



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Al final de turno de un artificiero, **Nano** avanza una casilla. Cuando llega a la casilla «12», da media vuelta y se mueve a la «11», y así sucesivamente.
- Cuando un artificiero activo corta los cables correspondientes al número en el que se encuentra **Nano**, toma un cable del robot, sin mostrarlo a los demás, y lo pone en el lugar apropiado de su soporte (si tiene 2 soportes, en el soporte que prefiera).
- Para desactivar la bomba y ganar, hay que cortar todos los cables (o revelarlos, en el caso de cables rojos), incluidos los de **Nano**.
- El Equipo 11 (*Termo de café*) no evita que **Nano** avance.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Para realizar una acción de cortar, primero un artificiero debe tomar de la reserva el número de fichas de **Oxígeno** correspondiente a la zona adecuada: 1 ficha (cables 1-4), 2 fichas (cables 5-8) o 3 fichas (cables 9-12).
- Al principio de la ronda del Capitán, todas las fichas se devuelven a la reserva.
- Si un artificiero no puede jugar porque no tiene suficientes fichas de **Oxígeno**, se salta su turno y el detonador avanza una casilla.
- **Comunicación:** Como estáis bajo el agua, no podéis hablar. Está permitido un signo: levantar el pulgar para indicar que necesitáis más oxígeno.

Reserva:





REGLAS PARA LA MISIÓN

- Los artificieros ya no juegan en sentido horario:
 - En cada turno, el Capitán toma una carta de **Número**.
 - El primer artificiero (incluido el Capitán) que diga «¡Zas!» debe cortar este valor.
- Se descarta una carta de **Número** en cuanto se han cortado los 4 cables correspondientes. Cuando el mazo está vacío, volved a barajar las cartas de **Número**.
- Si un artificiero dice «¡Zas!» pero no tiene el valor correcto o da algún tipo de pista (por ejemplo: «Dudo si hacerlo»), el detonador avanza una casilla.
- Si nadie se ofrece voluntario, el Capitán elige a un artificiero (incluido él mismo). Si este artificiero no tiene el valor, pone una ficha de **Información** a su elección delante de su mano y el detonador avanza una casilla.
- En cualquier momento, un artificiero que solo tenga cables rojos en su mano puede decir «¡Zas!» para realizar la acción **Revelar cables rojos**.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Los 4 cables (00)7 deben cortarse al final.
- **ACCIÓN ESPECIAL PARA ESTA MISIÓN:**
Cuando a un artificiero solo le quedan cables «7» en la mano al principio de su turno, debe cortar los cuatro cables «7» a la vez. Si fracasa, la bomba explota.
- Si se descubre un cable «7» anteriormente en la misión, es un fracaso que se trata de forma normal (se coloca una ficha de **Información** y el detonador avanza una casilla).



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Para cortar un cable, tenéis que elegir 2 cartas de **Número** y sumarlas o restarlas para determinar un cable a cortar y, entonces, descartarlas.

Ejemplos:



y



para cortar un 12 ($3+9$).



y



para cortar un 7 ($10-3$).

- Cuando no hay más cartas visibles en la mesa, tomad la pila de descartes y volved a desplegar las 12 cartas.
- Si un artificiero no puede o no quiere jugar, descarta 2 cartas de **Número** a su elección y hace avanzar el detonador una casilla.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Los cables amarillos no se cortan de forma normal.
- **ACCIÓN ESPECIAL PARA ESTA MISIÓN:** Cortar los 3 cables amarillos a la vez. Con 4 y 5 artificieros, la acción es posible incluso para un artificiero que no tenga un cable amarillo en la mano.
- Si la acción fracasa, todos los cables indicados reciben una ficha de **Información**, pero el detonador solo avanza una casilla.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Para realizar una acción de cortar, primero un artificiero debe darle a un compañero tantas fichas de **Oxígeno** como el valor de los cables que quiere cortar.

Ejemplo: Para intentar cortar el cable «5», tienes que darle 5 fichas a uno de tus compañeros (no necesariamente a la persona cuyos cables vas a cortar).

- Si un artificiero no puede jugar porque no tiene suficientes fichas de **Oxígeno**, o si no quiere jugar (para ahorrar fichas), se salta su turno y el detonador avanza una casilla.
- Cuando un artificiero se queda sin cables o revela sus cables rojos, sus fichas de **Oxígeno** se descartan. ¡Presta atención a quién le das tus fichas!
- **Comunicación:** Como estáis bajo el agua, no podéis hablar. Está permitido un signo: levantar el pulgar para indicar que necesitáis más oxígeno.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Si el corte fracasa, se pone la ficha de **Información** al lado del soporte implicado (en lugar de delante del cable elegido).
- Los artificieros no pueden compartir la información que han memorizado.
- Todo el Equipo se utiliza de forma normal.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- En su turno, el artificiero activo recibe el trato de «señor».

- 1 Le da la vuelta a la primera carta de **Número** del mazo.
- 2 Decide, sin consultarlo, quién tiene que realizar una acción de corte con los cables de ese valor (incluido él mismo).
- 3 El jugador designado debe decir: «Señor, sí, señor» y realizar la acción de corte.

A continuación, el jugador a la izquierda del «señor» pasa a ser el nuevo «señor», y así sucesivamente.

- Si el artificiero designado no tiene el valor, pone una ficha de **Información** a su elección delante de su mano y el detonador avanza una casilla.
- Se descarta una carta de **Número** en cuanto se han cortado los 4 cables correspondientes. Cuando el mazo está vacío, volved a barajar las cartas de **Número**.
- Si al principio de su turno un artificiero solo tiene cables rojos en la mano, realiza la acción **Revelar cables rojos**.



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Todas las fichas de **Información** de esta misión son falsas: Cuando un jugador pone una ficha de Información delante de su mano, significa «este cable no tiene este valor».
- Cuando la acción de **Cortar en dúo** de un artificiero fracasa, el propietario del cable señalado pone una ficha de **Información** del valor anunciado delante de su mano (que, por lo tanto, es información falsa).



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Al final del turno de un artificiero, Nano se mueve:

Corte con éxito:

+1 casilla



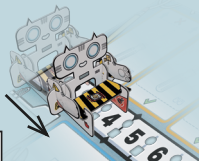
Corte con éxito de los cables correspondientes al número donde se encuentra Nano:

-1 casilla



Corte sin éxito:

+2 casillas



¡Cuidado! Si Nano va más allá de la casilla 12... ¡Boom! ¡La bomba explota!



REGLAS PARA LA MISIÓN

- Para realizar una acción de corte, primero un artificiero debe gastar el número de fichas de **Oxígeno** correspondiente a la zona designada (poniéndolas en la reserva del centro de la mesa):
 - 1 ficha (cables 1-4).
 - 2 fichas (cables 5-8).
 - 3 fichas (cables 9-12).
- Al principio de su turno, si un artificiero no puede jugar debido a la falta de oxígeno, se salta su turno y el detonador avanza una casilla. Si puede jugar (tiene la cantidad necesaria de fichas de **Oxígeno** para cortar uno de sus cables), entonces **tiene que jugar**.
- Cada vez que un jugador pone una ficha de **Validación**  en el tablero, cada artificiero toma una ficha de **Oxígeno**.
- Reproducíd el archivo de sonido antes de empezar la primera ronda escaneando el código QR:
- Si lográis salir con vida de esta, abrid la caja «Misiones 55-66».



Poned aquí los 11 cables rojos:

