手番中、プレイヤーは以下のようにしてコードを切断しなければならない。

- 2人での切断: 同一のコード2本(自分のコード1 本と、チームメイトのコード1 本)を切断する。 チームメイトのコードを1 本指し示し、その数値を宣言する(例:「このコードは9です」)。
  - → 正しかった場合は成功する: それらのコードタイル 2 枚を、位置を変えずに タイルスタンドの外側に表向きで置く。
  - → 間違っていた場合は失敗する:
    - 起爆ダイヤルを1スペース進める(髑髏に 到達したとき、爆弾は爆発し、ミッション は失敗する)。
    - ② チームメイトは指し示されたコードの外側に情報トークン を置き、その本当の数値を示す。
    - ▲:手番プレイヤーは自分のどのコードを切断するつもりだったかを明かさない。
- **単独での切断**:自分の手札に残っている、同じ数値のすべてのコードを切断する。
  - 4 本すべて。または
  - 残りの2本 (他の2本がすでに切断されている場合のみ)。

そのあと、それらを表向きでタイルスタンドの外側 に置く。



手番中、プレイヤーは以下のようにしてコードを 切断しなければならない。

- 2人での切断:同一のコード2本(自分のコード 1本と、チームメイトのコード1本)を切断する。
- **単独での切断**:自分の手札に残っている、同じ 数値のすべてのコードを切断する。
- 新要素: 黄コード!黄コードは青コードと同じ方法(2人での切断 か単独での切断)で切断する。

切断中、すべての黄コードは同じ数値を持って いると見なされる。

従って、黄コードを切断したい場合、手番プレイヤーは自分の手札に黄コードを持っていなければならず、チームメイトのコードを指し示して「このコードは黄です」と宣言しなければならない。

注意: ゲーム中に間違って指し示されたコード が黄コードだった場合、チームメイトは"黄"情報トークン ■を使ってそのことを示す。

新要素:赤コード

赤コードを切断するとどうなるのか?

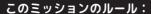
→ 爆弾が即座に爆発し、ミッションは失敗する!

## 新アクション:赤コードの公開

手番開始時、手札に1本以上の赤コードしかないとき、プレイヤーはそれらを公開しなければならない。このプレイヤーはもう爆弾の解除に参加できないが、チームメイトは解除を続ける。これは爆弾を爆発させずに赤コードを公開する唯一の手段である。

- 新要素: 誤備カード
  - ゲーム開始時点ではどの装備も使えない。
  - ある装備の数値のコード2本を切断したとき、 その装備が利用可能になる(そのカードをボー ドの上側に向けてずらす)。
  - 各装備は1回だけ使うことができる(使用後に裏返す)。

#### 通知:



。 このミッションにはこれまでに学んだすべてが含 まれている。

- 対応する数値のコード2本を切断したとき、その 設備が利用可能になる。
- ミッション中に切断してはならない
  1 本ある。赤コードは、あるプレイヤーの手札 に赤コードだけが残っているときにのみ公開す ることができる。

#### 通知:



・新要素:"3 本のうち2本" 2本の黄コードは同時に切断しなければならず、 それぞれの数値は3つの可能性のうち1つで あることしか分からない。

#### 通知:



- 新要素:4本の黄コード
  4本の黄コードはすべて同じ数値だと見なされる。これらは同じ数値のコード4本とまったく同じように切断される。
  - 通常は、2人での切断で同時に2本切断する。
  - 登場している残りの黄コード(4本か、すでに2本切断されている場合は2本)を1人ですべて持っている場合、**単独での切断**で同時に4本か2本切断する。

#### 通知:



・新要素: "2 本のうち1本" 赤コードは1本しか登場せず、その数値は2 つの可能性(2人ゲームでは3つの可能性)の うち1つであることしか分からない。

特殊ルールなし:これまで学んだすべてを生かす こと。

**失敗**:幸運にも、それは偽の爆弾だった ……試験対策をしてもう一度挑戦するように!



君たちは常に、爆弾の解除を要請される可能性が ある。

その事実を受け入れたなら、最初のミッションは「ミッション 9-19」ボックスを開けることだ。