

このミッションのルール：

- 各プレイヤーの手番終了時、ナノは1スペース進む。スペース12に到達したとき、ナノは方向転換して、次はスペース11に戻り……というように繰り返す。
- ナノがいるスペースの数値に対応しているコードを切断したとき、手番プレイヤーはナノ上に置かれているコードを1本得て、他プレイヤーに見せずに手札内の適切な位置に置く（タイルスタンドを2台持っているプレイヤーは、どちらかのタイルスタンドを選んで置く）。
- 爆弾を解除して勝利するためには、ナノ上にあるものを含めて、すべてのコードを切断したうえで赤コードを公開する必要がある。
- 装備11（いつでもコーヒー）を使っても、ナノが前進するのを止めることはできない。

このミッションのルール：

- ・切断アクションを実行するとき、プレイヤーは最初に、その数値のゾーンに対応している枚数の**酸素**トークン（コード1～4：1枚、コード5～8：2枚、コード9～12：3枚）をリザーブから取らなければならない。
- ・隊長の手番開始時、すべての酸素トークンをリザーブエリアに戻す。
- ・十分な**酸素**トークンがないためにアクションを実行できない場合、手番プレイヤーは手番を飛ばし、起爆ダイヤルを1スペース進める。
- ・**意思疎通**：水中にいるため、プレイヤーは話すことができない。認められているサインは1つだけである——さらなる酸素が必要な場合、親指を立てること。

リザーブエリア：



このミッションのルール：

- プレイヤーはもう時計回り順ではプレイしない。
 - 各手番ごとに、隊長は**数値**カードを1枚引く。
 - 最初に「チョキン！」と言ったプレイヤー（隊長でも可）が、その数値のコードを切断しなければならない。
- ある数値の4本のコードが切断されたら、対応する**数値**カードを捨て札にする。山札が尽きた場合、捨て札を混ぜ直す。
- 「チョキン！」と言ったのに対応する**数値**のコードを持っていなかったり、手がかりを与える発言（「その数値のコードは切りたくないな」など）があった場合、起爆ダイアルを1スペース進める。
- 誰も「チョキン！」と言わない場合、隊長が1人選ぶ（自分でも可）。そのプレイヤーがその数値のコードを持っていない場合、そのプレイヤーの任意のコードの外側に**情報**トークンを1枚置き、起爆ダイアルを1スペース進める。
- 赤コードしか持っていないプレイヤーはいつでも、「チョキン！」と言って**赤コードの公開アクション**を実行できる。

このミッションのルール：

- 4本の(00)7コードは最後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：
手番開始時、手札に“7”コードしかないとき、そのプレイヤーは4本すべての“7”コードを同時に切断しなければならない。失敗した場合、爆弾が爆発する。
- 他の数値のコードを切断しようとしているときに、“7”コードが早い段階で見つかった場合、それは単に失敗とみなされる（通常どおりに処理され、情報トークンを置き、起爆ダイヤルを1スペース進める）。

このミッションのルール：

- コードを切断するために、プレイヤーは**数値**カードを2枚選び、その和か差に対応するコードを切断して、そのあとそれらのカードを捨て札にする。

例：

 と  を選んで $12 (3 + 9)$ を切断する。

 と  を選んで $7 (10 - 3)$ を切断する。

- 見えているカードがテーブル上にない場合、捨て札を取って12枚すべてを再びテーブル上に広げて置く。
- アクションを実行することができない（またはしたくない）場合、そのプレイヤーは任意の**数値**カードを2枚捨て札にして、起爆ダイヤルを1スペース進める。

このミッションのルール：

- 黄コードは通常的手段では切断できない。
- **このミッションの特殊アクション：**
3本の黄コードを同時に切断する。4 / 5人ゲームでは、黄コードを持っていないプレイヤーでもこのアクションを実行することができる。
- このアクションに失敗した場合、指し示されたすべてのコードの外側に **情報** トークンを置き、起爆ダイヤルを 1 スペースだけ進める。

このミッションのルール：

- 切断アクションを実行するために、プレイヤーは最初に、切断したいコードの数値に等しい枚数の**酸素**トークンをチームメイト 1 人に渡さなければならない。

例：“5” コードを切断しようとする場合、プレイヤーはチームメイトのうち 1 人（切断しようとしているコードの所有者である必要はない）に酸素トークンを 5 枚渡さなければならない。

