

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Cada Especialista deve aplicar a sua restrição.
- Quando um Especialista não conseguir aplicar a sua Restrição no início do seu turno, vira a carta e joga normalmente durante o resto da partida

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Todos os Especialistas devem aplicar a Restrição visível.
- No início de cada turno, o Capitão PODE, após consulta, substituir a carta de **Restrição** visível pela seguinte.
- Se um Especialista ativo não puder jogar devido à Restrição, avisa e salta-se o seu turno (o Detonador não se move).
- As restrições não se aplicam à ação **Revelar Fios vermelhos**.

REGRAS PARA A MISSÃO:

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

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Quando as cartas de **Personagem** estão escondidas, os Especialistas não possuem Equipamento Pessoal.
- O *elo mais fraco*:
 - Deve aplicar as regras da sua carta de **Restrição** sem falar sobre ela.
 - Se não puder jogar no seu turno devido à Restrição:
 - O Detonador avança 2 espaços.
 - Todos os Especialistas descartam as suas cartas de **Restrição** e **Personagem**.
- Os outros Especialistas:
 - Jogam normalmente, ignorando as suas cartas de **Restrição**.
 - No início do seu turno, podem apontar para quem acham que é o *elo mais fraco* e descrever a sua Restrição (sem consultar os outros):
 - Se errarem (sobre a identidade e/ou a Restrição): o Detonador avança 1 espaço.
 - Se acertarem (sobre a identidade e a Restrição): todas as cartas de **Personagem** são viradas e podem ser utilizadas. Assim, o *elo mais fraco* já não tem de aplicar a sua Restrição e o jogo continua normalmente (as cartas de **Restrição** são descartadas).

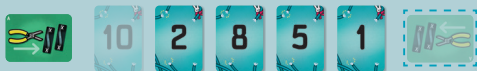
REGRAS PARA A MISSÃO:

- Os Fios indicados pelas fichas  podem ser cortados como qualquer outro (com uma ação de Corte Duplo ou Corte Pessoal), mas apenas quando todos os 4 Fios amarelos forem cortados.
- Utilização do Equipamento:
 - As cartas de **Equipamento** nunca poderão ser utilizadas nos Fios .
 - TODOS os Equipamentos ignoram os Fios , incluindo os Equipamentos Pessoais, o Equipamento 5 («Super Detetor») e o Equipamento 8 («Radar geral»).

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Os Fios com os valores das cartas de **Número** visíveis devem ser cortados pela ordem indicada pela seta na carta de **Sequência**. Cada vez que um Especialista corta 2 Fios do primeiro número adjacente à carta de **Sequência**, retira essa carta de **Número** e pode decidir (SEM consultar os outros) em que extremidade vai colocar a carta de **Sequência**.

Exemplo: 2 Fios «10» acabaram de ser cortados.



A carta de **Sequência** pode permanecer onde está ou ser movida para a outra extremidade.

- Os valores dos Fios que não sejam os destas 5 cartas de **Número** podem ser cortados a qualquer momento.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Devem aplicar a Restrição visível.
- Cada vez que os 4 Fios de um valor forem cortados, substituam a carta de **Restrição** visível pela seguinte.
- Se o Especialista ativo não puder jogar devido à Restrição, avisa e salta-se a sua vez. Mas se nenhum dos Especialistas puder jogar, então o Detonador avança 1 espaço e a Restrição é substituída.
- Quando o baralho estiver vazio, não há mais restrições.
- As restrições não se aplicam à **ação Revelar Fios vermelhos**.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Deve ser o Capitão a cortar **pessoalmente** o Fio invertido, utilizando uma ação normal de corte. A Bomba explode se ele falhar.
- Nenhum outro Especialista pode cortar o Fio ao Capitão. Se um Especialista não tiver outra opção senão cortar o Fio invertido do Capitão, deverá saltar-se a sua vez e o Detonador avança 1 espaço.
- Nenhuma carta de **Equipamento** ou **Equipamento Pessoal** pode ser utilizada nos Fios invertidos.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Todos os 4 Fios correspondentes à carta de **Número** visível devem ser cortados ao mesmo tempo.
- **AÇÃO ESPECIAL PARA ESTA MISSÃO:** Indicar e cortar em simultâneo os 4 Fios da carta de **Número** (sem utilizar **Equipamento Pessoal**), mesmo que o Especialista não tenha nenhum no seu suporte. A Bomba explodirá se falhar.
- Antes de cada novo turno do Capitão, descartem 1 das cartas de **Número** do baralho até que a ação especial seja realizada.
- Assim que a **ação especial** for realizada: Distribuam as restantes cartas de **Número** do baralho por todos os Especialistas, uma a uma, com a face para baixo, no sentido horário e a começar no Capitão. Cada Especialista coloca então em frente ao seu suporte 1 ficha de **Informação** correspondente aos valores das cartas de **Número** que recebeu. Se já não existirem fichas de **Informação** com esse valor, ignora esse efeito. Se não existirem mais Fios com esse valor, também o ignora.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Durante toda a Missão, cada Especialista utiliza 1 dos 2 tipos de fichas em vez das fichas de **Informação** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12). Isto aplica-se quando cometem um erro, bem como para o Equipamento 4 («Post-it»).
- O Capitão e, dependendo do número de Especialistas na partida, o 3º e o 5º Especialistas, utilizam as fichas x1, x2, x3 (x1, x2, x3): estas fichas indicam que o valor está presente 1, 2 ou 3 vezes no seu suporte, incluindo os seus Fios cortados. Para as x2 e x3, a ficha pode ser colocada em frente a qualquer Fio de um valor (no caso das x3, podem ser colocadas à esquerda, à direita ou ao centro).
- O 2º Especialista e, dependendo do número de Especialistas, também o 4º, utilizam as fichas pares / ímpares (pares, ímpares).
- Com o Equipamento 4 («Post-it»), pode ser colocada 1 ficha x1, x2, x3 à frente de um Fio já cortado.
- As fichas x1, x2, x3 e as fichas pares / ímpares não podem ser colocadas à frente dos Fios vermelhos.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Os Fios amarelos (chamados de FIOS ARMADILHADOS) não serão cortados da forma tradicional: são cortados UM a UM.
- **AÇÃO ESPECIAL PARA ESTA MISSÃO:**
No seu turno, o Especialista ativo pode apontar apenas para 1 dos FIOS ARMADILHADOS (Fios amarelos) dos seus colegas.
 - Em caso de sucesso, apenas o Fio amarelo apontado é revelado e o Detonador recua 1 espaço.
 - Em caso de fracasso, é lá colocada 1 ficha de **Informação** e o Detonador avança 1 espaço!
- Se um Especialista tiver apenas o seu próprio FIO ARMADILHADO (Fio amarelo) na mão (e qualquer Fio vermelho), salta-se a sua vez.

REGRAS PARA A MISSÃO:

Arranjem espaço à vossa volta e deixem o espetáculo começar!

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



FRACASSO: O espetáculo teve uma receção fria... Parem com as palhaçadas e deixem o espetáculo continuar (outra vez)!



SUCESSO: Arrasaram com esse número! Mas, atenção, o próximo vilão pode não ter sentido de humor... Abram a caixa «Missões 43-54».