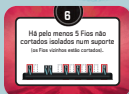
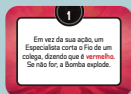


REGRAS PARA A MISSÃO:

- Assim que um desafio for bem-sucedido, descarta-se essa carta e o Detonador recua 1 espaço.



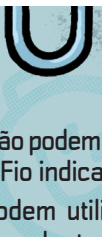
- Uma carta de **Desafio** mostra uma condição: o desafio é um sucesso se esta condição for cumprida. Pode ser para 1 Especialista (por exemplo, organizar os Fios num suporte) ou para todo o grupo (por exemplo, sequência de Fios a cortar).

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Cada Especialista deve cortar o seu Fio invertido com uma ação de **Corte Pessoal**, sem utilizar um **Equipamento** ou o **Detetor Duplo**. A Bomba explode se fracassar.
- Nenhuma carta de **Equipamento** ou de **Equipamento Pessoal** pode ser utilizada nos Fios invertidos.
- Um Especialista pode (por opção própria ou por obrigação) realizar a ação de **Corte Duplo** com o Fio invertido de um colega mas, se o fizer, o Detonador avança 1 espaço.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Cada vez que colocarem uma ficha de **Validação** no tabuleiro, coloquem a carta de **Restrição** correspondente (associada a esse número) no tabuleiro. Se já existir uma, coloquem-na por cima da anterior. Assim, existe apenas 1 Restrição ativa.
- Todos os Especialistas devem aplicar esta Restrição.
- Se o Especialista ativo não puder jogar devido à Restrição, avisa e salta-se a sua vez (o Detonador não se move). Mas se nenhum dos Especialistas puder jogar, a Bomba explode.
- As restrições não se aplicam à ação **Revelar Fios vermelhos**.



REGRAS PARA A MISSÃO:

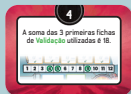
- Mesmo que o corte fracasse, não podem dar qualquer informação sobre o Fio indicado.
- No entanto, boas notícias: podem utilizar o vosso **Detetor Duplo** em cada turno! Nunca se esgota!

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Para realizar uma ação de corte, o Especialista ativo deve:
 - ❶ Mover o Nano para a frente ou deixá-lo no mesmo lugar (nunca movê-lo para trás) para uma carta correspondente a 1 dos valores no seu suporte.
 - ❷ Tentar uma ação de corte com o valor onde se encontra o Nano.
 - ❸ Escolher entre virar o Nano ao contrário ou deixá-lo como está.
- Se o Especialista não puder jogar com os valores que tem disponíveis (a carta onde está o Nano e as cartas à frente dele), deve rodar o Nano, mover o Detonador 1 espaço para a frente e jogar.
- Quando os 4 Fios de um número estiverem cortados, virem a carta e deixem-na com a face para baixo.
- O Equipamento 11 («Termo de Café») salta 1 turno inteiro de um Especialista.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Assim que um desafio for bem-sucedido, descarta-se essa carta e o Detonador recua 1 espaço.



- Uma carta de **Desafio** mostra uma condição: o desafio é um sucesso se esta condição for cumprida. Pode ser para 1 Especialista (por exemplo, organizar os Fios num suporte) ou para todo o grupo (por exemplo, sequência de Fios a cortar).

