



REGOLE DELLA MISSIONE

- Ogni giocatore deve rispettare il proprio vincolo.
- Se un giocatore non può rispettare il proprio vincolo all'inizio del suo turno, allora gira la propria carta **Vincolo** a faccia in giù e gioca come al solito per il resto della partita.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Tutti i giocatori **devono** rispettare il vincolo della carta.
- All'inizio di ogni turno, il Capitano, dopo essersi consultato con gli altri, può sostituire la carta **Vincolo** visibile con quella successiva.
- Se il giocatore attivo **non può** giocare a causa del vincolo, lo dice e salta il suo turno (non muovete la freccia del detonatore).
- I vincoli non si applicano all'azione **Rivelare i propri cavi rossi**.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Durante la missione, utilizzate sempre i segnalini **Pari/Dispari**   invece di quelli **Info** (). Questo vale quando si commette un errore e per l'equipaggiamento n. 4 (*Post-it*).

REGOLE DELLA MISSIONE

- Quando le carte **Personaggio** sono a faccia in giù, i giocatori non hanno a disposizione i propri equipaggiamenti personali.
- **L'anello debole:**
 - Deve rispettare la propria carta **Vincolo** senza parlarne.
 - Se non può giocare nel suo turno a causa del vincolo:
 - La freccia del detonatore viene fatta avanzare di 2 spazi.
 - Tutti i giocatori scartano le proprie carte **Vincolo** e le carte **Personaggio**.
- Gli altri giocatori:
 - Giocano come al solito, ignorando la propria carta **Vincolo**.
 - All'inizio del proprio turno, ciascuno può tentare di indovinare chi è l'**anello debole** e qual è il suo vincolo (ma senza consultare gli altri):
 - Se sbaglia (sull'identità e/o sul vincolo): la freccia del detonatore viene fatta avanzare di 1 spazio.
 - Se indovina (l'identità e il vincolo): girate tutte le carte **Personaggio** a faccia in su, da ora in poi possono essere utilizzate. L'**anello debole** non deve più rispettare il proprio vincolo: tutte le carte **Vincolo** vengono scartate e il gioco continua come al solito.

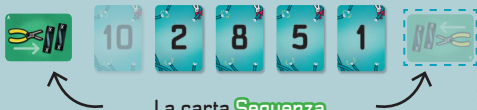
REGOLE DELLA MISSIONE

- I cavi indicati dai gettoni  possono essere tagliati normalmente (con un **Taglio in coppia o da solo**), ma solo quando tutti e 4 i cavi gialli sono stati tagliati.
- Uso degli equipaggiamenti:
 - Non si possono mai impiegare sui cavi .
 - I cavi  vengono ignorati da tutti gli equipaggiamenti, compresi quelli personali, il n. 5 (*Super detector*) e il n. 8 (*Radar generale*).

REGOLE DELLA MISSIONE

- I cavi con i valori delle carte **Numerate** estratte devono essere tagliati nell'ordine indicato dalla freccia sulla carta **Sequenza**. Ogni volta che un giocatore taglia 2 cavi del numero che si trova proprio davanti alla carta **Sequenza**, rimuove quella carta **Numerata** e può scegliere (senza consultare gli altri) di spostare la carta **Sequenza** all'altra estremità della fila di carte.

Esempio: sono stati appena tagliati 2 cavi "10".



La carta **Sequenza**
può restare qui o può
essere spostata all'altra
estremità della fila.

