

REGRAS PARA A MISSÃO:



- Não podem cortar os Fios **b** e **c** até terem cortado pelo menos 2 Fios **a**.
- Não podem cortar os Fios **c** até terem cortado pelo menos 2 Fios **b**.
- Os outros valores podem ser cortados a qualquer momento.
- Se um dos Especialistas tiver apenas Fios que não pode cortar no seu suporte (por exemplo, apenas Fios **c** e nenhum Fio **b** foi cortado), então **BOOM**, a Bomba explode.

Quando 2 Fios **a** forem cortados, podem virar a carta **a** e mover a carta de **Sequência**. Depois, façam o mesmo para a carta **b**.



REGRAS PARA A MISSÃO:

- Assim que a preparação estiver concluída, acionem o temporizador: é necessário desarmar a Bomba antes que o tempo acabe!
- Como exceção, não jogarão no sentido horário, podem jogar pela ordem que desejarem. Assim que um Especialista disser «Corta!», torna-se no Especialista ativo e joga.

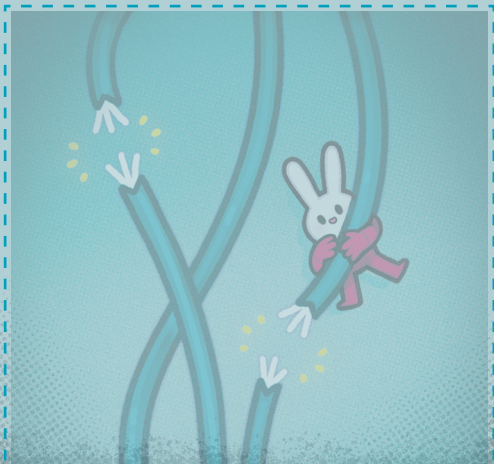
Importante: Aguardem até ao final do turno do Especialista ativo para alguém dizer «Corta!». Não entrem em pânico, estão todos a trabalhar em conjunto!

- O mesmo Especialista não pode jogar várias vezes seguidas, exceto quando existem apenas 2 Especialistas ou se for o único ainda em jogo.

REGRAS PARA A MISSÃO:

Os 4 Fios com o valor da carta de **Número** abaixo são considerados **exatamente** como sendo Fios vermelhos:

- Cortar os Fios com este valor irá detonar a Bomba e a Missão fracassará.
- Para os poder revelar, o Especialista necessita ter apenas Fios com este valor na sua mão durante o seu turno.



REGRAS PARA A MISSÃO:

- Para utilizarem qualquer **Equipamento**, devem ter anteriormente cortado:
 - 2 Fios do valor do Equipamento (como habitualmente).
 - 2 Fios do valor da carta de **Número** que está sobre ele. A ordem não interessa.
- Cortar 2 Fios do mesmo valor é suficiente para desbloquearem tanto o Equipamento correspondente, se estiver em jogo, como a carta de **Número** respetiva, caso esteja em jogo.
- «Fundo duplo»: Se este Equipamento for utilizado, coloquem uma carta de **Número** em cada uma das 2 novas cartas de **Equipamento**. Se 2 Fios de qualquer um desses valores já estiverem cortados, podem remover imediatamente as cartas sobrepostas. Caso contrário, serão removidas posteriormente.

REGRAS PARA A MISSÃO:

No seu turno, o Especialista ativo pode realizar uma nova ação:

- **AÇÃO ESPECIAL PARA ESTA MISSÃO:** Cortar os 3 Fios vermelhos em simultâneo. O Especialista deve indicar os 3 Fios vermelhos entre os Fios que ainda não foram cortados.
 - Se pelo menos um dos Fios não for vermelho: a Bomba explode.
 - Com 4 e 5 Especialistas, a ação é possível mesmo para um Especialista que não tenha Fios vermelhos na mão.
 - **ATENÇÃO:** Se um Especialista tiver apenas Fios vermelhos, DEVE realizar esta ação especial.



REGRAS PARA A MISSÃO:

- Se «o novato» fracassar ao realizar uma ação de Corte Duplo, a Bomba explode imediatamente.

Nota: O novato não pode utilizar o Equipamento 9 («Estabilizador»).

- antes à 1ª carta
s, virem 1 das
ta pode ser
ependentemente



Os 2 últimos Fios «8» acabam de ser cortados: a primeira carta de **Equipamento** é virada e deslizada para cima (está disponível).

- Se uma carta de **Número** for virada mas os 4 Fios já tiverem sido cortados, substituam-na por uma nova do baralho (sem ganharem qualquer **Equipamento**).

REGRAS PARA A MISSÃO:



- Não podem cortar os Fios **b** e **c** até terem cortado **TODOS** os 4 Fios **a**.
- Não podem cortar os Fios **c** até terem cortado **TODOS** os 4 Fios **b**.
- Os outros valores podem ser cortados a qualquer momento.

Quando os 4 Fios **a** forem cortados, podem virar a carta **a** e mover a carta de **Sequência**. Depois, façam o mesmo para a carta **b**.



REGRAS PARA A MISSÃO:

- Todas as fichas de **Informação** do Sergio el Mytho nesta Missão são falsas: quando coloca uma ficha de **Informação** em frente ao seu suporte, significa «este Fio não tem este valor».
- Quando uma ação de Corte Duplo do Sergio fracassa, o Sergio coloca 1 ficha de **Informação** do valor anunciado em frente ao Fio designado (o que é uma informação falsa).
- O Sergio não pode utilizar uma carta de **Equipamento** mas pode participar nos efeitos dos Equipamentos 2 («Walkie-talkies») e 8 («Radar geral»).

REGRAS PARA A MISSÃO:

Para esta Missão, o «Radar geral» estará sempre disponível.

No seu turno, o Especialista ativo:

- 1 Revela a 1ª carta de **Número** do baralho.
- 2 Utiliza o Equipamento 8 («Radar geral») para o valor da carta de **Número**.
- 3 Nomeia qualquer jogador (incluindo ele próprio) para fazer um corte (**PESSOAL** ou **DUPLO**) com Fios desse valor.

Como é habito, o próximo Especialista ativo será quem estiver à sua esquerda (não o que está à esquerda do Especialista que fez o corte).

- Quando o baralho estiver vazio, peguem e embaralhem todas as cartas de **Número**.
- Uma carta de **Número** é retirada da partida assim que os 4 Fios correspondentes forem cortados.
- Se, no início do seu turno, um Especialista tiver apenas Fios vermelhos na mão, realiza a ação **Revelar Fios vermelhos**.

Lembrete: Como em todas as Missões, não é permitido recordar as respostas dadas aos radares em rondas anteriores. Portanto, prestem atenção!

REGRAS PARA A MISSÃO:

Chegaram finalmente à gruta e devem preparar-se para intervir...

Reproduzam o ficheiro de som, lendo o *QR Code*:



FRACASSO:

Um momento... aquilo que se vê no horizonte é outra gruta? Reproduzam novamente o ficheiro de som e não cometam o mesmo erro!



SUCESSO:

Ótimo trabalho! Encontraram o cofre do cientista louco com as fórmulas e os planos secretos. Por sorte, o FBI, a CIA e outra organização ainda mais secreta já andam atrás dele. Novas aventuras aguardam, abram a caixa «Missões 20-30».