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Cada jogador deve aplicar a sua Restrição. Se o Especialista ativo não puder jogar devido à Restrição, avisa e salta-se a sua vez (o Detonador não se move). Mas se nenhum dos Especialistas puder jogar, a Bomba explode.
- Sempre que chegar a vez do Capitão, e antes de este jogar, devem falar entre vós e decidir se todos aceitam passar para o Especialista ao lado de cada um a vossa carta de **Restrição**. Se concordarem, escolham o sentido: horário ou anti-horário.
- Um Especialista pode descartar a sua carta de **Restrição** a qualquer momento e substituí-la, aleatoriamente, por outra (de F até L). Contudo, precisa de mover o Detonador 1 espaço para a frente.
- As restrições não se aplicam à ação **Revelar Fios vermelhos**.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Cada vez que os 4 Fios de uma das cartas de **Número** visíveis forem cortados, movam o Detonador 1 espaço para trás.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Para realizar uma ação de corte, o Especialista ativo deve colocar na Reserva (ver abaixo) tantas fichas de **Oxigênio** quanto o valor dos Fios pretendido. Por exemplo, para tentar cortar os Fios «5», devem ser colocadas 5 fichas.
- No final do seu turno, o Especialista ativo entrega todas as suas fichas restantes ao Especialista que se encontra à sua esquerda.
- Sempre que o Capitão inicia o seu turno, deve pegar em todas as fichas da Reserva. Nos casos em que o Capitão não joga (cortou todos os seus Fios ou está a usar o Equipamento 11 («Termo de Café»)), as fichas são recebidas pelo Especialista a seguir a si na ordem de turno.
- Se um Especialista não puder jogar por não ter fichas de **Oxigênio** suficientes, 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 Fios), então DEVE jogar.
- **Comunicação:** Como estão debaixo de água, não podem falar. É permitido um sinal: levantar o polegar se precisarem de mais oxigênio.

Reserva:



REGRAS PARA A MISSÃO:

- Cada Especialista deve cortar os seus Fios invertidos com uma ação normal de corte, sem utilizar uma carta de **Equipamento** ou o Detetor Duplo. A Bomba explode se fracassar.
- Um Especialista pode (por opção própria ou por obrigação) realizar a ação **Corte Duplo** com o Fio invertido de um colega mas, se o fizer, o Detonador avança 1 espaço.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Para realizar uma ação de corte, o Especialista ativo deve tentar cortar um valor correspondente a 1 das suas cartas de **Número**.
- Se o Especialista ativo não tiver no seu suporte um Fio correspondente aos seus números, salta-se a sua vez e o Detonador avança 1 espaço.
- Em todos os casos, no final do seu turno, o Especialista ativo deve entregar 1 das suas cartas de **Número** (à sua escolha) a qualquer colega.
- Quando os 4 Fios de um número estiverem cortados, virem a respetiva carta para baixo. Assim, terão algumas cartas viradas para cima à vossa frente (os números a cortar) e algumas cartas viradas para baixo (que poderão também sempre dar).
- O Equipamento 11 («Termo de Café») salta 1 turno inteiro de um Especialista.

REGRAS PARA A MISSÃO:

- Quando um Especialista realiza uma ação de corte (**bem-sucedida ou não**), devem mover a figura do **Caça Bombas** na direção de uma Restrição cumprida **À VOSSA ESCOLHA**.

Exemplo: Corte do Fio 10 = movam a figura do Caça Bombas no sentido de «PARES» ou «entre 7 e 12».

- Cortem os Fios amarelos **APENAS** quando vos for indicado.
- Uma parede não pode ser ultrapassada. Se **TODOS** os movimentos possíveis esbarrarem numa parede, a figura deverá permanecer onde está.
- Num espaço com listas, realizar uma ação de corte que respeite a Restrição «AÇÃO» permitirá realizar uma AÇÃO (que vos será explicada durante a Missão).
- Se cortarem 4 Fios com 1 **Corte Pessoal**, isto equivale a fazer 2 cortes separados do número em questão (ou seja, podem fazer 2 movimentos e/ou ações, cada um correspondendo a uma Restrição do número cortado).
-  = Devem fazer com **SUCESSO** um corte correspondente à Restrição «AÇÃO» (e não se movem).
-  = Virem a carta para mudarem de piso e coloquem a figura no espaço com as escadas. Mantenham a orientação «N».
-  = +1 espaço do Detonador.
- Antes do primeiro turno, reproduzam o ficheiro de som, lendo o **QR Code**:



FRACASSO: Não vão desistir quando falta apenas uma Missão! Invadam aquele bunker mais uma vez!



SUCESSO: Incrível! São motivo de orgulho! Já se podem reformar em paz... Finalmente... Talvez.