

1



## Etiqueta ≠

Pon la ficha  delante de 2 cables adyacentes de valores diferentes.

- Uno de los 2 puede estar ya cortado.
- Recordatorio: 2 cables amarillos o 2 cables rojos siempre se consideran idénticos, por lo tanto, no pueden ser «diferentes».

**Puede utilizarse en cualquier momento**

2



## Walkie-talkies



Intercambia 2 cables:

1. Toma uno de tus cables sin cortar y ponlo boca abajo delante de un compañero.
  2. Este compañero hace lo mismo contigo.
  3. Cada jugador toma su nuevo cable y lo coloca en su soporte.
- Si un artificiero tiene 2 soportes, pone el segundo cable en el soporte de donde ha tomado el primer cable.
  - Se puede intercambiar cualquier cable sin cortar (incluidos cables rojos y amarillos).
  - Todo el mundo ve de dónde se han sacado estos cables y a dónde van.

**Puede utilizarse en cualquier momento**

3



## Detector triple

Durante una acción de Cortar en dúo, puedes decir un valor (pero no un valor de cable amarillo) y señalar 3 cables en el soporte de un compañero.

- Este equipo funciona como el Detector doble, pero con 3 cables.

Se utiliza en tu turno

4



## Post-it

Pon una ficha de **Información**  delante de uno de tus cables azules.

Puede utilizarse en cualquier momento

5



## Superdetector

Durante una acción de Cortar en dúo, puedes decir un valor (pero no un valor de cable amarillo) y señalar todo el soporte de un compañero.

- Este equipo funciona como el Detector doble, pero con todos los cables de un soporte.

Se utiliza en tu turno

6



## Retardador

Haz retroceder una casilla la flecha del detonador.

Puede utilizarse en cualquier momento

7



## Pilas de emergencia

Dale la vuelta a una o dos cartas de **Personaje** que ya se hayan utilizado. Su equipo personal vuelve a estar disponible para la misión.

Puede utilizarse en cualquier momento

8



## Radar general

Di un número del 1 al 12. Todos los artificieros (incluido tú) dicen «sí» si tienen al menos un cable azul sin cortar de ese valor en su soporte.

- Si un artificiero tiene 2 soportes, responde por cada soporte.

Puede utilizarse en cualquier momento

9



## Estabilizador

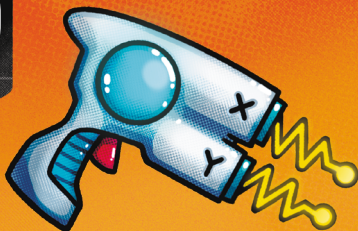
Dale la vuelta **ANTES** de una acción de **Cortar en dúo**.

Pase lo que pase durante tu turno:

- El detonador no se mueve (si la acción fracasa)
- La bomba no explota (si se corta un cable rojo)
- Tu compañero pone igualmente una ficha de Información (número o ficha amarilla) delante de su mano si has señalado el cable incorrecto.

Se utiliza al principio de tu turno

10



## Rayos X o Y

Durante una acción de **Cortar en dúo**, puedes decir 2 valores al señalar 1 cable (incluyendo cables amarillos).

- Debes tener ambos valores en tu mano.

Se utiliza en tu turno

11



## Termo de café

Sáltate tu turno y decide quién será el siguiente artificiero activo (sin consultarlo con tus compañeros).

- A continuación, el juego prosigue normalmente a partir del artificiero designado.

Se utiliza en tu turno

12



## Etiqueta =

Pon la ficha  delante de 2 de tus cables adyacentes del mismo valor.

- Uno de los 2 puede estar ya cortado.
- 2 cables amarillos o 2 cables rojos se consideran idénticos.

**Puede utilizarse en cualquier momento**