

*Nano má po vás zprávu: „Píp píp píp píp píp!“**

**je tak sprostý, že jsme museli vypípat všechno, co řekl.*

PŘÍPRAVA MISE



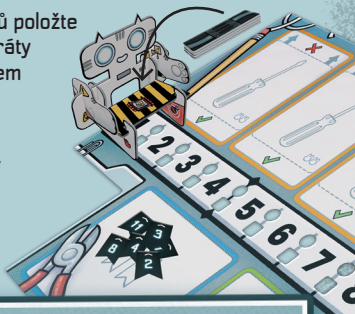
• ×3 •



- Postavte robota Nano na políčko „1“ herního plánu.

- Před rozdáním drátů položte na podnos robota dráty v počtu daném počtem hráčů:

- 2 hráči: 5 drátů
- 3–4 hráči: 4 dráty
- 5 hráčů: 3 dráty



2 hráči: Kapitán si žeton **nápovědy** během přípravy mise losuje (nikoli vybírá).

Krvavý králík je pirát po všech stránkách. Jak na moři, tak v elektronice. A vás teď čeká první setkání s ním – do téhle mise se musíte hluboko ponořit. Nejen že musíte vydržet ten tlak a ty nervy, ale navíc musí kyslík vydržet vám!

PŘÍPRAVA MISE



• *1 ze 3



- Položte na tuto kartu 2 **kyslíkové lahve** za každého pyrotechnika (na pole „Rezerva“ na rubu). Např. hrajete-li ve třech, položte 6 lahví.
- Vylosujete-li kartu vybavení 10 (*Paprsek X/Y*), odhod'te ji a vylosujte jinou.
- Nesmíte použít ani novou kartu pyrotechnika, který je vybaven *Paprskem X/Y* jako osobním vybavením.

Můj drát, můj boj!

#45

*Kdo se bojí, do hospody nelez! Jak si kdo ustele,
je každý generál! Po bitvě je největší tma!*

PŘÍPRAVA MISE



• ×2 •

- Zamíchejte všech 12 **číselných** karet, vytvořte z nich dobírací balíček a položte ho na stůl lícem dolů.
- Vylosujete-li kartu vybavení 10 (*Paprsek X/Y*) či 11 (*Termoska s kávou*), odhod'te ji a vylosujte jinou.
- Nesmíte použít ani novou kartu pyrotechnika, který je vybaven *Paprskem X/Y* jako osobním vybavením.



2 hráči: •  ×3

Agent 007

#46

„Mé jméno je Bomb. James Bomb.“

PŘÍPRAVA MISE



- *4 (pevně daných hodnot: 5,1 / 6,1 / 7,1 / 8,1)
- Vylosujete-li kartu vybavení 7 (Náhradní baterie), odhod'te ji a vylosujte jinou.



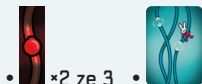
2 hráči: Kapitán během přípravy mise nepokládá žeton **nápovědy**.

Účet, prosím!

#47

*Tentokrát nepůjde jen o vaši sešranost, ale o **SOUČET** vašich schopností – to je **ROZDÍL** oproti jiným misím.*

PŘÍPRAVA MISE



• ×2 ze 3 •

- Vyložte na stůl lícem vzhůru všech 12 **číselných** karet.



- Vylosujete-li kartu vybavení 10 (*Paprsek X/Y*), odhodte ji a vylosujte jinou.
- Nesmíte použít ani novou kartu pyrotechnika, který je vybaven *Paprskem X/Y* jako osobním vybavením.



2 hráči: •  ×3

Tři už jsou dav

#48

„A na tři jdeme do akce.“

„Počkat! Znamená to, že raz, dva, tři a potom vyrážíme, nebo že raz, dva a na ,tři' vyrážíme?“

PŘÍPRAVA MISE

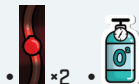


- Během přípravy této mise nemíchejte **žluté** dráty mezi ostatní. Zamíchejte je zvlášť a rozdejte po jednom **žlutém** drátu každému hráči na stojan, počínaje kapitánem. (Hrajete-li ve dvou, kapitán dostane dva **žluté** dráty a každý drát postaví na jiný stojan.) Teprve poté si rozdělte ostatní dráty.



Krvavý králík, jak je u pirátů zvykem, se o láhev rumu nikdy nedělí. Vy však nemáte na výběr a o své láhve kyslíku se podělit musíte! Plánujte s rozvahou!

