

*Nano ha un messaggio per voi: "Bip bip bip Bip Bip!"
(Nano è talmente scurrile che abbiamo dovuto bippare quello che ha detto.)*

PREPARAZIONE



- Collocate **Nano** sullo spazio "1" del tabellone.
- Quando distribuite i cavi, mettetene alcuni su **Nano**, senza guardarli:
 - in 2 giocatori, 5 cavi
 - in 3 o 4 giocatori, 4 cavi
 - in 5 giocatori, 3 cavi



 **2 giocatori:** durante la preparazione, il Capitano pesca il suo segnalino **Info** a caso.

Pressione sottomarina

#44

Rabbit il Rosso è un pirata in tutti i sensi. Dei mari e dell'elettronica. Vi permetterà di diventare ancora più esperti, perché questa volta dovrete immergervi in profondità. Gestite al meglio le vostre bombole di ossigeno... e la pressione!

PREPARAZIONE



• ×1 su 3 •



- Mettete su questa carta 2 segnalini **Ossigeno** per ogni giocatore (nel riquadro denominato "Riserva", sul retro). *Per esempio: 6 segnalini per una missione in 3 giocatori.*
- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 10 (*Pistola a raggi X o Y*) se la pescate.
- Non prendete il nuovo personaggio equipaggiato con la *Pistola a raggi X o Y*.

Me la cavo da solo!

#45

Ognuno è artefice del proprio destino, ma procedete in fretta!

PREPARAZIONE



• ×2 •

- Mescolate il mazzo di 12 carte **Numerate** a faccia in giù.
- Rimpiazzate le carte **Equipaggiamento** n. 10 (*Pistola a raggi X o Y*) e n. 11 (*Thermos del caffè*) se le pescate.
- Non prendete il nuovo personaggio equipaggiato con la *Pistola a raggi X o Y*.



2 giocatori: •  ×3

Agente 007

#46

"Il mio nome è Bomb, James Bomb."

PREPARAZIONE



-  *4 (valori: 5,1 / 6,1 / 7,1 / 8,1)
- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 7 (Batterie d'emergenza) se la pescate.



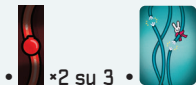
2 giocatori: durante la preparazione, il Capitano non colloca un segnalino **Info**.

Il conto, per favore!

#47

Oggi più che mai la forza mentale è fondamentale (e non solo per le somme), insieme allo spirito di squadra.

PREPARAZIONE



• $\times 2$ su 3 •

- Disponete tutte le carte **Numerate** a faccia in su sul tavolo.



- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 10 (*Pistola a raggi X o Y*) se la pescate.
- Non prendete il nuovo personaggio equipaggiato con la *Pistola a raggi X o Y*.

 2 giocatori: •  $\times 3$

Il terzo incomodo

#48

"Via al 3."

*"Aspetta! Via al 3, cioè partiamo al 3?
O contiamo fino al 3 e poi via?"*

PREPARAZIONE

•  x2 •  x3

- Non mescolate i cavi gialli con gli altri, ma distribuiteli uno alla volta, a faccia in giù, cominciando dal Capitano e proseguendo in senso orario. Se giocate in 2, il Capitano ne riceve 2 e ne mette 1 su ciascun portatessere. Poi distribuite gli altri cavi come al solito.

 2 giocatori: •  x3 •  x3

Il messaggio nella bottiglia

#49

Rabbit il Rosso è un pirata e non condivide mai la sua bottiglia di rum. Ma voi non avete altra scelta che condividere le vostre "bottiglie" di ossigeno... con saggezza!

PREPARAZIONE



- Prendete i segnalini **Ossigeno** e collocateli ben visibili davanti a voi:
 - in 2 giocatori, 7 a testa
 - in 3 giocatori, 6 a testa
 - in 4 giocatori, 5 a testa
 - in 5 giocatori, 4 a testa
- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 10 (*Pistola a raggi X o Y*) se la pescate.
- Non prendete il nuovo personaggio equipaggiato con la *Pistola a raggi X o Y*.

 2 giocatori: •  *3

Il mar Nero

#50

Avreste dovuto sapere che Rabbit il Rosso non vi avrebbe mai lasciato in pace, neanche nel profondo della notte, in mezzo all'oceano! Ha arretrato la vostra nave e vi ha spento tutte le luci. Per fortuna avete una buona memoria, vero?

PREPARAZIONE



- Riponete nella scatola i gettoni **Convalida** , gli indicatori rossi  e quelli gialli : non li userete durante la missione!
- Ricordatevi i cavi rossi e quelli gialli che sono in gioco, prima di mescolarli con quelli blu!
- Invece di collocare un segnalino **Info** davanti alla propria mano, ognuno lo mette accanto a essa, e indica con il dito il cavo corrispondente, per informare gli altri. Sì, dovrete ricordare tutte queste informazioni!

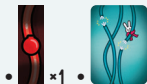
  2 giocatori: •  x3 •  x4

È il vostro giorno
(s)fortunato!

#51

A volte saper fare qualcosa non basta, bisogna fidarsi del proprio istinto.

PREPARAZIONE



- Mescolate il mazzo di 12 carte **Numerate** a faccia in giù.
- Ruotate la freccia del detonatore indietro di uno spazio (come se ci fosse un giocatore in più).
- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 10 (*Pistola a raggi X o Y*) se la pescate.
- Non prendete il nuovo personaggio equipaggiato con la *Pistola a raggi X o Y*.



2 giocatori: •  *2. Durante la preparazione, il Capitano non colloca un segnalino **Info**

Un manipolo di traditori!

#52

La paranoia serpeggia nella squadra. Tutti stanno sul chi va là, le bugie vi divorano e sembra che la verità non si trovi da nessuna parte.

PREPARAZIONE



- Rimpiazzate le carte **Equipaggiamento** n. 1 (*Etichetta ≠*) e n. 12 (*Etichetta =*) se le pescate.
- Invece di collocare un segnalino **Info** davanti alla propria mano, ogni giocatore ce ne mette 2. Questi segnalini però devono essere falsi: i 2 valori non devono corrispondere ai cavi cui stanno davanti. Potete indicare i cavi blu oppure quelli rossi.

 2 giocatori: •  ×3 •  ×4

Il ritorno di Nano

#53

Quarta legge della robotica: a volte un robot fa quello che gli pare.

PREPARAZIONE



- Piazzate Nano davanti alla casella "1" del tabellone.
- In questa missione, il detonatore non viene usato.
- Rimpiazzate le carte **Equipaggiamento** n. 6 (Temporizzatore) e n. 9 (Stabilizzatore) se le pescate.



2 giocatori: •  ×3

Caccia a Rabbit Rosso

#54

*Un sottomarino nucleare, un pirata, diverse falle e, naturalmente, una bomba...
Cosa potrebbe mai andare storto?*

PREPARAZIONE



- Non mescolate gli 11 cavi rossi con gli altri. Metteteli in una pila, a faccia in giù, nell'apposito riquadro sul retro di questa carta.
- Prendete i segnalini **Ossigeno** e collocateli ben visibili davanti a voi:
 - in 2 giocatori, 9 a testa
 - in 3 giocatori, 6 a testa
 - in 4 giocatori, 3 a testa
 - in 5 giocatori, 2 a testa
- Tenete gli altri segnalini **Ossigeno** in una riserva generale.
- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 10 (*Pistola a raggi X o Y*) se la pescate.
- Non prendete il nuovo personaggio equipaggiato con la *Pistola a raggi X o Y*.

