

REGOLE DELLA MISSIONE

- Alla fine del turno di ogni giocatore, **Nano** avanza di uno spazio. Quando arriva allo spazio "12", si gira e torna indietro, passando all'11, ecc.
- Quando il giocatore di turno taglia i cavi corrispondenti al numero su cui si trova **Nano**, prende un cavo dal robot e, senza mostrarlo, lo colloca al posto giusto nella propria mano (sul portatessere che vuole, se ne ha 2).
- Per disinnescare la bomba e superare la missione, tutti i cavi devono essere tagliati (o rivelati, per quelli rossi), anche tutti quelli di **Nano**.
- L'equipaggiamento n. 11 (*Thermos del caffè*) non impedisce a **Nano** di avanzare.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Per eseguire un taglio, il giocatore deve prima prendere dalla riserva il numero di segnalini **Ossigeno** corrispondente alla zona del cavo: 1 segnalino (cavi da 1 a 4), 2 segnalini (cavi da 5 a 8) o 3 segnalini (cavi da 9 a 12).
- All'inizio del turno del Capitano, tutti i segnalini **Ossigeno** vengono rimessi nella riserva.
- Se un giocatore non può o non vuole giocare, ad esempio perché non ha abbastanza segnalini **Ossigeno** o perché li vuole risparmiare, salta il suo turno e fa avanzare la freccia del detonatore di uno spazio.
- **Comunicazione:** poiché siete sott'acqua, non potete parlare. È consentito un solo gesto: fare il pollice in su se avete bisogno di più ossigeno.

Riserva:



REGOLE DELLA MISSIONE

- Non si gioca più a turno in senso orario:
 - A ogni turno, il Capitano rivela la prima carta **Numerata** del mazzo.
 - Il primo giocatore (compreso il Capitano) che dice "Zac!", deve tagliare un cavo con quel valore.
- Non appena vengono tagliati 4 cavi di uno stesso valore, la carta **Numerata** corrispondente viene rimossa dal gioco. Quando il mazzo finisce, raccogliete e rimescolate le carte **Numerate**.
- Se un giocatore dice "Zac!", ma non ha un cavo del valore corrispondente o dà un indizio (ad esempio, "Non me la sento"), ruotate la freccia del detonatore di uno spazio in avanti.
- Se nessuno si offre volontario, il Capitano sceglie un giocatore (incluso sé stesso). Se il giocatore scelto non ha un cavo del valore corrispondente, colloca un segnalino **Info** a sua scelta davanti alla propria mano e fa avanzare la freccia del detonatore di uno spazio.
- In qualsiasi momento, un giocatore che ha solo cavi rossi in mano può dire "Zac!" per eseguire l'azione **Rivelare i propri cavi rossi**.

REGOLE DELLA MISSIONE

- I 4 cavi numero 7 devono essere tagliati per ultimi.
- **AZIONE SPECIALE PER QUESTA MISSIONE:** Quando un giocatore, all'inizio del proprio turno, ha solo cavi n. 7 in mano, deve tagliare tutti e quattro i cavi n. 7 contemporaneamente. Se fallisce, la bomba esplode.
- Se un cavo n. 7 viene scoperto prima del tempo, si tratta di un fallimento che viene gestito come al solito (collocate un segnalino **Info** e fate avanzare la freccia di uno spazio).

REGOLE DELLA MISSIONE

- Per tagliare un cavo, bisogna scegliere 2 carte **Numerate** e sommarle o sottrarle per determinare il numero del cavo da tagliare, quindi scartarle.

Esempi:



e



per tagliare un 12 ($3 + 9$)



e



per tagliare un 7 ($10 - 3$)

- Quando non ci sono più carte disponibili sul tavolo, prendete il mazzetto degli scarti e disponete di nuovo tutte le carte a faccia in su, sul tavolo.
- Se un giocatore non può o non vuole giocare, scarta 2 carte **Numerate** a sua scelta e sposta la freccia del detonatore in avanti di uno spazio.

