

1



コナルラベル

数値が異なっていて隣接している2本のコードの外側に≠トークン  を置く。

- それらの2本のうち1本は切断済みでもよい。
- 忘れやすいルール：黄コード2本や赤コード2本は常に同じ数値と見なされるので、これらが“異なっている”ことはあり得ない。

いつでも使うことができる

2



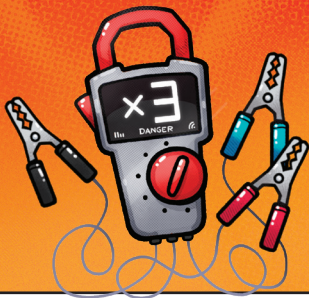
イレカエシーバー

2本のコードを入れ替える。

1. あなたの切断されていないコードのうち1本を、チームメイト1人の手元に裏向きで置く。
2. そのチームメイトもあなたに対して同様にする。
3. 各プレイヤーは自分の新たなコードを取り、自分のタイルスタンド上に置く。
 - タイルスタンドを2台持っているプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーは相手に渡すコードを取ったスタンドに新たなコードを置く。
 - 切断されていない任意のコード（黄コードや赤コードを含む）を入れ替えることができる。
 - これらのコードをどこから取ってどこに置いたかを全プレイヤーが見る。

いつでも使うことができる

3



ミツツケル探知機

2人での切断アクション中、あなたは数値を1つ宣言し（黄の宣言は不可）、チームメイト1人のタイルスタンド上にあるコードを3本指し示すことができる。

- この装備は「フツノ探知機」と同様に機能するが、コードを3本指し示す。

あなたの手番中に使う

4



ヒント付箋

あなたの青コードのうち 1 本の外側に情報トークン ■ を 1 枚置く。

いつでも使うことができる

5



スーパー探知機

2人での切断アクション中、あなたは数値を1つ宣言し（黄の宣言は不可）、チームメイト1人のタイルスタンド1台にあるすべてのコードを指し示すことができる。

- この装備は「フツーノ探知機」と同様に機能するが、タイルスタンド1台にあるすべてのコードを指し示す。

あなたの手番中に使う

6



失敗帳消し機

起爆ダイヤルを1スペース後退させる。

いつでも使うことができる



非常電池

すでに使われているキャラクターカードを1枚か2枚表向きにする。それらの個人装備は今回のミッションで再び使用可能になる。

いつでも使うことができる

8



なんでも レーダー

1 から 12 の数値のうち 1 つを宣言する。
あなたを含む全プレイヤーは、自分のタイルスタンド上にその数値の切断されていない青コードが最低 1 本ある場合、「はい」と答える。

- タイルスタンドを2台持っているプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーは各スタンドごとに返答する。

いつでも使うことができる

9



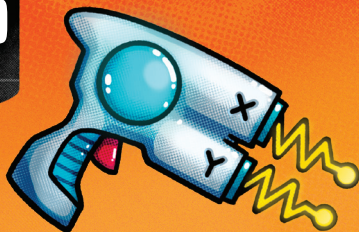
万能氷

2人での切断アクションの前に使用する。
その手番中は以下になる。

- アクションに失敗した場合でも起爆ダイヤルは進まない。
- 赤コードを切断した場合でも爆弾は爆発しない。
- あなたが間違ったコードを指し示した場合、チームメイトは依然として、自分の手札の外側に情報トークン（数値か黄のトークン）を1枚置く。

あなたの手番の開始時に使う

10



ドッチカアタ・レイ

2人での切断アクション中、あなたはコードを指し示すときに数値（黄を含む）を2つ宣言することができる。

- あなたは両方の数値のコードを自分の手札に持っていなければならない。

あなたの手番中に使う

11



いつでもコーヒー

あなたの手番を省略し、チームメイトと相談せずに次の手番プレイヤーを選ぶ。

- そのあと、指名されたプレイヤーから時計回り順にゲームを続ける。

あなたの手番中に使う

12



イコールラベル

数値が同じで隣接している 2 本のコードの外側に＝トークン  を置く。

- それらの2本のうち1本は切断済みでもよい。
- 黄コード2本や赤コード2本は同じ数値と見なされる。

いつでも使うことができる