PŘÍPRAVA MISE



- Každý hráč si vezme stejný počet **kyslíkových lahví** a položí je před sebe na stůl tak, aby počet všichni viděli:
 - 2 hráči: každý 7 lahví
 - 3 hráči: každý 6 lahví
 - 4 hráči: každý 5 lahví
 - 5 hráčů: každý 4 lahve
- Vylosujete-li kartu vybavení 10 (*Paprsek X/Y*), odhodte ji a vylosujte jinou.
- Nesmíte použít ani novou kartu pyrotechnika, který je vybaven *Paprskem X/Y* jako osobním vybavením.



2 hráči: •  *3

Černé moře

#50

Ani uprostřed noci a na širém oceánu vám Krvavý králík nedá pokoj! Naboural se do systémů vaší lodi a kompletně vypnul světla. No... naštěstí máte dobrou paměť, že?

PŘÍPRAVA MISE



- Vraťte do krabice žetony **dokončení**  i všechny špalíčky . V této misi se nepoužívají!
- Zapamatujte si hodnoty **červených** i **žlutých** drátů, než je v rámci přípravy zamícháte mezi ostatní dráty.
- Během přípravy hry nepokládejte žeton **nápovědy** před svůj stojan, nýbrž stranou. Tam ho nechte ležet číslem vzhůru a daný drát ukažte spoluhráčům prstem. Všechny tyto informace si budete muset pamatovat!



2 hráči: •  ×3 •  ×4

Je to váš (ne)šťastný den!

#51

*Někdy nestačí jen rozumět svému oboru, musíte
i věřit svým instinktům.*

PŘÍPRAVA MISE



• ×1 •



- Zamíchejte 12 **číselných** karet a položte je jako balíček lícem dolů.
- Ručičku detonátoru nastavte o políčko zpět (jako by hrálo o 1 hráče víc).
- Vylosujete-li kartu vybavení 10 (*Paprsek X/Y*), odhod'te ji a vylosujte jinou.
- Nesmíte použít ani novou kartu pyrotechnika, který je vybaven *Paprskem X/Y* jako osobním vybavením.



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

Jste všichni banda zrádců!

#52

Do vašeho týmu se vkrádá paranoia. Všichni mají nervy na pochodu, lži a podezíravost rozežírají vaše odhodlání a řešení je v nedohlednu.

PŘÍPRAVA MISE



•  x3

- Vylosujete-li karty vybavení 1 (*Štítek ≠*) či 12 (*Štítek =*), odhodte je a vylosujte náhradní.
- Namísto pokládání 1 žetonu **nápovědy** položí během přípravy mise každý pyrotechnik 2. Ty však musejí KLAMAT: uvedené hodnoty **nesmějí** odpovídat hodnotám drátů, u nichž leží. Mohou ležet u modrých či červených drátů.



 2 hráči: •  x3 •  x4

Nano se vrátil

#53

*Čtvrtý zákon robotiky:
Někdy si prostě robot dělá, co chce.*

PŘÍPRAVA MISE



• ×2 •



- Postavte robota před políčko „1“ herního plánu.
- V této misi se vůbec nepoužívá detonátor.
- Vylosujete-li karty vybavení 6 (*Rezistor*) či 9 (*Stabilizátor*), odhod'te je a vylosujte náhradní.



2 hráči: •  ×3

Útok Krvavého králíka

#54

*Jaderná ponorka, pirát, praskliny v trupu
a samozřejmě bomba... co by se mohlo pokazit?*

PŘÍPRAVA MISE



• *11 (všechny) •



- Nemíchejte 11 červených drátů mezi ostatní. Postavte je do sloupečku na vyhrazené pole na rubu této karty.
- Vezměte si **kyslíkové lahve**:
 - 2 hráči: každý 9 lahví
 - 3 hráči: každý 6 lahví
 - 4 hráči: každý 3 lahve
 - 5 hráčů: každý 2 lahve

Své lahve položte před sebe na stůl, aby všichni hráči viděli, kolik lahví komu zbývá (ostatní žetony lahví dejte doprostřed stolu jako bank).

- Vylosujete-li kartu vybavení 10 (*Paprsek X/Y*), odhod'te ji a vylosujte jinou.
- Nesmíte použít ani novou kartu pyrotechnika, který je vybaven *Paprskem X/Y* jako osobním vybavením.

