

このミッションのルール：

- 各プレイヤーは自分の制約を適用しなければならぬ。
- **自分の手番開始時**に自分の制約を適用することができなくなったとき、そのプレイヤーは制約カードを裏返し、以降は通常通りにプレイする。
- **制約**カードを裏返したあとで装備 2（イレカエシーバー）によって制約を守れるコードを得たとしても、そのプレイヤーは制約を無視して通常どおりにプレイする。

このミッションのルール：

- 全プレイヤーは見えている制約を**適用**しなければならない。
- 隊長の各手番開始時に、隊長は（相談したあとで）見えている**制約**カードを次のカードに置き換えることができる。
- 制約のために手番プレイヤーがアクションを**実行できない**場合、手番プレイヤーはそう宣言して手番を飛ばす（起爆ダイヤルは進まない）。
- 制約は**赤コードの公開アクション**には適用されない。
- （めったにないが）**制約**カードの山が尽きた場合、プレイヤーは制約なしでプレイを続けることができる。

このミッションのルール：

- このミッション中は常に、情報トークン（          ）の代わりに偶数／奇数トークン   を使う。これは2人での切断に失敗したときと、装備4（ヒント付箋）を使ったときに適用される。

このミッションのルール：

- キャラクターカードが隠されているあいだ、プレイヤーは個人装備を持っていない。
 - ウィークエスト・リンクは以下のルールに従う。
 - 自分の**制約**カードを（その内容について話すことなく）適用しなければならない。
 - 制約のため、手番中にアクションを実行することができない場合：
 - 起爆ダイヤルを2スペース進める。
 - 全プレイヤーは**制約**カードと**キャラクターカード**を捨て札にする。
 - 他プレイヤーは以下のルールに従う。
 - **制約**カードを無視して通常通りにプレイする。
 - 自分の手番開始時、プレイヤーは（他プレイヤーと相談せずに）誰が**ウィークエスト・リンク**かを指摘して、その制約を推測して説明することができる。
- （プレイヤーか制約、またはその両方について）間違った場合：起爆ダイヤルを1スペース進める。
- （プレイヤーと制約について）正しかった場合：すべての**キャラクターカード**を表向きにして使えるようにする。**ウィークエスト・リンク**はもう制約を適用する必要はなく、通常通りにゲームを進行する（**制約**カードは捨て札にする）。

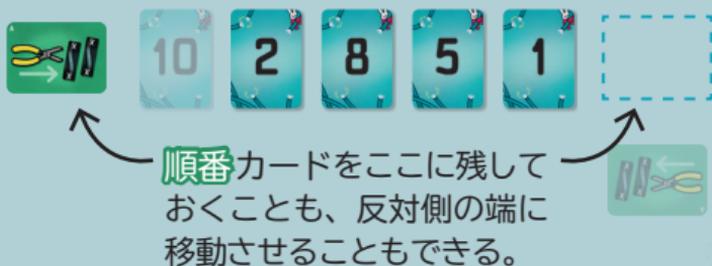
このミッションのルール：

-  トークンで示されているコードは通常の方法で（2人での切断か単独での切断で）切断することができるが、4本の黄コードがすべて切断されているときにしか切断できない。
- 装備の使用：
 -  装備カードを  コードに対して使うことはできない
 -  コードはすべての装備（個人装備、「スーパー探知機（5）」、「なんでもレーダー（8）」を含む）から無視される。

このミッションのルール：

- 見えている**数値**カードの数値を持つコードは、**順番**カード上の矢印で示されている順番で切断しなければならない。**順番**カードが向いている1つ目の数値のコードを2本切断するたびに、そのプレイヤーはその数値カードを取り除いて、**順番**カードをカード列のどちらの端に置くかを（他プレイヤーと相談せずに）選ぶことができる。

例：今、“10”コードが2本切断された。



- 5枚の**数値**カード以外の数値のコードは、任意の**順番**で切断することができる。

このミッションのルール：

- プレイヤーは見えている制約を適用しなければならない。
- ある数値のコードが4本すべて切断されるたびに、見えている**制約**カードを次の1枚に置き換える。
- 制約のために手番プレイヤーがアクションを実行できない場合、手番プレイヤーはそう宣言して手番を飛ばす。1ラウンド中にどのプレイヤーもアクションを実行できない場合、起爆ダイヤルを1スペース進め、制約を置き換える。
- 制約カードの山札が尽きた場合、もう制約はない。
- 制約は**赤コードの公開アクション**には適用されない。

このミッションのルール：

- 隊長は通常の切断アクションを使って、反転しているコードを**自分自身**で切断しなければならない。失敗した場合、爆弾は爆発する。
- 他のどのプレイヤーも、隊長のこのコードを切断することはできない。隊長以外のプレイヤーが、反転している隊長のコードを切断することしかできない場合、そのプレイヤーは自分の手番を飛ばし、起爆ダイヤルを 1 スペース進めなければならない。
- 反転しているコードに対して装備／個人装備を使うことはできない。
- もし反転させたコードが赤コードであれば、赤コードだけを手札に残したうえで赤コードの公開アクションを行わなければならない。

このミッションのルール：

- 見えている**数値**カードに対応している4本のコードは同時に切断しなければならない。
- このミッションの**特殊アクション**：
数値カードの数値のコードを（個人装備を使わずに）4本指し示して切断する。その数値のコードを自分が持っていなくても実行できる。失敗した場合、爆弾は爆発する。
- 特殊アクションが実行されるまで、各ラウンド終了時（隊長の次の手番の前）に、山札内の**数値**カードのうち1枚を捨て札にする。
- **特殊アクション**が実行されたら、隊長から始めて時計回り順に、山札内に残っているすべての**数値**カードを1枚ずつ裏向きで配る。そのあと、各プレイヤーは受け取った**数値**カードに対応している手札の外側に**情報**トークンを1枚置く。プレイヤーの手札にないコードの、またはもう持っていないコードの数値カードを引いた場合、この効果は無視する。その数値の情報トークンがない場合、この効果は無視する。

このミッションのルール：

- このミッション中、各プレイヤーは**情報**トークン () の代わりに、2種類のトークンのうち1つを使う。これは2人での切断に失敗したときと、装備4 (ヒント付箋) を使ったときに適用される。
- 隊長 (および、プレイ人数に応じて3番手と5番手プレイヤー) は **×1**、**×2**、**×3** トークン () を使う。これらのトークンは、指し示しているコードの数値がそのタイルスタンド上に (すでに切断されているコードを含めて) 1つか2つか3つあるということを示す。×2と×3は、同じ数値を持つ任意のコードの外側に置くことができる (たとえば×3の場合、左か中央か右のコードの外側に置く)。
- 2番手プレイヤー (および、プレイ人数に応じて4番手プレイヤー) は **偶数/奇数** トークン  を使う。
- 装備4 (ヒント付箋) を使ったときには、**×1**、**×2**、**×3** トークンを切断されているコードの外側に置くこともできる。
- **×1**、**×2**、**×3** トークンと **偶数/奇数** トークンを赤コードの外側に置くことはできない。

このミッションのルール：

- 黄コード（おとりコードと呼ばれる）は通常の手段では切断できず、1本ずつ切断する。
- このミッションの特殊アクション：
自分の手番中、プレイヤーはチームメイトのおとりコード（黄コード）を1本だけ指し示すことができる。
 - 成功した場合、指し示した黄コードだけを公開し、起爆ダイヤルを1スペース後退させる。
 - 失敗した場合、そこに情報トークンを置き、起爆ダイヤルを1スペース進める！
 - この特殊アクションで指し示したコードが赤コードだった場合、爆弾が爆発する！
- 手札におとりコード（および赤コード）しかない場合、そのプレイヤーは手番を飛ばす。

このミッションのルール：

君たちの周囲にいくらかのスペースを作り、
ショーを始めよう！

最初の手番の前に音声ファイルを再生すること：



Boom! **失敗**：ショーの反応は冷やかだった
……ふざけるのはやめて、ショーをもう一度始め
よう！

🐰 **成功**：君たちはその演目を堂々とやり遂げ
た！ しかし、気をつけるように。次の悪党はユー
モアのセンスがないかもしれない……

「ミッション 43-54」のサプライズボックスを
開けること。