

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Não existem regras especiais: joguem normalmente, tendo em conta que os Fios assinalados com as fichas «X»  não estão por ordem.
- * Utilização de Equipamentos:
 - As cartas de **Equipamento** nunca podem ser utilizadas em Fios «X».
 - Os Fios «X» são ignorados por **TODOS** os Equipamentos, incluindo o **Equipamento Pessoal**, o «Super Detetor» (5) e o «Radar geral» (8).

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Durante toda a Missão, utilizem sempre as fichas pares / ímpares   em vez das fichas de **Informação** (           ). Isto aplica-se quando uma ação fracassa e também para o Equipamento 4 («Post-it»).

Lembrete: Um Fio vermelho não tem «valor», pelo que não é par nem ímpar.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Assim que os 2 primeiros Fios amarelos tiverem sido cortados, cada Especialista (a começar pelo Capitão e seguindo no sentido horário) pega 1 ficha de **Informação** no tabuleiro e entrega-a ao Especialista que está à sua esquerda. Cada um coloca então a ficha que recebeu corretamente em frente ao seu suporte (ou ao lado deste, se não tiver esse valor).

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Os 4 Fios correspondentes à carta de **Número** devem ser cortados ao mesmo tempo.
- **ACÇÃO ESPECIAL PARA ESTA MISSÃO:** Indicar os 4 Fios correspondentes à carta de **Número** (sem utilizar o Detetor Duplo).
 - Se for um sucesso, os Fios são cortados.
 - Se for um fracasso, a Bomba explode!
- Sempre que voltar a ser o turno do Capitão, e antes deste jogar, devem descartar 1 das cartas de **Equipamentos** até que a ação especial seja realizada. Nesse momento, qualquer carta de **Equipamento** restante fica disponível para utilização (independentemente de quais os Fios que foram cortados).

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Durante toda a Missão, utilizem sempre as fichas «x1», «x2», «x3» (, , ) em vez das fichas de **Informação** (, , , , , , , , , , , ). Isto aplica-se quando uma ação fracassa e também para o Equipamento 4 («Post-it»).
- Com o Equipamento 4 («Post-it»), pode ser colocada uma ficha em frente a um Fio cortado.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Vocês já não podem dizer o número do Fio. Todavia, podem fazer de tudo para o indicar: soletrar, fazer sons, mostrar o número de dedos, dizer «o número de dias da semana», etc. Sejam criativos!
- Se um Especialista se esquecer desta regra e disser um número em voz alta, o Detonador avança 1 espaço! Cuidado com o que dizem!

REGRAS PARA A MISSÃO:

- No seu turno, o Especialista ativo deve primeiro virar 1 das cartas de **Número** que ainda estejam viradas para cima. Depois, deve realizar uma ação de corte (**DUPLO** ou **PESSOAL**) nos Fios desse número. Nos turnos seguintes, o Especialista ativo só pode cortar os Fios dos números ainda visíveis.
- Quando já não existirem números visíveis, virem todas as cartas para ficarem novamente com a face para cima.
- Quando todos os 4 Fios de um número tiverem sido cortados, a respetiva carta de **Número** é retirada e não mais será usada nesta partida.
- Se um Especialista ativo não tiver Fios na sua mão correspondentes aos restantes números visíveis, salta-se o seu turno e o Detonador permanece no mesmo local. Caso contrário, DEVE cortar os Fios dos números visíveis.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Assim que os 2 primeiros Fios amarelos forem cortados:
 - 1 Peguem aleatoriamente no mesmo número de fichas de **Informação** (📖) quanto os Especialistas e coloquem-nas alinhadas com a face para cima.
 - 2 Cada Especialista (a começar no Capitão e seguindo depois no sentido horário) escolhe 1 destas fichas e coloca-a corretamente em frente ao seu suporte (ou ao lado deste, se não tiver esse valor).

REGRAS PARA A MISSÃO:

- O «Capitão Preguiça» não pode utilizar uma carta de **Equipamento** e, lembrem-se, ele não possui Equipamento Pessoal!
- Se o «Capitão Preguiça» fracassar na execução de um Corte Duplo, a Bomba explode imediatamente.
- O «Capitão Preguiça» pode participar nos efeitos dos Equipamentos 2 («Walkie-talkies») e 8 («Radar geral»).

REGRAS PARA A MISSÃO:

- No início do turno de um Especialista:
 - 1 Quem estiver à direita do Especialista ativo coloca 1 das suas cartas de **Número** virada para baixo em cima mesa.
 - 2 O Especialista ativo joga normalmente o seu turno.
 - 3 Revelem a carta de **Número** oculta: se o Especialista ativo tiver cortado os Fios deste valor, o Detonador avança 1 espaço.
 - 4 O Especialista ativo pega nesta carta de **Número**.
- Assim que os 4 Fios do mesmo valor forem cortados, a respetiva carta de **Número** é descartada.
- Assim que um Especialista tiver apenas 1 carta, pega na do topo do baralho (se os Fios desse valor já tiverem sido cortados, descarta essa e pega a nova do topo).
- Quando restar apenas 1 valor para cortar, a última carta de **Número** é imediatamente descartada.
- Se um Especialista não tiver mais Fios na mão, coloca as suas cartas debaixo do baralho.

REGRAS PARA A MISSÃO:

Antes do primeiro turno, reproduzam o ficheiro de som, lendo o *QR Code*:



FRACASSO: Boom!

Ganharam uma segunda oportunidade gratuita! Reproduzam novamente o ficheiro de som e despachem-se!



SUCESSO: Parabéns! A polícia apanhou o lobo mau, prendeu-o e conseguiu todas as provas necessárias. As coisas não estão nada boas para o lado dele! A vossa aventura continua: abram a caixa «Missões 31-42».