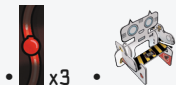


El Robot Nano

#43

*Nano tiene un mensaje para vosotros: «¡Bip bip bip bip!». **
**Este robot es tan malhablado que hemos tenido que tapar con bips lo que ha dicho.*

PREPARACIÓN



- Poned al **Robot Nano** en la casilla «1» del tablero.
- Cuando se hayan repartido los cables, colocad algunos en **Nano** sin mirarlos:
 - Con 2 artificieros: 5 cables
 - Con 3 y 4 artificieros: 4 cables
 - Con 5 artificieros: 3 cables



 **2 jugadores:** El Capitán roba su ficha de **Información** al azar durante la preparación.

Presión submarina

#44

El Conejo Rojo es un gran pirata... de los mares y de la electrónica. Os dará la oportunidad de convertirlos en expertos, ya que tendréis que sumergiros hasta lo más profundo. Gestionad bien vuestras bombonas de oxígeno... ¡y la presión!

PREPARACIÓN



• x1 de 3 •



- Poned 2 fichas de **Oxígeno** por artificiero en esta carta (en la zona de reserva de la parte trasera). Por ejemplo: 6 fichas en una misión para 3 jugadores.
- Si se ha robado el Equipo 10 (*Rayos X o Y*), reemplazadlo.
- No toméis el nuevo personaje equipado con *Rayos X o Y*.

¡Mi cable, mi lucha!

#45

Vuestro destino está en vuestras manos. ¡No perdáis ni un segundo!

PREPARACIÓN



x2



- Barajad las 12 cartas de **Número** y ponedlas en una pila boca abajo.
- Si se ha robado el Equipo 10 (*Rayos X o Y*) y 11 (*Termo de café*), reemplazadlos.
- No toméis el nuevo personaje equipado con *Rayos X o Y*.



2 jugadores: •  x3

Agente 007

#46

«Me llamo Bomb, James Bomb».

PREPARACIÓN



- x4 (números impuestos: 5,1 / 6,1 / 7,1 / 8,1)
- Si se ha robado el Equipo 7 (*Pilas de emergencia*), reemplazadlo.



2 jugadores:

El Capitán no pone una ficha de **Información** durante la preparación.

La cuenta, por favor

#47

Más que nunca, la fuerza mental es esencial..., además del trabajo en equipo.

PREPARACIÓN



• x2 de 3 •



- Poned las 12 cartas de **Número** boca arriba, una al lado de la otra.



- Si se ha robado el Equipo 10 (Rayos X o Y), reemplazadlo.
- No toméis el nuevo personaje equipado con Rayos X o Y.



2 jugadores: •  x3

Tres es multitud

#48

«Vamos a la cuenta de 3.

- ¡Un momento! ¿Vamos en el 3?, ¿o contamos a 3 y entonces vamos?».

PREPARACIÓN



- No mezcléis los 3 cables amarillos con los demás cables. Repartidlos de uno en uno boca abajo en sentido horario, empezando por el Capitán. Con 2 artificieros, el Capitán recibe 2 y pone 1 en cada soporte. A continuación, repartid los demás cables.



2 jugadores: • x3 • x3

Un mensaje en una botella

#49

El Conejo Rojo es un pirata, pero nunca comparte su botella de ron. Vosotros tendréis que compartir vuestras bombonas de oxígeno... ¡sabidamente!

PREPARACIÓN



- Tomad las fichas de **Oxígeno** y ponedlas delante de cada jugador, de forma que estén visibles:
 - Para 2 artificieros: 7 cada uno.
 - Para 3 artificieros: 6 cada uno.
 - Para 4 artificieros: 5 cada uno.
 - Para 5 artificieros: 4 cada uno.
- Si se ha robado el Equipo 10 (*Rayos X o Y*), reemplazadlo.
- No toméis el nuevo personaje equipado con *Rayos X o Y*.



2 jugadores: •  x3

El mar Negro

#50

Es de noche en el medio del océano. Tendríais que haber imaginado que el Conejo Rojo no os dejaría en paz. Ha secuestrado vuestro barco y ha apagado todas las luces. Suerte que tenéis buena memoria..., ¿verdad?

PREPARACIÓN



- Guardad en la caja las fichas de **Validación** , las piezas rojas  y las piezas amarillas , ¡no las vais a utilizar durante la misión!
- ¡Recordad los cables rojos y amarillos que hay en juego antes de mezclarlos con los azules!
- En lugar de poner su ficha de **Información** delante de su mano, todo el mundo la pone al lado de su mano y señala el cable correspondiente para informar a sus compañeros. Sí..., ¡vais a tener que recordar toda esta información!

 2 jugadores: •  x3 •  x4

Es vuestro día de mala suerte

#51

A veces no basta con ser bueno en lo que haces... y tienes que confiar en tu instinto.

PREPARACIÓN



x1



- Barajad las 12 cartas de **Número** y ponedlas boca abajo en una pila.
- Haced retroceder el detonador una casilla (como si tuvierais un artificiero adicional).
- Si se ha robado el Equipo 10 (*Rayos X o Y*), reemplazadlo.
- No toméis el nuevo personaje equipado con *Rayos X o Y*.



2 jugadores: •  x2

El Capitán no pone una ficha de **Información** durante la preparación.

¡Traidores todos!

#52

La paranoia se está apoderando del equipo. Todo el mundo está en guardia, os corroen las mentiras y nadie sabe ya qué es verdad y qué no.

PREPARACIÓN



• x3

- Si se han robado los Equipos 1 (*Etiqueta ≠*) y 12 (*Etiqueta =*), reemplazadlos.
- En lugar de poner 1 ficha de **Información** delante de su mano, cada artificiero pone 2. Estas fichas deben ser falsas: los 2 valores no pueden corresponder a los 2 cables designados. Los cables designados pueden ser azules o rojos.



2 jugadores: •  x3 •  x4

El regreso de Nano

#53

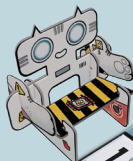
4.ª ley de la robótica: A veces un robot hace lo que le da la real gana.

PREPARACIÓN



• x2 •

- Poned a Nano justo antes de la casilla «1» del tablero.
- En esta misión no se utiliza el detonador.
- Si se ha robado el Equipo 6 (Retardador) y 9 (Estabilizador), reemplazadlos.



🐰🐰 2 jugadores: •  x3

El ataque del Conejo Rojo

#54

Un submarino nuclear, un pirata, varias brechas y una bomba... ¿Qué podría salir mal?

PREPARACIÓN



- No mezcléis los 11 cables rojos con los demás. Ponedlos en una pila boca abajo sobre esta carta (ubicación en el reverso).
- Tomad las fichas de **Oxígeno**:
 - Con 2 artificieros: 9 cada uno.
 - Con 3 artificieros: 6 cada uno.
 - Con 4 artificieros: 3 cada uno.
 - Con 5 artificieros: 2 cada uno.Ponedlas delante de cada jugador de modo que sean visibles (dejad el resto en el centro de la mesa, formando una reserva).
- Si se ha robado el Equipo 10 (*Rayos X o Y*), reemplazadlo.
- No toméis el nuevo personaje equipado con *Rayos X o Y*.

