

REGOLE DELLA MISSIONE



- Non potete tagliare i cavi con i numeri **b** e **c** prima di aver tagliato almeno due cavi con il numero **a**.
- Non potete tagliare i cavi con il numero **c** prima di aver tagliato almeno due cavi con il numero **b**.
- I cavi con altri numeri possono essere tagliati normalmente.

Nota: quindi se a un giocatore restano in mano solo cavi che non può tagliare (per esempio ha solo cavi con il numero **c** e non avete tagliato alcun cavo con il numero **b**), la bomba esplode!



Dopo che avete tagliato 2 cavi con il numero **a**, girate a faccia in giù la carta **a**, poi spostate la carta **Sequenza** sopra la prossima carta (**b**). Fate lo stesso per la **b**.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Una volta completata la preparazione, avviate il timer: dovete disinnescare la bomba prima che il tempo finisca!
- **Eccezione alle regole: non si gioca in senso orario, ma nell'ordine che preferite.** Non appena un giocatore dice "Zac!", diventa il giocatore attivo e inizia il suo turno.

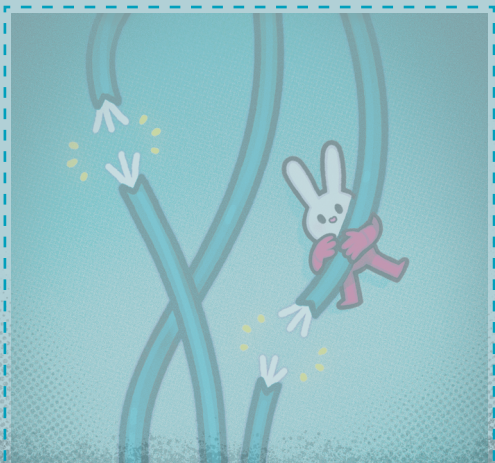
Importante: prima di dire "Zac!" dovete attendere la fine del turno del giocatore attivo. Non fatevi prendere dal panico, dopotutto siete tutti nella stessa squadra!

- Lo stesso giocatore non può giocare più volte di seguito, tranne quando siete in 2, o se è l'unico rimasto in gioco.

REGOLE DELLA MISSIONE

I 4 cavi che hanno lo stesso numero della carta **Numerata** sono considerati come cavi rossi:

- Se tagliate uno di questi cavi, la bomba esplode e la missione fallisce.
- Per poterli rivelare al vostro turno, dovete avere solo questi cavi in mano.



REGOLE DELLA MISSIONE

- Prima di poter utilizzare qualsiasi equipaggiamento, dovete aver tagliato:
 - 2 cavi del valore dell'equipaggiamento (come al solito).
 - 2 cavi del valore della carta **Numerata** su di esso.

L'ordine non è importante. Tagliare 2 cavi dello stesso valore basta a sbloccare sia l'equipaggiamento, sia la carta **Numerata** corrispondenti.

- **Doppio fondo:** se utilizzate questo equipaggiamento, collocate una carta **Numerata** su ognuna delle 2 nuove carte **Equipaggiamento** che entrano in gioco. Se 2 cavi di uno qualsiasi dei valori sulle carte **Numerate** sono già stati tagliati, le carte possono essere rimosse subito. Altrimenti, dovrete rimuoverle in seguito.



REGOLE DELLA MISSIONE

Nel proprio turno, un giocatore può eseguire una nuova azione:

- **AZIONE SPECIALE PER QUESTA MISSIONE:**

Tagliare i 3 cavi rossi contemporaneamente.

Il giocatore deve indicare i 3 cavi rossi, tra i cavi che non sono stati ancora tagliati.

- Se anche solo uno dei cavi non è rosso, la bomba esplode.
- Con 4 o 5 giocatori, questa azione è possibile anche per chi non ha cavi rossi in mano.
- **ATTENZIONE**, se un giocatore ha solo cavi rossi in mano, **DEVE** eseguire questa azione speciale.



REGOLE DELLA MISSIONE

- Se il pivello fallisce un **Taglio in coppia**, la bomba esplode immediatamente!

Nota: il pivello non può usare l'equipaggiamento n. 9 (*Stabilizzatore*).

REGOLE DELLA MISSIONE

- Quando i 4 cavi corrispondenti alla prima carta **Numerata** sono stati tagliati, rivelate una delle carte **Equipaggiamento**. Può essere utilizzata immediatamente (indipendentemente dal numero riportato su di essa, fatela scorrere verso l'alto). Poi rivelate la prossima carta **Numerata**, ecc.

Esempio

con 3 giocatori:



*Gli ultimi due cavi n. 8 sono stati appena tagliati:
la prima carta **Equipaggiamento** viene rivelata
e spostata verso l'alto (è utilizzabile).*

- Se una carta **Numerata** viene rivelata ma i 4 cavi sono già stati tagliati, rimpiazzatela con quella successiva (senza rivelare alcun equipaggiamento!)

REGOLE DELLA MISSIONE



- Non potete tagliare i cavi con i numeri **b** e **c** prima di aver tagliato tutti e quattro i cavi con il numero **a**.
- Non potete tagliare i cavi con il numero **c** prima di aver tagliato tutti e quattro i cavi con il numero **b**.
- I cavi con altri numeri possono essere tagliati normalmente.

Dopo che avete tagliato i 4 cavi con il numero **a**, girate a faccia in giù la carta **a**, poi spostate la carta **Sequenza** sopra la prossima carta (**b**). Fate lo stesso per la **b**.



REGOLE DELLA MISSIONE

- In questa missione, tutti i segnalini Info di Tom il mitomane sono falsi: quando mette un segnalino Info davanti alla sua mano, vuol dire "questo cavo non ha questo valore".
- Quando un Taglio in coppia con Tom fallisce, Tom mette un segnalino Info del valore annunciato di fronte al cavo indicato (questa è un'informazione falsa).
- Tom non può utilizzare alcuna carta Equipaggiamento, ma può partecipare agli effetti degli Equipaggiamenti n. 2 (*Walkie-talkie*) e n. 8 (*Radar generale*).

REGOLE DELLA MISSIONE

Per questa missione, il *Radar generale* (Equipaggiamento n.8) è sempre disponibile. Al proprio turno, il giocatore attivo:

- 1 Rivela la prima carta **Numerata** del mazzo.
 - 2 Utilizza il *Radar generale* sul valore della carta **Numerata**.
 - 3 Indica chi deve effettuare un taglio con i cavi di quel valore (può scegliere sé stesso).
- Quando il mazzo finisce, rimescolate gli scarti.
 - Una carta **Numerata** viene rimossa dal gioco non appena vengono tagliati i 4 cavi corrispondenti.
 - Se all'inizio del proprio turno un giocatore ha in mano solo cavi rossi, esegue l'azione **Rivelare i propri cavi rossi**.

Promemoria: come per tutte le missioni, non è consentito ricordare le risposte date ai radar dei turni precedenti. Quindi fate attenzione!

REGOLE DELLA MISSIONE

Finalmente siete arrivati nella grotta, pronti a intervenire... Prima di iniziare, riproducete il seguente file audio:



FALLIMENTO: un momento!

C'è forse un'altra grotta all'orizzonte?!

Riproducete ancora una volta il file audio, ma questa volta non commettete errori!



SUCCESSO: ottimo lavoro! Avete trovato

la cassaforte dello scienziato pazzo: contiene formule e piani segreti.

Grazie al cielo l'FBI, la CIA e la DVGOS sono già sulle sue tracce. Vi aspettano nuove avventure, aprite la scatola a sorpresa "Missioni 20 – 30".