

REGRAS PARA A MISSÃO:

- No final do turno de cada Especialista, o **Nano** avança 1 espaço. Quando chega ao número 12, dá meia-volta e avança para o 11, e assim sucessivamente.
- Quando um Especialista corta os Fios correspondentes ao número onde se encontra o **Nano**, retira 1 Fio do robô, sem o mostrar, e coloca-o no local correto na sua mão (no suporte de peças da sua preferência, se tiver 2).
- Para desarmarem a Bomba e vencerem, todos os Fios têm de ser cortados (ou revelados, no caso dos vermelhos), mesmo os do **Nano**.
- O Equipamento 11 («Termo de café») não impede o **Nano** de avançar.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Para realizar uma ação de corte, o Especialista deve primeiro retirar da reserva o número de fichas de **Oxigênio** correspondente: 1 ficha (se for cortar os Fios 1 a 4), 2 fichas (se for cortar os Fios 5 a 8) ou 3 fichas (se for cortar os Fios 9 a 12).
- No início do turno do Capitão, todas as fichas são devolvidas à reserva.
- Se um Especialista não puder jogar por falta de fichas de **Oxigênio**, ou se não quiser, para poupar fichas, salta-se a sua vez e o Detonador avança 1 espaço.
- **Comunicação:** Como estão debaixo de água, não podem falar. É permitido um sinal: levantar o polegar para indicarem que necessitam de mais oxigênio.

Reserva:



REGRAS PARA A MISSÃO:

- Os Especialistas já não jogam por turnos no sentido horário:
 - Em cada turno, o Capitão revela 1 carta de **Número**.
 - O primeiro Especialista (incluindo o Capitão) a dizer «Corta!» deve cortar esse valor.
- Uma carta de **Número** é descartada assim que os 4 Fios forem cortados. Quando o baralho estiver vazio, voltem a baralhar as cartas de **Número**.
- Se um Especialista disser «Corta!» mas não tiver o valor correto ou der alguma pista (por exemplo, «Não sei se digo isto»), o Detonador avança 1 espaço.
- Se ninguém se voluntariar, é o Capitão quem escolhe o Especialista (incluindo ele próprio). Se este Especialista não tiver o valor, coloca 1 ficha de **Informação** à sua escolha em frente ao seu suporte e o Detonador avança 1 espaço.
- A qualquer momento, um Especialista que tenha apenas Fios vermelhos na mão pode dizer «Corta!» para realizar a ação **Revelar Fios vermelhos**.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Os 4 Fios (00)7 devem ser os últimos a ser cortados.
- **AÇÃO ESPECIAL PARA ESTA MISSÃO:** Quando um Especialista tiver apenas Fios «7» na mão no início do seu turno, deverá cortar todos os quatro Fios «7» ao mesmo tempo. A Bomba explodirá se ele falhar.
- Se for descoberto um Fio «7» durante a Missão, trata-se de um fracasso que será tratado de forma normal (coloca-se 1 ficha de **Informação** e o Detonador avança 1 espaço).

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Para cortar um Fio, devem escolher 2 cartas de **Número** e adicioná-las ou subtraí-las para determinar o Fio a cortar. Depois, devem descartá-las.

Exemplos:



e



para cortar um 12 ($3+9$).



e



para cortar um 7 ($10-3$).

- Quando já não houver mais cartas visíveis na mesa, peguem na pilha de descarte e distribuam novamente as 12 cartas.
- Se um Especialista não puder ou não quiser jogar, descarta 2 cartas de **Número** à sua escolha e avança o Detonador 1 espaço.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Os Fios amarelos não são cortados como habitualmente.
- **AÇÃO ESPECIAL PARA ESTA MISSÃO:** Cortar os 3 Fios amarelos em simultâneo. Com 4 e 5 Especialistas, a ação é possível mesmo para um Especialista que não tenha um Fio amarelo no seu suporte.
- Se a ação fracassar, todos os Fios indicados recebem 1 ficha de **Informação** mas o Detonador avança apenas 1 espaço.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Para realizar uma ação de corte, um Especialista deve dar primeiro a um colega tantas fichas de **Oxigênio** quanto o valor dos Fios que pretende cortar.

Exemplo: Para tentar cortar o Fio «5», deve dar 5 fichas a um dos seus colegas (não necessariamente à pessoa cujos Fios está a cortar).

- Se um Especialista não puder jogar por não ter fichas de **Oxigênio** suficientes ou se não quiser jogar, para poupar fichas, salta-se a sua vez e o Detonador avança 1 espaço.
- Quando um Especialista fica sem Fios ou revela os seus Fios vermelhos, as suas fichas de **Oxigênio** são descartadas. Tenham, por isso, atenção a quem entregam as vossas fichas!
- **Comunicação:** Como estão debaixo de água, não podem falar. É permitido um sinal: levantar o polegar para indicarem que necessitam de mais oxigênio.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Se o corte fracassar, a ficha de **Informação** deve ser colocada ao lado do suporte de peças em questão (em vez de em frente ao Fio escolhido).
- Como é óbvio, os Especialistas não podem partilhar a informação que memorizaram.
- Todo o Equipamento pode ser utilizado normalmente.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- No seu turno, o Especialista ativo recebe o título de «Senhor»:
 - 1 Revela a 1ª carta de **Número** do baralho.
 - 2 Decide, sem consultar os restantes, quem deve realizar uma ação de corte com os Fios desse valor (incluindo ele próprio).
 - 3 O Especialista nomeado deve dizer: «Senhor, sim, Senhor» e realizar a sua ação de corte.

Depois, o Especialista à esquerda do «Senhor» torna-se no novo «Senhor», e assim sucessivamente.

- Se o Especialista designado não tiver o valor, coloca 1 ficha de **Informação** à sua escolha em frente ao seu suporte e o Detonador avança 1 espaço.
- Uma carta de **Número** é descartada assim que os 4 Fios correspondentes forem cortados. Quando o baralho estiver vazio, voltem a embaralhar as cartas de **Número**.
- Se, no início do seu turno, um Especialista tiver apenas Fios vermelhos na mão, deve realizar a ação **Revelar Fios vermelhos**.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Todas as fichas de **Informação** nesta Missão são falsas: quando colocarem uma ficha de **Informação** em frente ao vosso suporte, significa que «este Fio não tem este valor».
- Quando o Corte Duplo de um Especialista não for bem-sucedido, o dono do Fio apontado deve colocar 1 ficha de **Informação** com o valor indicado à sua frente (o que, portanto, é uma informação falsa).

REGRAS PARA A MISSÃO:

- No final do turno de um Especialista, o Nano move-se:

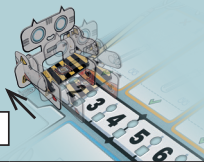
Corte com sucesso:

+1 espaço



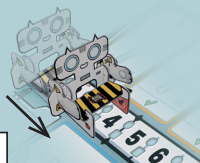
Corte com sucesso dos Fios correspondentes ao número onde o Nano está:

-1 espaço



Corte fracassado:

+2 espaços



Cuidado, se o Nano passar do espaço 12...
Boom! A Bomba explode!

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Para realizar uma ação de corte, um Especialista deve, em primeiro lugar, gastar o número de fichas de **Oxigênio** correspondente (colocando-as na reserva ao centro da mesa):
 - 1 ficha (se for cortar os Fios 1 a 4).
 - 2 fichas (se for cortar os Fios 5 a 8).
 - 3 fichas (se for cortar os Fios 9 a 12).
- No início do seu turno, se um Especialista não puder jogar devido à falta de oxigênio, salta-se o seu turno e o Detonador avança 1 espaço. Se puder jogar (tem o número de fichas de **Oxigênio** necessário para cortar um dos seus Fios), então **DEVE** jogar.
- Cada vez que colocarem uma ficha de **Validação**  no tabuleiro, cada Especialista receberá 1 ficha de **Oxigênio**.
- Antes do primeiro turno, reproduzam o ficheiro de som, lendo o *QR Code*:
- Se saírem vivos daqui, abram a caixa «Missões 55-66».



Coloquem aqui os 11 Fios vermelhos:

