

優先順位の判断

#9

恐るべきマッドサイエンティストが爆弾を改造したようだ。この爆弾は特定のコードを順番に切断しなければ解除できない。

焦ったり冷静さを失ったりしないように！

ゲームの準備

-  x1本
-  x2本
- 
- 

- **数値**カードをよく混ぜ、ランダムに3枚引いて、横1列に並べて表向きでテーブル上に置く。**順番**カード（A面）を左端の数値カードの上側に置く。

例：



 2人ゲーム：•  x2本 •  x4本

時間制限

#10

絡まったコードを解くだけでなく、仲間との「すれ違い」も解く必要がありそうだ。

チームの絆を信じること。コードはみんなで分け合えるほどたっぷりあるのだから！

ゲームの準備



x1本



x4本



- ・15分タイマーを用意する。
- ・装備11（いつでもコーヒー）を引いた場合、別のカードに置き換える。

🐰🐰 2人ゲーム : 🕒 12分

赤のような青、 万策尽きたようだ

#11

「隊長、私は失読症で、色の見分けもつきません」

ゲームの準備

-  x 2本
- 

- **数値**カードをランダムに 1 枚引き、表向きでこのミッションカードの裏面上に置く。
- 引かれた数値カードと同じ数値の**装備**カードがある場合、他のカードに置き換える。
- 引かれた**数値**カードの数値を持つコードの外側に**情報**トークンを置くこともできるが、それが本当に良い判断だろうか？

 2人ゲーム：•  x 4本
ゲームの準備中、隊長は**情報**トークンを置かない。

失われた装備

#12

「コードだ、コードが金鎚で殴りかかってくる！」
.....

ところで金鎚と言え、工具箱はどこに行った？

ゲームの準備

-  x1本
-  x4本
- 

- 登場した各**装備**カード上に**数値**カードを表向きで1枚ずつ置く（装備の数値が見えるように少しずらしておく）。



- 🐰🐰 2人ゲーム : •  x2本 •  x4本

非常警報！

#13

あのマッドサイエンティストが怒り狂っている！
頭に血が上りすぎて、自作の爆弾に赤いコードを
3本も仕込んでしまったらしい。

ゲームの準備



• x 3本

- 赤コード 3 本は他のコードと一緒にせず、混ぜない。隊長から始めて時計回り順に、赤コードを裏向きで 1 本ずつ配る。2 人ゲームでは隊長が 2 本受け取り、各タイルスタンド上に 1 本ずつ置く。そのあと青コードを配る。
- 情報トークンを選ぶ代わりに、各プレイヤーは情報トークンをランダムに 1 枚得て、対応する手札の外側に置く（その数値のコードを持っていない場合、脇に置く）。“黄”情報トークンを引いた場合、引き直す。

 2 人ゲーム：ゲームの準備中、隊長は情報トークンを置かない。

ハイリスクな 爆弾処理専門家

#14

新人から目を離すな！ ほんの些細なミスが致命傷になるぞ！

ゲームの準備



× 2本



× 3本のうち2本

- キャラクターカードを裏向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーに1枚ずつ配る。各プレイヤーは自分のカードを公開する。このミッションでは、**隊長**カードを持っているプレイヤーを“**新人**”と呼ぶ。



2人ゲーム：•  × 3本 •  × 4本

НОВОСИБИРСК(発音不明) でのミッション

#15

工具箱にはロシア語のラベルが貼られているが、君たちにはまるでチンプンカンプンだ。だから箱を開けるたびに何が出てくるかサプライズってことさ！

ゲームの準備

-  x 3本のうち1本 • 
- **装備**カードの表面を見ずに、裏向きでボード上に置く。
- **数値**カード 12枚をよく混ぜ、裏向きの山札にして置き、一番上のカードを表向きにする。

 2人ゲーム : •  x 3本のうち2本

つじつまは合っている

#16

取り残されないように、正しい行動を取ること！

ゲームの準備

-  x1本 •  x3本のうち2本 •  • 

- **数値**カードをよく混ぜ、ランダムに3枚引いて、横1列に並べて表向きでテーブル上に置く。**順番**カード（B面）を左端の数値カードの上側に置く。



2人ゲーム : •  x2本 •  x4本

本物と偽物の見分けはつくか？

ゲームの準備



-  x 3本のうち2本

- キャラクターカードを裏向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーに1枚ずつ配る。各プレイヤーは自分のカードを公開する。このミッションでは、**隊長カード**を持っているプレイヤーを“セルジオ・エル・ミトー”と呼ぶ。そのあと、セルジオ・エル・ミトーは隊長カードを箱に戻す。このプレイヤーは「フツーノ探知機」を使えない！
- 手札の外側に**情報**トークンを1枚置く代わりに、セルジオは2枚置く。これらのトークンは偽物でなければならない（どちらの数値も、割り当てたコードの数値と一致してはならない）。情報トークンを赤コードの外側に置くことはできない。



2人ゲーム：•  x 3本

コウモリの救いの手

#18

このミッションでは使える装備がないが、幸いなことにバットマンがバットレーダーを貸してくれた。

ゲームの準備



x 2本



- **数値**カード 12 枚をよく混ぜ、裏向きの山札にして置く。
- 装備 8（なんでもレーダー）を表向きでボード上に置く。他の**装備**カードは置かない。
- 例外的に、ゲームの準備中に**情報**トークンを置かない。



2人ゲーム : •  x 3 本

窮地に追いこまれて……

#19

君たちはついにマッドサイエンティストの秘密基地を発見した！ 奴はこの洞窟で、策略に長けたすべての陰謀を考え出している。気をつけろ、墓の中に片足を突っこむのは必ずしもいい考えとは限らない……。

ゲームの準備

-  x1本
-  x3本のうち2本
- 

