

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Sprogmenų neutralizavimo specialisto ėjimo pabaigoje Nano pajuda per vieną laukelį į priekį. Kai jis pasiekia laukelį „12“, apsisuka ir grįžta į „11“, ir t. t.
- Kai aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas nukerpa laidus, atitinkančius skaičių, ant kurio yra Nano, jis paima laidą nuo roboto ir niekam nerodydamas padeda jį tinkamoje vietoje savo rankoje (jei turi 2 kortelių stovus, gali dėti ant pasirinkto).
- Norint neutralizuoti bombą ir laimėti, visi laidai turi būti nukirpti (jei raudoni – atskleisti), įskaitant Nano laidą.
- Įranga nr. 11 (*Kavos termosas*) netrukdo Nano judėti į priekį.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Norėdamas atlikti kirpimo veiksmą, sprogmenų neutralizavimo specialistas pirmiausia turi iš rezervo paimti tiek **deguonies** žetonų, kiek reikalauja zona: 1 žetoną (laidai nuo 1 iki 4), 2 žetonus (laidai nuo 5 iki 8) arba 3 žetonus (laidai nuo 9 iki 12).
- Kapitono ėjimo pradžioje visi žetonai grąžinami į rezervą.
- Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas negali žaisti, nes neturi pakankamai **deguonies** žetonų, arba nenori žaisti siekdamas sutaupyti žetonų, jis praleidžia ėjimą ir detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalą.
- **Komunikacija:** kadangi esate po vandeniu, negalite kalbėti. Leidžiamas tik vienas ženklas: iškelkite nykštį, jei jums reikia daugiau deguonies.

Rezervas:



MISIJOS TAISYKLĖS:

- Sprogmenų neutralizavimo specialistai nebežaidžia iš eilės pagal laikrodžio rodyklę:
 - Kiekvieno ėjimo metu kapitonas paima **skaičiaus** kortą.
 - Pirmasis sprogmenų neutralizavimo specialistas (įskaitant kapitoną), kuris pasakys „Kerpam!“, turi nukirpti šios vertės laidą.
- **Skaičiaus** korta pašalinama iš karto, kai nukerpami 4 laidai. Kai krūvelė baigiasi, **skaičiaus** kortos sumaišomos iš naujo.
- Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas pasako „Kerpam!“, bet neturi tinkamos vertės laido arba duoda kokią nors užuominą (pvz., „Nežinau, ar reikėtų tai daryti“), detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalą.
- Jei niekas nepasisiūlo, kapitonas pasirenka sprogmenų neutralizavimo specialistą (įskaitant save). Jei šis specialistas neturi tos vertės laido, jis padeda pasirinktą **informaciją** žetoną priešais savo ranką ir detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalą.
- Sprogmenų neutralizavimo specialistas, rankoje turintis tik raudonus laidus, gali bet kuriuo metu pasakyti „Kerpam!“, kad atliktų **raudonų laidų atskleidimo** veiksmą.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Keturi „(00)7“ laidai turi būti nukirpti paskutiniai.
- **SPECIALUS VEIKSMAS ŠIAI MISIJAI:** kai sprogmenų neutralizavimo specialisto rankoje jo ėjimo pradžioje yra likę tik „7“ laidai, jis turi nukirpti visus keturis „7“ laidas vienu metu. Jei tai nepavyksta, bomba sprogs.
- Jei „7“ laidas atrandamas anksčiau, tai laikoma nesėkme. Tokiu atveju, kaip įprasta, padedamas **informacijos** žetonas ir detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalą.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Norėdami nukirpti laidą, turite pasirinkti 2 **skaičiaus** kortas ir jų skaičius sudėti arba atimti, kad nustatytumėte, kurį laidą kirpti, o tada jas pašalinti.

Pavyzdžiai:



ir



, norint nukirpti 12 ($3 + 9$)



ir



, norint nukirpti 7 ($10 - 3$)

- Kai ant stalo nebelieka atverstų kortų, paimama pašalintų kortų krūvelė ir vėl išdėliojama 12 kortų.
- Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas negali arba nenori žaisti, jis pašalina 2 pasirinktas **skaičiaus** kortas ir pasuka detonatoriaus rodyklę per vieną padalą.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Geltoni laidai nekerpami įprastu būdu.
- **SPECIALUS VEIKSMAS ŠIAI MISIJAI:**
nukirpkite visus 3 geltonus laidus vienu metu. Žaidžiant 4 arba 5 sprogmenų neutralizavimo specialistams, veiksmas galimas net specialistui, kurio rankoje nėra geltono laido.
- Jei veiksmas nepavyksta, visi nurodyti laidai gauna **informacijos** žetoną, tačiau detonatoriaus rodyklė pajuda tik per vieną padalį.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Norėdamas atlikti kirpimo veiksmą, sprogmenų neutralizavimo specialistas pirmiausia turi atiduoti komandos draugui tiek **deguonies** žetonų, kokia yra kerpamo laido vertė.