- I cavi di valori diversi da quelli delle 5 carte **Numerate** possono essere tagliati in qualsiasi momento.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Tutti i giocatori devono rispettare il vincolo della carta.
- Ogni volta che i 4 cavi di un qualunque valore vengono tagliati, rimpiazzate la carta **Vincolo** visibile con quella successiva.
- Se il giocatore attivo non può giocare a causa del vincolo, lo dice e salta il suo turno. Se **tutti** i giocatori saltano il turno in un round, allora la freccia del detonatore viene fatta avanzare di uno spazio e il vincolo viene sostituito.
- Quando il mazzo finisce, non ci sono più vincoli da rispettare.
- I vincoli non si applicano all'azione **Rivelare i propri cavi rossi**.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Il Capitano deve tagliare **personalmente** il cavo capovolto, usando una normale azione. La bomba esplode se non ci riesce.
- Nessun altro giocatore può tagliare il cavo del Capitano. Se un giocatore non ha altra possibilità che tagliare il cavo capovolto del Capitano, deve saltare il proprio turno e far avanzare di uno spazio la freccia del detonatore.
- Sul cavo capovolto non si possono usare carte **Equipaggiamento** o equipaggiamenti personali.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Tutti e 4 i cavi corrispondenti alla carta **Numerata** visibile devono essere tagliati contemporaneamente.
- **AZIONE SPECIALE PER QUESTA MISSIONE:**
Indicare e tagliare i 4 cavi corrispondenti alla carta **Numerata** (senza usare l'equipaggiamento personale), anche senza averne in mano.
In caso di fallimento, la bomba esplode.
- Alla fine di ogni round, prima che tocchi al Capitano, scartate 1 carta **Numerata** dal mazzetto, fino a quando l'azione speciale non viene eseguita.
- Non appena l'azione speciale è stata eseguita: distribuite ai giocatori le carte **Numerate** rimaste nel mazzo, una per una, a faccia in giù, in senso orario, a partire dal Capitano. Alcuni giocatori potrebbero riceverne più di altri. Ogni giocatore mette nella propria mano i segnalini **Info** corrispondenti ai valori delle carte **Numerate** ricevute.
Se non ci sono segnalini **Info** con quei valori, o se un giocatore non ha più cavi dei valori mostrati, ignora la carta.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Durante l'intera missione, ogni giocatore colloca uno dei 2 tipi di segnalini al posto di quelli **Info**. Questo vale sia quando si commette un errore, sia per l'equipaggiamento n. 4 (*Post-it*).
- Il Capitano e, a seconda del numero di giocatori, il 3° e il 5° giocatore, usano i segnalini *1, *2, *3 (  ): questi segnalini indicano che il valore indicato è presente una, due o tre volte sul portatessere, contando anche i cavi già tagliati. I segnalini *2 e *3 possono essere collocati su qualsiasi cavo di quel valore (quello a sinistra dei due, quello a destra dei due o anche quello al centro, per il segnalino *3).
- Il 2° giocatore e, a seconda del numero di giocatori, il 4°, utilizzano i segnalini **Pari/Dispari**  .
- Con l'equipaggiamento n. 4 (*Post-it*), si può collocare un segnalino "*1, *2, *3" davanti a un cavo che è già stato tagliato.
- I segnalini "*1, *2, *3" e quelli **Pari/Dispari** non possono essere collocati davanti ai cavi rossi.



REGOLE DELLA MISSIONE

- I cavi gialli non vengono tagliati secondo le regole: devono essere tagliati UNO PER UNO.
- **AZIONE SPECIALE PER QUESTA MISSIONE:** Nel proprio turno, ogni giocatore può indicare 1 (e solo 1) dei cavi gialli di un altro giocatore.
 - In caso di successo, il cavo giallo indicato viene rivelato e la freccia del detonatore viene **spostata indietro** di uno spazio.
 - In caso di fallimento, in quella posizione viene collocato un segnalino **Info** e la freccia del detonatore viene **fatta avanzare** di uno spazio!
- Se un giocatore ha in mano solo il proprio cavo giallo (eventualmente assieme a cavi rossi), salta il proprio turno.

REGOLE DELLA MISSIONE

Fate spazio attorno a voi, e che lo spettacolo cominci! Prima di iniziare, riproducete il seguente file audio:



FALLIMENTO: l'esibizione ha avuto un'accoglienza tiepida... Smettetela di fare i pagliacci, lo spettacolo deve continuare (di nuovo)!



SUCCESSO: avete portato a termine il numero con stile! Ma attenzione, il prossimo cattivo potrebbe non avere il senso dell'umorismo... Aprite la scatola a sorpresa "Missioni 43 – 54".