto 1 žetonu **nápovědy** položí Sergio žetony 2. Ty ovšem musejí KLAMAT: uvedené hodnoty nesmějí odpovídat drátům, které označují. A (jako obvykle) nesmějí označovat červený drát.
- Ostatní hráči položí po 1 „pravdivém“ žetonu nápovědy jako obvykle.



 2 hráči: •  x3

Batmanažovaná mise

#18

Na tuto misi nemáme žádné vybavení, ale naštěstí tady byl Bat-man a nechal nám speciální radar ze svého Bat-ohu.

PŘÍPRAVA MISE



- Zamíchejte všech 12 **číselných** karet a utvořte z nich balíček lícem dolů.
- Vložte na herní plán lícem vzhůru kartu vybavení 8 (*Celoplošný radar*). Žádné jiné karty **vybavení** nevykládejte.
- V této misi neumísťujte na začátku žetony **nápovědy**.



2 hráči: •  × 3

V padouchově doupěti

#19

*Konečně jste našli tajnou skrýš šíleného vědce!
Právě tady kuje své pikle a snová své zlé plány.
Pozor, napochodovat na domácí území protistrany
může být riskantní...*

PŘÍPRAVA MISE

