

1



Etiqueta ≠

Coloca a ficha  em frente a 2 Fios teus adjacentes com diferentes valores.

- 1 dos 2 pode já ter sido cortado.
- Lembrete: 2 Fios amarelos ou 2 Fios vermelhos são sempre considerados idênticos. Por isso, não podem ser «diferentes».

Pode ser utilizado a qualquer momento

2



Walkie-talkies

Troca 2 Fios:

1. Pega 1 dos teus Fios não cortados e coloca-o virado para baixo em frente a um colega.
2. Esse colega fará o mesmo contigo.
3. Cada um pega no seu novo Fio e coloca-o ordenado no seu suporte de peças.
 - Se um Especialista tiver 2 suportes de peças, deve colocar o novo Fio no suporte de peças de onde retirou o seu.
 - Pode trocar-se qualquer Fio não cortado (incluindo Fios vermelhos e amarelos).
 - Todos veem de onde foram retirados e colocados esses Fios.

Pode ser utilizado a qualquer momento

3



Detetor triplo

Durante uma ação de Corte Duplo, podes indicar um valor (exceto amarelo) e apontar para 3 Fios no suporte de peças de um colega.

- Este Equipamento funciona como o Detetor Duplo, mas para 3 Fios.

Utiliza-o durante o teu turno

4



Post-it

Coloca 1 ficha de **Informação**  em frente a um dos teus Fios azuis.

Pode ser utilizado a qualquer momento

5



Super detetor

Durante uma ação de Corte Duplo, podes indicar um valor (exceto amarelo) e apontar para todo o suporte de peças de um colega.

- Este Equipamento funciona como o Detetor Duplo, mas para todos os Fios de um suporte de peças.

Utiliza-o durante o teu turno

6



Retardador

Move a seta do Detonador um espaço para trás.

Pode ser utilizado a qualquer momento

7



Pilhas de emergência

Vira para cima 1 ou 2 cartas de **Personagem** que já tenham sido utilizadas. Esse Equipamento Pessoal volta a estar disponível para a missão.

Pode ser utilizado a qualquer momento

8



Radar geral

Indica um número de 1 a 12. Todos os Especialistas (incluindo tu) dizem «sim» se tiverem pelo menos 1 Fio azul não cortado desse valor no seu suporte de peças.

- Se um Especialista tiver 2 suportes de peças, responderá por cada suporte.

Pode ser utilizado a qualquer momento

9



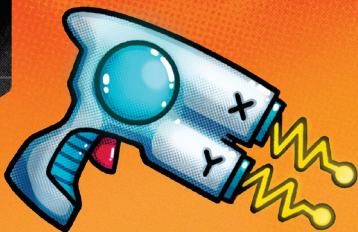
Estabilizador

Vira-a ANTES de uma ação de Corte Duplo. Independentemente do que aconteça durante o teu turno:

- O Detonador não se move (se a ação fracassar).
- A Bomba não explode (se for cortado um Fio vermelho).
- O teu colega coloca na mesma uma ficha de Informação (número ou ficha amarela) em frente à sua mão se tiveres apontado para o Fio errado.

Deve ser utilizado no início do teu turno

10



Raios X ou Y

Durante uma ação de Corte Duplo, podes indicar 2 valores ao apontar para 1 Fio (incluindo Fios amarelos).

- Deves ter ambos os valores na tua mão.

Utiliza-o durante o teu turno

11



Termo de café

Passa a tua vez e escolhe o próximo Especialista ativo (sem consultares os teus colegas).

- A partida continua depois no sentido horário a partir do Especialista designado.

Utiliza-o durante o teu turno

12



Etiqueta =

Coloca a ficha  em frente a 2 Fios teus adjacentes com o mesmo valor.

- 1 dos 2 pode já ter sido cortado.
- Lembrete: 2 Fios amarelos ou 2 Fios vermelhos são considerados idênticos.

Pode ser utilizado a qualquer momento