

このミッションのルール：

- 登場しているいずれかのチャレンジに成功したら、そのカードを捨て札にして起爆ダイアルを1スペース後退させる。



- チャレンジ**カードには条件が示されている。この条件を満たした場合、プレイヤーはそのチャレンジに成功する。これは1人のプレイヤーに関する場合もあれば（タイルスタンド上でのコードの配置など）、チーム全体に関する場合もある（連続でのコードの切断など）。

このミッションのルール：

- 各プレイヤー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**自分のアクション**で切断しなければならない。この時、装備や**フツ／探知機**は使用できない。失敗した場合、爆弾は爆発する。
- 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。
- プレイヤーはチームメイトの反転しているコードを使って（意図的に、またはやむを得ず）**2人での切断アクション**を実行することもできるが、そうした場合、起爆ダイアルを1スペース進める。

このミッションのルール：

- ボード上に**特定**トークン  を置くたびに、その数値に割り当てられている**制約**カードをボード上に置く。すでに他の制約カードがある場合はその上に重ねて置き、新たな1枚だけが発動する。
- 全プレイヤーはこの制約を適用しなければならない。
- 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（起爆ダイアルは進めない）。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、爆弾は爆発する。
- 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：

- 切断に失敗した場合でも、指し示されたコードに関する情報は何も得られない。
- しかし、朗報がある。各プレイヤーは手番ごとに個人装備の「**フツーノ探知機**」を使うことができる！ しかも電池切れになることはない！

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、手番プレイヤーは以下のステップを実行しなければならない。

① ナノが今いるカードか、ナノの前方にあるカードのうち1枚に対応している数値の手札を1本選ぶ。今いるカード上ならナノをそのまま残し、前方なら移動させる（後退させることはできない）。

② ナノがいるカードの数値で切断アクションを実行する。

③ ナノを任意の方向に向ける（今のままにしておくか、反転させる）。

- 選択できる数値（ナノがいるカードか、ナノの前方にあるカードの数値）でアクションを実行することができない場合、手番プレイヤーはナノを反転させ、起爆ダイヤルを1スペース進めてからアクションを実行する。
- ある数値の4本のコードが切断されたとき、そのカードを裏向きにする。
- 装備11（いつでもコーヒー）は手番全体を飛ばす。

- ンジに成功した
起爆ダイヤルを



- **チャレンジ**カードには条件が示されている。この条件を満たした場合、プレイヤーはそのチャレンジに成功する。これは1人のプレイヤーに関する場合もあれば（タイルスタンド上でのコードの配置など）、チーム全体に関する場合もある（連続でのコードの切断など）。

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ない。制約を適用できない場合、手番プレイヤーは手番を飛ばす（起爆ダイアルは進めない）。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、爆弾は爆発する。
- 各ラウンド中、隊長の手番の前に、プレイヤーは相談して、すべての**制約**カードを隣に渡したいかどうかを決める。渡すことにした場合、時計回りか反時計回りのいずれかを選び、その方向にいる隣のチームメイトに渡す。
- プレイヤーはいつでも、自分の**制約**カードを捨て札にして、他の制約カード（F～Lからランダムに選んだ1枚）に交換することができる。そうした場合、起爆ダイアルを1スペース進めなければならない。
- 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：

- 見えている**数値**カードのうち 1 枚のコードを 4 本切断するたびに、起爆ダイヤルを 1 スペース後退させる。

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**トークンをリザーブエリア（下記参照）に置かなければならない。

例：“5”のコードを切断しようとする場合、酸素トークンを5枚置かなければならない。

- 手番終了時、手番プレイヤーは持っているすべての酸素トークンを左隣のプレイヤーに渡す。
- 各ラウンドのあと、隊長はリザーブにあるすべての酸素トークンを取って手番を始める。隊長が自分のすべてのコードを切断しているか、装備 11（いつでもコーヒー）を使ったためにアクションを実行しない場合、次のプレイヤーが**酸素**トークンを取る。
- 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。

リザーブエリア：



このミッションのルール：

- 各プレイヤー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**自分のアクション**で切断しなければならない。この時、装備や**フツ／探知機**は使用できない。失敗した場合、爆弾は爆発する。
- 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。
- プレイヤーはチームメイトの反転しているコードを使って（意図的に、またはやむを得ず）**2人での切断アクション**を実行することもできるが、そうした場合、起爆ダイアルを1スペース進める。

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、プレイヤーは自分の**数値**カードのうち 1 枚に対応しているコードを切断しようとしなければならない。
- 自分の数値カードに対応しているコードが手札にない場合、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。
- いずれの場合も、手番終了時、手番プレイヤーは自分の**数値**カードのうち 1 枚を選んで任意のチームメイトに渡さなければならない。
- ある数値の 4 本の配線を切断したとき、その数値カードを裏向きにする。このため、プレイヤーは一部のカードを表向きで手元に置き（それらの数値のコードを切断しなければならない）、一部を**裏向き**で置くことになる（裏向きのカードを渡すこともできる）。
- 装備 11（いつでもコーヒー）は手番全体を飛ばす。

このミッションのルール：

- ・ 切断アクションを実行したあと（成功か失敗かは問わない）、プレイヤーは**ボムバスターズ**駒を、条件を満たした任意の制約の方向に**移動させなければならない**。

例：“10” コードを切断した場合、“偶数” か “7～12” の方向にボムバスターズ駒を移動させる。

- 黄コードは指示されたときに**のみ**切断することができる。
- 壁を横切るとはできない。可能な**すべての**移動が壁に阻まれる場合、駒を今あるマスに残しておく。
- 縞模様のマスでは、ミッション中に説明された**アクション**を実行するために、“**アクション**” の制約の条件を満たした切断を行う必要がある。
- **単独での切断**でコードを 4 本切断した場合、その数値のコードを個別に 2 回切断したと見なされる。つまり、対応している制約に応じて移動かアクション（またはその両方）を実行する。
-  = プレイヤーは“**アクション**” の制約に対応しているコードの切断に成功しなければならない（そして駒は移動させない）。
-  = 隠れ家カードを裏返して階層を変更し、階段マスに駒を置く。北（“N”）の向きを維持すること。
-  = 起爆ダイヤルを 1 スペース進める。
- 最初の手番を始める前に音声ファイルを再生する。



 **失敗：**君たちは最後の 1 つのミッションで諦めるつもりはない！ この隠れ家をもう一度襲撃しよう！

 **成功：**素晴らしい偉業！ 素晴らしい才能だ！ これで君たちは安心して引退することができる……ついに……おそらく……。