- 十分な**酸素**トークンを持っていないためにアクションを実行することができない場合、そのプレイヤーは手番を飛ばし、起爆ダイヤルを 1 スペース進める。
- **意思疎通**：水中にいるため、プレイヤーは話すことができない。認められているサインは 1 つだけである——さらなる酸素が必要な場合、親指を立てること。

このミッションのルール：

- 切断に失敗した場合、指し示されたコードの外側ではなく、そのコードがあるタイルスタンドの横に情報トークンを置く。
- 言うまでもなく、各プレイヤーは自分が記憶している情報を共有することはできない。
- すべての装備は通常通りに使うことができる。

このミッションのルール：

- 手番プレイヤーは“サー”となる。
 - ① サーは山札の1枚目の**数値**カードを表向きにする。
 - ② 相談せずに、サーはその数値のコードで切断アクションを実行するプレイヤーを決める（自分でも可）。
 - ③ 指名されたプレイヤーは「サー、イエス・サー！」と言い、切断アクションを実行しなければならない。

そのあと、サーの左隣のプレイヤーが新たなサーとなり……というように続ける。

- 指名されたプレイヤーがその**数値**のコードを持っていない場合、そのプレイヤーは任意の手札の外側に**情報**トークンを1枚置き、起爆ダイヤルを1スペース進める。
- ある数値の4本のコードが切断されたら、対応する**数値**カードを捨て札にする。山札が尽きた場合、捨て札を混ぜ直す。
- 自分の手番開始時に赤コードしか持っていない場合、手番プレイヤーは**赤コードの公開**アクションを実行する。

このミッションのルール：

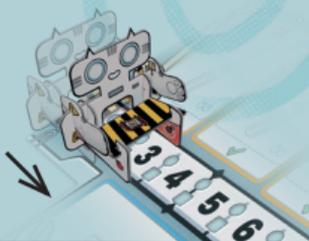
- このミッション中のすべての情報トークンは偽情報になる。手札の外側に情報トークンを置いたとき、それは「このコードはこの数ではない」ということを意味する。
- **2人での切断**に失敗したとき、指し示されたコードの所有者はそのコードの外側に、宣言された数値の**情報**トークンを偽情報として置く。

このミッションのルール:

- 各プレイヤーの手番終了時、ナノは以下のよう
に移動する。

コードの切断に成功した:

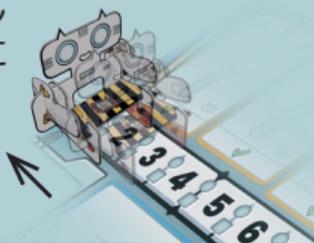
+1 スペース



ナノがいるスペースに対応し
ている数値のコードの切断に
成功した:

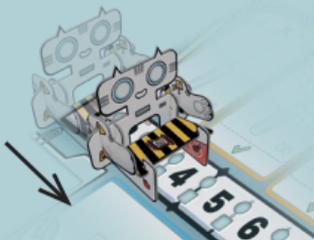
-1 スペース

(スペース 1 の手前にも戻れる)



コードの切断に失敗した:

+2 スペース



注意せよ。ナノがスペース 12 を超えた場合、
ドカーン! 爆弾は爆発する!

このミッションのルール：

- 切断アクションを実行するとき、プレイヤーは最初に、その数値のゾーンに対応している枚数の酸素トークンを支払わなければならない（テーブルの中央に置く）。
 - コード 1 ~ 4：トークン 1 枚
 - コード 5 ~ 8：トークン 2 枚
 - コード 9 ~ 12：トークン 3 枚
- 十分な酸素トークンがないためにアクションを実行できない場合、手番プレイヤーは手番を飛ばし、起爆ダイヤルを 1 スペース進める。
- ボード上に確定トークン ● を置くたびに、各プレイヤーは酸素トークンを 1 枚得る。
- 最初の手番を始める前に音声ファイルを再生する。
- このブリキ缶から生きて脱出できたら、「ミッション 55-66」のサプライズボックスを開けること。



赤コード 11 本をここに置く。

