

PRAVIDLA MISE:

- Na konci každého tahu se **Nano** posune o jedno číselné políčko dále. Když dorazí na políčko „12“, otočí se čelem vzad a příští tah se přesune na „11“. Jakmile dorazí na políčko „1“, opět se otočí čelem vzad atd.
- Když aktivní pyrotechnik provede stříhnutí drátů o hodnotě odpovídající políčku, kde stojí **Nano**, vezme si z podnosu robota jeden drát a zařadí jej na správné místo svého stojanu (má-li 2 stojany, vybere si z nich libovolně).
- Abyste v misi zvítězili, musíte vyložit všechny dráty (přestřižením či odhalením červených) včetně těch, které na začátku mise držel robot.
- Vynecháváte-li svůj tah díky vybavení 11 (*Termoska s kávou*), **Nano** se přesune po vašem vynechaném tahu a znovu po tahu pyrotechnika, kterého určíte.

PRAVIDLA MISE:

- Před provedením stříhnutí musí aktivní pyrotechnik vzít z rezervy počet **kyslíkových lahví** odpovídající zóně drátu:
1 láhev (dráty 1–4), 2 láhve (dráty 5–8)
či 3 láhve (dráty 9–12).
- Na začátku kapitánova tahu vraťte všechny láhve zpět do rezervy.
- Pokud pyrotechnik nemůže hrát pro nedostatek **kyslíkových lahví** (nebo hrát nechce), vynechá tah a ručička detonátoru postoupí o políčko dále.
- **Komunikace:** Jste pod vodou, takže nemůžete mluvit. Máte však povoleno zdviženým palcem naznačit, že potřebujete více kyslíku.

Rezerva:



PRAVIDLA MISE:

- V této misi se nestřídáte na tahu pravidelně.
 - Každý tah začíná tím, že kapitán otočí horní **číslnou** kartu z balíčku.
 - První pyrotechnik (včetně kapitána), který vykřikne „šmik!“, musí přestřihnout dráty právě této hodnoty.
- Jakmile je některé číslo dokončeno, vyřadte ze hry odpovídající **číslnou** kartu. Dojdete-li na konec balíčku, zamíchete odhozené karty a utvořte balíček nový.
- Pokud pyrotechnik zvolá „šmik!“ a drát uvedené hodnoty nepřestřihne (např. protože jej nemá a spletl se, nebo si to rozmyslí), ručička detonátoru postoupí o políčko dále a kapitán otočí další kartu.
- Nezvolá-li „šmik“ nikdo, kapitán pyrotechnika **vybere** (včetně sebe). Nemá-li pyrotechnik drát této hodnoty, umístí žeton **nápovědy** a ručička detonátoru postoupí o 1 dále.
- Má-li hráč v zásobě pouze červené dráty, smí zvolat „šmik!“ a provést jejich odhalení.

PRAVIDLA MISE:

- 4 **modré** dráty o hodnotě 7 (nebo snad 007?) musíte přestřihnout jako poslední.
- **SPECIÁLNÍ AKCE PRO TUTO MISI:**
Jakmile má aktivní pyrotechnik v zásobě pouze **modré** dráty o hodnotě 7, musí přestřihnout všechny čtyři sedmičky ve hře. Pokud se při tom zmýlí, bomba vybuchne.
- Pokud některý hráč z jakéhokoli jiného důvodu stříhá dráty o hodnotě 7 (např. zapomněl na speciální pravidlo), považujte i správně označený drát 7 za chybu (tj. umístěte k němu žeton **nápovědy**, ručička detonátoru postoupí a aktivní pyrotechnik nevyloží drát žádný).

PRAVIDLA MISE:

- Ve svém tahu musí aktivní pyrotechnik vybrat 2 **číselné** karty ležící lícem vzhůru, otočit je lícem dolů a přestříhnout dráty o hodnotě rovné jejich **součtu** či **rozdílu** (pyrotechnik si vybírá, zda součet, nebo rozdíl).

Příklady:

$$\begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \underline{9} \\ \hline \end{array} = \text{přestříhnout } 12$$

$$\begin{array}{|c|} \hline 10 \\ \hline \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} = \text{přestříhnout } 7$$

- Když už na stole nezbývají žádné **číselné** karty lícem vzhůru, otočte lícem vzhůru znovu všech 12 karet.
- Pokud aktivní pyrotechnik nechce či nemůže provést žádný tah, otočí lícem dolů libovolné 2 **číselné** karty a ručička detonátoru postoupí o políčko dále.

PRAVIDLA MISE:

- Žluté dráty nelze stříhat jako obvykle.
- **SPECIÁLNÍ AKCE PRO TUTO MISI:**
Přestřihněte **všechny 3 žluté dráty současně**. Ve hře 4 a 5 hráčů může tuto akci provést i hráč, který ve své zásobě žlutý drát vůbec nemá.
- Dopadne-li tato akce neúspěšně, před všechny označené dráty položte žeton **nápovědy**, ale ručička detonátoru postoupí jen o 1 políčko.

PRAVIDLA MISE:

- Každý pyrotechnik, který chce provést jakékoli stříhnutí, musí napřed libovolnému spoluhráči předat tolik **kyslíkových lahví**, jaká je hodnota drátu, který chce přestříhnout.

Příklad: Pokud se chcete pokusit o přestříhnutí drátu o hodnotě 5, musíte nejdříve odevzdat 5 kyslíkových lahví jednomu spoluhráči (nemusí to být ten, jehož drát označujete).

- Nemůže-li pyrotechnik provést svůj tah pro nedostatek **kyslíkových lahví** (nebo nechce-li), vynechá svůj tah a ručička detonátoru postoupí o políčko dále.
- Vypadává-li hráč ze hry, protože nemá na stojanu dráty, jsou vyřazeny ze hry i jeho **kyslíkové lahve**.
- **Komunikace:** Jste pod vodou, takže nemůžete mluvit. Máte však povoleno zdviženým palcem naznačit, že potřebujete více kyslíku.

PRAVIDLA MISE:

- Žeton **nápovědy**, který položíte po neúspěšném střihnutí, položte **vedle daného stojanu** (nikoli k označenému drátu).
- Hráči si pochopitelně nesmějí navzájem sdělovat, co si zapamatovali.
- Všechno vybavení se používá jako obvykle.

PRAVIDLA MISE:

- Ve svém tahu se aktivní pyrotechnik stává „seržou“.
 - 1 Otočí horní **číselnou** kartu z balíčku.
 - 2 Bez porady s ostatními se rozhodne, kdo musí nyní přestříhnout dráty právě této hodnoty (může určit sebe).
 - 3 Určený hráč zvolá „Ano, seržo!“ a provede střihnutí drátů této hodnoty.
- Novým seržou se stane soused po levici předchozího serži.
- Pokud seržou určený pyrotechnik vůbec nemá dráty dané hodnoty, vybere si a před libovolný svůj drát položí žeton **nápovědy** a ručička detonátoru postoupí o 1 dále.
 - Jakmile je některé číslo **dokončeno**, vyřad'te odpovídající **číselnou** kartu ze hry.
 - Když dojdete na konec balíčku **číselných** karet, zamíchejte odhazovací hromádku a utvořte balíček nový.
 - Má-li pyrotechnik na začátku svého tahu v zásobě pouze červené dráty, neotočí **číselnou** kartu a provede **odhalení svých červených drátů**.

PRAVIDLA MISE:

- Všechny žetony **nápovědy** po celou misi klamou: pokud položíte před drát žeton nápovědy, znamená to „tento drát nemá tuto hodnotu“.
- Po neúspěšném **PÁROVÉM** stříhnutí položte před chybně označený drát žeton **nápovědy** o hodnotě, kterou aktivní pyrotechnik chybně uvedl (takže to opět bude klamavý žeton nápovědy).

PRAVIDLA MISE:

- Po každém stříhnutí se Nano přesune:

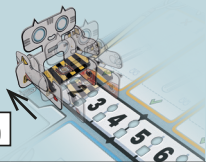
Úspěšné stříhnutí:

+1 políčko



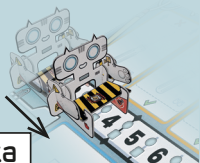
Úspěšné stříhnutí drátů
o hodnotě, kde Nano
stojí:

-1 políčko



Neúspěšné stříhnutí:

+2 políčka



**Pozor, vyjede-li Nano z plánu za políčko 12,
BUM! Bomba vybuchne.**

PRAVIDLA MISE:

- Chce-li aktivní pyrotechnik provést jakékoli stříhnutí, musí napřed ze své zásoby odhodit (do banku uprostřed stolu) počet **kyslíkových lahví** odpovídající zóně stříhaného drátu:
 - 1 láhev (dráty 1–4)
 - 2 lahve (dráty 5–8)
 - 3 lahve (dráty 9–12)
- Pokud aktivní pyrotechnik nechce či pro nedostatek kyslíku nemůže provést tah, svůj tah vynechá a ručička detonátoru postoupí o 1 políčko dále.
- Kdykoli umístíte na herní plán žeton **dokončení** , každý pyrotechnik si z banku vezme 1 **kyslíkovou láhev**.
- Před začátkem prvního kola přehrajte soubor:
- Pokud tuto misi přežijete, další vás čekají v krabici 55–66.



Sem patří 11 červených drátů:

