

연습 임무, 첫 번째 날

#1

제1강: 전선 자르는 법

게임 준비

모든 임무는 이 부분에 필요한 구성물이 표시됩니다.



-  ×24 (1~6까지의 전선만, 각 4개씩)

- 연습 임무를 위한 예외 규칙:

- **장비** 카드를 게임판에 놓지 마세요.
- 파랑 전선을 일부만 사용합니다.

- 앞으로의 모든 임무에 공통되는 준비사항:

- 게임을 하는 폭발물 해체 전문가 숫자에 해당하는 칸에 기폭 타이머를 놓습니다.
- 각 폭발물 해체 전문가는 **캐릭터** 카드를 한 장 가져갑니다. 여러분은 게임 중 한 번씩 캐릭터가 가진 **이중 감지기**를 사용할 수 있습니다.
- 대장부터 시계 방향으로, 각 폭발물 해체 전문가는 **정보** 토큰  하나를 선택해서, 자기 파랑 전선 중 그 값을 가진 전선 앞에 놓습니다.
- 마지막으로 **임무** 카드를 뒤집어서 게임판 왼쪽 아래에 놓습니다. 임무 카드 뒷면에는 해당 임무의 특별 규칙이 적혀 있습니다.

연습 임무, 두 번째 날

#2

제2강: 노랑 전선 자르는 법

게임 준비



×32 (1~8까지만)



×2*

*1.1~7.1까지의 노랑 전선 중에서 무작위로 뽑으세요.

- 연습 임무를 위한 예외 규칙:
 - 파랑 전선을 일부만 사용합니다.
 - 장비** 카드를 게임판에 놓지 마세요.
- 이번 임무부터 앞으로의 모든 임무에 공통되는 준비사항: 해당 임무의 특수 전선(이번 임무에서는 노랑 전선 2개)을 나타내는 나무 표시 말을 게임판 중앙의 숫자열 위에 놓으세요.
- 기억해 두세요: 게임 준비 동안에는 절대로 노랑 **정보** 토큰  을 사용할 수 없습니다.

연습 임무, 세 번째 날

#3

제3강: 빨강 전선 (안) 자르는 법

게임 준비



×40 (1~10까지만)



×1*

*1.5~9.5까지의 빨강 전선 중에서 무작위로 뽑으세요.

- 연습 임무를 위한 예외 규칙:
 - 파랑 전선을 일부만 사용합니다.
- 이번 임무부터 앞으로의 모든 임무에 공통되는 준비사항: 게임을 하는 폭발물 해체 전문가의 숫자에 따라 **장비** 카드를 무작위로 뽑아서 게임판에 놓습니다.
- 11번 장비(커피 보온병) 또는 12번 장비(= 꼬리표)를 뽑았다면, 다른 것으로 다시 뽑습니다.

연습 임무: 실전 첫 번째 날

#4

이제 배운 것을 실제로 써먹어 보세요!

게임 준비

-  ×48 (전부)
-  ×1
-  ×2

- 이번 임무부터, 파랑 전선은 **항상 전부**(48개) 다 사용합니다.
- 2명  이서 게임하는 경우, 아래쪽 상자의 변형 게임 준비를 참고합니다.

-  2명: ·  ×48
-  ×1
-  ×4

연습 임무: 실전 두 번째 날

#5

앞길은 꽃길이 아니라 가시밭길, 아니 지뢰밭길입니다...

게임 준비



×1



×2 (3개 중에서)*

* 타일을 분배하기 전에:

- 노랑 타일 3개를 뽑습니다.
- 노랑 표시말  3개를 가져와 게임판의 알맞은 위치에 ? 면으로 놓습니다.
- 노랑 타일 3개를 뒷면으로 섞어서 2개를 뽑아, 확인해 보지 않고 파랑 타일들 속에 섞어 넣습니다. 3번째 노랑 타일은 확인해 보지 않고 치워 둡니다.



2명:



×2



×2 (3개 중에서)

연습 임무: 실전 세 번째 날

#6

여러분을 기다리는 노란 것은 무엇일까요?
제때 잘라야 할 노랑 전선 4개죠!

게임 준비



×1



×4



2명:



×2



×4

연습 임무: 종강일

#7

좋은 빨강 전선과 나쁜 빨강 전선이 있습니다...

게임 준비



· ×1 (2개 중에서)*

* 타일을 분배하기 전에:

- 빨강 타일 2개를 뽑습니다.
- 빨강 표시말  2개를 가져와 게임판의 알맞은 위치에 ? 면으로 놓습니다.
- 빨강 타일 2개를 뒷면으로 섞어서 1개를 뽑아, 확인해 보지 않고 파랑 타일들 속에 섞어 넣습니다. 나머지 빨강 타일은 확인해 보지 않고 치워 둡니다.



2명: ·  ×1 (3개 중에서)

최종 시험

#8

폭발물 처리사 자격 시험이 있는 중요한 날입니다!
합격할 자신은 충분하시겠죠?

게임 준비



· ×1 (2개 중에서)



· ×2 (3개 중에서)



2명: · ×1 (3개 중에서)



· ×4