Pavyzdys: norėdami pabandyti nukirpti laidą „5“, turite atiduoti 5 žetonus vienam iš komandos draugų (nebūtinai tam, kurio laidą kirpsite).

- Jei sprogmenų neutralizavimo specialistas negali žaisti, nes neturi pakankamai **deguonies** žetonų, arba nenori žaisti, siekdamas sutaupyti žetonų, jis praleidžia ėjimą ir detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalą.
- Kai sprogmenų neutralizavimo specialistui baigiasi laidai arba jis atskleidžia savo raudonus laidus, jo **deguonies** žetonai pašalinami. Atidžiai stebėkite, kam atiduodate savo žetonus!
- **Komunikacija:** kadangi esate po vandeniu, negalite kalbėti. Leidžiamas tik vienas ženklas: iškelkite nykštį, jei jums reikia daugiau deguonies.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Jei kirpimas nepavyksta, **informacijos** žetonas padedamas šalia atitinkamo kortelių stovo (o ne priešais pasirinktą laidą).
- Savaime suprantama, sprogmenų neutralizavimo specialistai negali dalytis savo įsiminta informacija.
- Visa įranga naudojama, kaip įprasta.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Savo ėjimo metu aktyvus sprogmenų neutralizavimo specialistas tampa „seru”.
 - ➊ Jis atverčia pirmą **skaičiaus** kortą krūvelėje.
 - ➋ Nesitardamas su kitais jis nusprendžia, kas turi atlikti kirpimo veiksmą su šios vertės laidais (įskaitant save).
 - ➌ Paskirtas žaidėjas turi pasakyti „Sere, taip, sere!” ir atlikti savo kirpimo veiksmą. Tada žaidėjas serui iš kairės tampa naujuoju seru, ir t. t.
- Jei paskirtas sprogmenų neutralizavimo specialistas neturi tos vertės laido, jis padeda pasirinktą **informacijos** žetoną priešais savo ranką, o detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalą.
- **Skaičiaus** korta pašalinama iškart, kai nukerpami 4 atitinkami laidai. Kai krūvelė baigiasi, **skaičių** kortos sumaišomos iš naujo.
- Jei savo ėjimo pradžioje sprogmenų neutralizavimo specialistas turi tik raudonus laidus, jis atlieka **raudonų laidų atskleidimo** veiksmą.

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Šioje misijoje visi **informacijos** žetonai yra melagingi: kai dedate informacijos žetoną priešais savo ranką, tai reiškia „šis laidas nėra šios skaitinės vertės“.
- Kai sprogmenų neutralizavimo specialisto kirpimas KARTU nepavyksta, nurodyto laido turėtojas padeda nurodytos vertės **informacijos** žetoną priešais savo ranką (pateikdamas melagingą informaciją).

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Sprogmenų neutralizavimo specialisto ėjimo pabaigoje **Nano** pajuda:

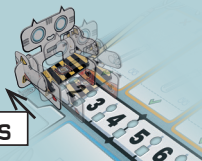
Sėkmingas kirpimas:

+1 laukelis



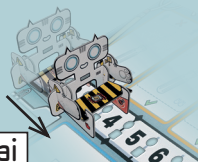
Sėkmingas laidų, kurių skaitinė vertė atitinka dabartinį **Nano** laukelį, kirpimas:

-1 laukelis



Nesėkmingas kirpimas:

+2 laukeliai



Dėmesio: jei Nano prieina 12 laukelį – bum! Bomba sprogst!

MISIJOS TAISYKLĖS:

- Norėdamas atlikti kirpimo veiksmą, sprogmenų neutralizavimo specialistas pirmiausia turi išleisti tiek **deguonies** žetonų, kiek reikalauja nurodyta zona (padėdamas juos į rezervą stalo viduryje):
 - 1 žetonas (laidai nuo 1 iki 4)
 - 2 žetonai (laidai nuo 5 iki 8)
 - 3 žetonai (laidai nuo 9 iki 12)
 - Jei savo ėjimo pradžioje sprogmenų neutralizavimo specialistas negali žaisti dėl deguonies trūkumo, jis praleidžia ėjimą ir detonatoriaus rodyklė pajuda per vieną padalį. Jeigu jis žaisti GALI (turi pakankamai **deguonies** žetonų, kad nukirptų vieną iš savo laidų), PRIVALO žaisti.
 - Kaskart, kai ant lentos padedate **patvirtinimo** žetoną , kiekvienas sprogmenų neutralizavimo specialistas paima vieną **deguonies** žetoną.
 - Prieš pradėdami pirmą raundą paleiskite garso įrašą:
 - Jei ištrūksite iš šios skardinės gyvi, atidarykite 55–66 misijų dėžutę.
- Čia padėkite 11 raudonų laidų:

