

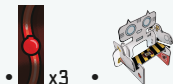
Robotul Nano

#43

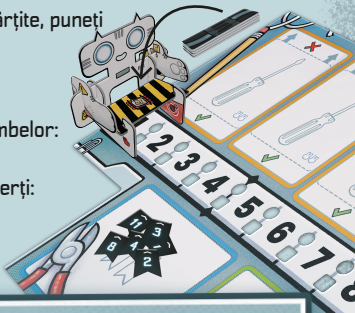
*Nano are un mesaj pentru tine: „Bip bip bip Bip Bip!” **

** Acest robot este atât de vulgar încât trebuie să cenzurăm ceea ce spune.*

CONFIGURARE



- Puneți robotul Nano pe spațiul „1” de pe tablă.
- Când firele sunt împărțite, puneți câteva pe Nano fără să le vedeți:
 - Joc cu 2 experți în dezamorsarea bombelor:
5 fire
 - Joc cu 3 sau 4 experți:
4 fire
 - Joc cu 5 experți:
3 fire



 2 jucători: Căpitanul trage aleatoriu un jeton **Info** în timpul configurării.

Presiunea subacvatică

#44

Iepurele Roșu e un pirat în toate sensurile cuvântului. Al mărilor și al electronicelor. El te va ajuta să devii un expert, pentru că de data asta va trebui să te scufunzi adânc. Ai grijă de buteliile de oxigen... și la presiune!

CONFIGURARE



• x1 din 3 •



- Puneți 2 jetoane **Oxigen** pentru fiecare expert în dezamorsarea bombelor pe această carte (în zona de Rezervă de pe verso). De exemplu: 6 jetoane pentru o misiune cu 3 jucători.
- Înlocuiți echipamentul 10 (*Raze X sau Y*), dacă este tras.
- Nu luați noul personaj echipat cu *Raze X sau Y*.

Firele mele, lupta mea!

#45

Fiecare cu ale lui, soarta îți stă în mâini, așa că nu te menaja!

CONFIGURARE



- Amestecați cele 12 cărți **Număr** și puneți-le într-un teanc cu fața în jos.
- Înlocuiți echipamentele 10 (*Raze X sau Y*) și 11 (*Termos de cafea*) dacă sunt trase.
- Nu luați noul personaj echipat cu *Raze X sau Y*.

 2 jucători: •  x3

Agent 007

#46

„Mă numesc Bomb, James Bomb.”

CONFIGURARE



- x4 (numere impuse: 5,1 / 6,1 / 7,1 / 8,1)
- Înlocuiți 7 (*Baterii de urgență*), dacă este tras.



2 jucători: Căpitanul nu plasează un jeton **Info** în timpul configurării.

Nota, vă rog!

#47

Acum mai mult ca oricând, rezistența psihică este esențială (și nu doar rezultatele), alături de spiritul de echipă.

CONFIGURARE

-  x2 din 3 • 

- Puneți cele 12 cărți **Număr** cu fața în sus, una lângă alta, pe masă.



- Înlocuiți echipamentul 10 (*Raze X sau Y*), dacă este tras.
- Nu luați noul personaj echipat cu *Raze X sau Y*.

 2 jucători: •  x3

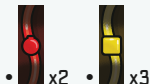
Trei e prea mult

#48

„- Pornim la 3.

- Stai! Când zicem „la 3” înseamnă că pornim imediat?
Sau numărăm până la 3 și apoi pornim?”

CONFIGURARE



- Nu amestecați cele 3 fire galbene cu celelalte fire, ci împărțiți-le unul câte unul, cu fața în jos, în sensul acelor de ceasornic, începând cu Căpitanul. Dacă sunt 2 experți în dezamorsarea bombelor, Căpitanul primește 2 fire și plasează câte unul pe fiecare suport pentru cartonașe. Apoi împărțiți celelalte fire.



2 jucători: • x3 • x3

Mesaj într-o sticlă

#49

Iepurele Roșu e un pirat, nu împarte niciodată sticla lui de rom. Dar tu nu ai de ales decât să-ți împarți sticlele... de Oxigen... cu chibzuință!