REGOLE DELLA MISSIONE

- I cavi gialli non vengono tagliati come di consueto.
- **AZIONE SPECIALE PER QUESTA MISSIONE:** Dovete tagliare i 3 cavi gialli contemporaneamente. Se giocate in 4 o in 5, questa azione è possibile anche per un giocatore che non ha un cavo giallo in mano.
- Se l'azione fallisce, tutti i cavi indicati ricevono un segnalino **Info**, ma la freccia del detonatore viene fatta avanzare solo di uno spazio.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Per eseguire un taglio, un giocatore deve prima dare a un altro giocatore tanti segnalini **Ossigeno** quanto il valore dei cavi che vuole tagliare.

Esempio: per cercare di tagliare il cavo "5", deve dare 5 gettoni a uno degli altri giocatori (non necessariamente a quello cui sta tagliando il cavo).

- Se un giocatore non può giocare perché non ha abbastanza segnalini **Ossigeno**, o perché li vuole risparmiare, salta il suo turno e fa avanzare la freccia del detonatore di uno spazio.
- **Comunicazione:** poiché siete sott'acqua, non potete parlare. È consentito un solo gesto: fare il pollice in su se avete bisogno di più ossigeno.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Se un taglio fallisce, il segnalino **Info** viene messo accanto al portatessere in questione, invece che davanti al cavo corrispondente.
- Come da regolamento, non potete condividere le informazioni che avete memorizzato.
- Tutti gli equipaggiamenti vengono utilizzati normalmente.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Al proprio turno, il giocatore attivo viene chiamato "Signore".
 - ❶ Egli rivela la prima carta **Numerata** del mazzo.
 - ❷ Decide, senza consultarsi con gli altri, chi deve eseguire un taglio con i cavi di quel valore (può scegliere sé stesso).
 - ❸ Il giocatore scelto deve dire: "Signorsì, Signore", e poi eseguire il taglio.

Poi tocca al giocatore alla sua sinistra diventare il nuovo "Signore", ecc.
- Se il giocatore scelto non ha il valore in questione, colloca un segnalino **Info** a sua scelta davanti alla propria mano, poi fa avanzare la freccia del detonatore di uno spazio.
- Non appena vengono tagliati 4 cavi di uno stesso valore, la carta **Numerata** corrispondente viene rimossa dal gioco. Quando il mazzo finisce, raccogliete e rimescolate le carte **Numerate**.
- Se all'inizio del proprio turno un giocatore ha in mano solo cavi rossi, esegue l'azione **Rivelare i propri cavi rossi**.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Tutti i segnalini **Info** di questa missione sono falsi: quando ne mettete uno davanti alla vostra mano, ciò significa: "questo cavo non ha questo valore".
- Quando un **Taglio in coppia** fallisce, l'altro giocatore mette davanti alla propria mano un segnalino **Info** del valore annunciato (questa è dunque un'informazione falsa).

REGOLE DELLA MISSIONE

- Alla fine del turno di ogni giocatore, muovete **Nano**:

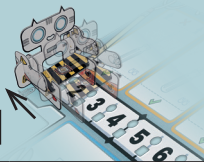
Taglio riuscito:

+1 spazio



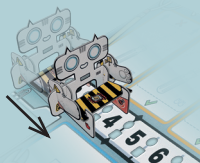
Taglio riuscito
del valore
corrispondente allo
spazio su cui è Nano:

-1 spazio



Taglio fallito:

+2 spazi



Se **Nano** supera lo spazio n. 12:
BOOM! La bomba esplode.

REGOLE DELLA MISSIONE

- Per eseguire un taglio, un giocatore deve prima rimettere nella riserva il numero di segnalini **Ossigeno** corrispondente alla zona del cavo:
 - 1 segnalino (cavi da 1 a 4)
 - 2 segnalini (cavi da 5 a 8)
 - 3 segnalini (cavi da 9 a 12)
- Se un giocatore non può giocare perché non ha abbastanza segnalini **Ossigeno**, salta il suo turno e fa avanzare la freccia del detonatore di uno spazio.
- Ogni volta che un giocatore mette un gettone **Convalida**  sul tabellone, ogni giocatore prende un segnalino **Ossigeno**.
- Prima di iniziare, riproducete il seguente file audio:
- Se uscite vivi da questa lattina... aprite la scatola a sorpresa "Missioni 55 – 66".



Collocate gli 11 cavi rossi qui:

