

Tutti soffrono

#31

*Certi vincoli possiamo sceglierli, altri no...
così come i nostri compagni di squadra!*

PREPARAZIONE



• ×2 su 3 •



• ×5 (carte da A a E)

- Mettete le 5 carte **Vincolo** da A a E a faccia in su sul tavolo. Prima di prendere i segnalini **Info**, partendo dal Capitano e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una carta **Vincolo** e la mette a faccia in su davanti a sé.
- Se il numero di giocatori è inferiore a 5, le carte **Vincolo** in più vengono scartate.



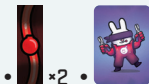
2 giocatori: suggeriamo di non usare le combinazioni di carte **Vincolo** A + B e C + D.

L'attacco del burlone

#32

*Ne avete visti di cattivi nel corso della vostra vita,
ma il malvagio clown è il più spaventoso di tutti...
Abbastanza da scatenarvi una fobia dei pagliacci!
Dovrete adattare alle sue nuove regole in ogni missione!*

PREPARAZIONE



- Mescolate il mazzo di 12 carte **Vincolo** a faccia in giù, poi rivelate la carta in cima.

 2 giocatori: •  ×3

Ciò che succede a Las Vegas...

#33

*Come se un pagliaccio non fosse abbastanza,
ora Clooney e i suoi 11 amici hanno messo una bomba
sulla cassaforte del casinò! Il gioco è iniziato!*

PREPARAZIONE



- Rimpiazzate tutti i segnalini **Info**  con i segnalini **Pari/Dispari**. Rimettete i segnalini **Info** nella scatola.
- Durante la preparazione, collocate un segnalino **Pari/Dispari** al posto di uno **Info**.

 2 giocatori: •  ×3

L'anello debole

#34

Sì, è tra voi! Potresti essere tu!

PREPARAZIONE



• ×1 •



• ×5 •

(carte da A a E)

- Una volta deciso chi avrà il ruolo di Capitano, mescolate le carte **Personaggio** (assicuratevi che la carta Capitano sia inclusa) e distribuitene una a ciascun giocatore a faccia in giù. In questo modo, non è detto che il primo giocatore abbia la carta Capitano.
- Mescolate le carte **Vincolo** da A a E, poi distribuitene una a faccia in giù a ogni giocatore. Non guardate le carte non distribuite.
- Ogni giocatore guarda ora in segreto le 2 carte ricevute. Chi ha la carta Capitano è l'**anello debole**. Quel giocatore tiene questa informazione segreta, e solo lui deve rispettare il vincolo dato dalla sua carta (gli altri giocatori devono leggere comunque la propria carta, per non rivelare chi è l'anello debole).



2 giocatori: MISSIONE IMPOSSIBILE.

Non può essere giocata in due. Cercate aiuto!

Cavo singolo, senza legami

#35

Un cavo solitario cablato.

PREPARAZIONE



- PRIMA di mescolare i cavi rossi e i cavi gialli con quelli blu, date a ciascun giocatore 1 cavo blu a faccia in giù per ogni portatessere. Questo cavo non fa parte della mano: viene posizionato all'estremità destra, sul portatessere, indipendentemente dal suo valore, con un segnalino  davanti. Mescolate gli altri cavi e distribuiteli come al solito.



- Rimpiazzate la carta Equipaggiamento n. 2 (Walkie-talkie) se la pescate.

 2 giocatori: •  x3 •  x4

Panico sotto le palme

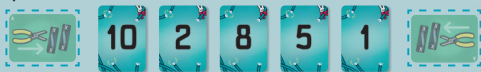
#36

Benvenuti a Bora Bora. È un paradiso! Bè, non oggi. Oggi, in piscina, niente tuffi... a bomba!

PREPARAZIONE



- Mescolate il mazzo di carte **Numerate** a faccia in giù, poi pescatene 5 e mettetele in fila a faccia in su sul tavolo.
- Il Capitano, senza consultarsi con gli altri, sceglie se posizionare la carta **Sequenza** (lato A visibile) a destra o a sinistra della fila, con la freccia che punta verso le carte.