CONFIGURARE



- Luați jetoanele de **Oxigen** și puneți-le în fața voastră, la vedere:
 - Pentru 2 experți în dezamorsarea bombelor: câte 7 fiecare
 - Pentru 3 experți în dezamorsarea bombelor: câte 6 fiecare
 - Pentru 4 experți în dezamorsarea bombelor: câte 5 fiecare
 - Pentru 5 experți în dezamorsarea bombelor: câte 4 fiecare
- Înlocuiți echipamentul 10 (*Raze X sau Y*), dacă este tras.
- Nu luați noul personaj echipat cu *Raze X sau Y*.



2 jucători: •  x3

Marea Neagră

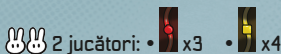
#50

E noapte în mijlocul mării, ar fi trebuit să-vă dați seama că lepurele Roșu nu vă va lăsa în pace! V-a deturnat nava și a stins toate luminile. Noroc că aveți o memorie bună, nu-i așa?

CONFIGURARE



- Puneți jetoanele **Validare**  , pionii roșii  și pionii galbeni  înapoi în cutie: nu veți avea nevoie de ele pe durata misiunii!
- Țineți minte firele roșii și galbene aflate în joc înainte de a le amesteca cu cele albastre!
- În loc să-și pună jetonul **Info** în fața mâinii, fiecare îl pune lângă mâna sa și indică firul corespunzător pentru a-și informa coechipierii. Da, va trebui să țineți minte toate aceste informații!



E ziua ta (ne)norocoasă!

#51

Uneori, nu e de ajuns să fii bun la ceva; trebuie să-ți urmezi instinctul.

CONFIGURARE



• x1 •

- Amestecați cele 12 cărți **Număr** și puneți-le într-un teanc cu fața în jos.
- Deplasează detonatorul un spațiu înapoi (ca și cum ai avea un expert în dezamorsarea bombelor în plus)
- Înlocuiți echipamentul 10 (*Raze X sau Y*), dacă este tras.
- Nu luați noul personaj echipat cu *Raze X sau Y*.

 2 jucători: •  x2

Căpitanul nu plasează un jeton **Info** în timpul configurării.

Toți sunt niște trădători!

#52

Paranoia se strecoară în echipă. Toată lumea e în alertă minciunile te macină, iar adevărul e de negăsit.

CONFIGURARE



• x3

- Înlocuiți echipamentele 1 (*Etichetă ≠*) și 12 (*Etichetă =*), dacă sunt trase.
- În loc să pună un jeton **Info** în fața mâinii, fiecare expert în dezamorsarea bombelor pune 2. Aceste jetoane trebuie să fie FALSE: cele două valori nu trebuie să corespundă celor două fire desemnate. Firele desemnate pot fi albastre sau roșii.



2 jucători: •  x3 •  x4

Nano a revenit

#53

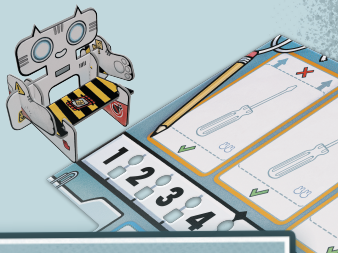
A patra lege a roboticii: Uneori, un robot face pur și simplu ce vrea.

CONFIGURARE



• x2 •

- Plasați-l pe Nano chiar înainte de spațiul „1” de pe tablă.
- Detonatorul nu este folosit în această misiune.
- Înlocuiți echipamentul 6 (*Temporizator*) și 9 (*Stabilizator*) dacă sunt trase.



2 jucători: • x3

Atacul Iepurelui Roșu

#54

Un submarin nuclear, un pirat, o breșă de securitate și, bineînțeles, o bombă... Ce ar putea merge prost?

CONFIGURARE



- Nu amestecați cele 11 fire roșii cu celelalte. Puneți-le într-un teanc cu fața în jos pe această carte (locul este indicat pe verso).
- Luați jetoanele **Oxygen**.
 - Joc cu 2 experți: 9 de fiecare
 - Joc cu 3 experți: 6 de fiecare
 - Joc cu 4 experți: 3 de fiecare
 - Joc cu 5 experți: 2 de fiecarePuneți-le în fața fiecărui jucător, unde sunt vizibile (lăsați restul în mijlocul mesei, acestea constituind rezerva).
- Înlocuiți echipamentul 10 (*Raze X sau Y*), dacă este tras.
- Nu luați noul personaj echipat cu *Raze X sau Y*.