↖ Mettete la carta **Sequenza** qui oppure qui. ↗

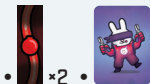
 2 giocatori: •  ×2 su 3 •  ×4

Joker

#37

*Gli manca qualche rotella!
Ogni volta che fate dei progressi, vi alza l'asticella.
Questo pagliaccio vi sta dando davvero fastidio.*

PREPARAZIONE



- Mescolate il mazzo di 12 carte **Vincolo** a faccia in giù, poi rivelate la carta in cima.

 2 giocatori: •  x3

Un punto a maglia

#38

Il Capitano dovrà agire sul... filo di lana per tagliare il cavo ribelle!

PREPARAZIONE



• ×2

- Dopo che i cavi sono stati distribuiti, il Capitano ne capovolge uno dei suoi, senza guardarlo, e lo colloca all'estremità del portatessere (con il valore rivolto verso gli altri giocatori).



2 giocatori: •  ×3

I quattro cavi nobili

#39

Secondo quanto afferma il Dottor Stranocavo, tagliare i 4 cavi giusti può darvi un sacco di informazioni!

PREPARAZIONE



- Non collocate carte **Equipaggiamento** sul tabellone.
- Mettete una carta **Numerata** qualsiasi a faccia in su sul primo "spazio equipaggiamento" del tabellone.
- Prendete altre 8 carte **Numerate**, a caso, e mettetele in un mazzo a faccia in giù, accanto al tabellone.
- Invece di scegliere il proprio segnalino **Info**, ogni giocatore ne prende uno a caso e lo mette correttamente davanti alla propria mano, o accanto a essa se non ha il valore mostrato. Se pescate un segnalino **Info** "giallo", rimpiazzatelo.

 2 giocatori: •  x3 •  x4

Tutta la squadra è venuta a festeggiare il Natale nella torre di Nakatomi Plaza... Ma la situazione è sfuggita di mano! È difficile comunicare quando vi trovate in un condotto d'aria mentre cercate di disinnescare la bomba piazzata da un sequestratore. Che spasso!

PREPARAZIONE



- Rimpiazzate tutti i segnalini **Info** con i segnalini $\times 1$, $\times 2$, $\times 3$ e i segnalini **Pari/Dispari**. Rimettete i segnalini **Info** nella scatola.
- Durante la preparazione, il Capitano colloca un segnalino $\times 1$, $\times 2$ o $\times 3$ anziché uno **Info**. Il prossimo giocatore in senso orario colloca un segnalino **Pari/Dispari** anziché uno **Info**. Il prossimo giocatore colloca un segnalino $\times 1$, $\times 2$ o $\times 3$ e così via, in modo alternato, finché tutti non hanno un segnalino davanti alla propria mano.
- I segnalini $\times 1$, $\times 2$, $\times 3$ o quelli **Pari/Dispari** non possono essere collocati davanti ai cavi rossi.



2 giocatori: durante la preparazione, il Capitano non colloca alcun segnalino. L'altro giocatore colloca un segnalino **Pari/Dispari**.

Bomba latina

#41

"Para bailar la bamba..." che in spagnolo significa "Oh no! Un'altra bomba!..." (bè, più o meno, forse qualcosa si è perso nella traduzione). Questa è una bomba che scotta, per cui mantenete il sangue freddo!

PREPARAZIONE



x1 su 3



x il numero di giocatori (massimo 4)

- Non mischiate i cavi gialli con gli altri. Si tratta di cavi d'innescio nascosti: distribuitene 1 a faccia in giù a ciascun giocatore. Se giocate in 5, non date un cavo giallo al Capitano.
- Mettete la freccia del detonatore sul seguente spazio:
- Invece di scegliere un segnalino **Info**, ogni giocatore ne prende uno a caso e lo colloca nel posto giusto davanti alla propria mano, o accanto a essa se non ha il valore corrispondente.
- Se pescate l'equipaggiamento *Doppio fondo*, rimpiazzatelo.



2 giocatori: •  x2 su 3 •  x2

Che razza di circo è mai questo?

#42

Dovevate immaginarlo, Joker vi ha invitato a casa sua! Un avvertimento: questa missione sarà una pagliacciata. Tuttavia, una cosa è certa: non siete pronti per questo.

PREPARAZIONE



• x1 su 3 • x4 •

