

ANTRENAMENT, prima zi

#1

Lecția 1: Cum se taie un fir?

CONFIGURARE

Fiecare misiune indică materialele necesare, cum ar fi firele de amestecat, de împărțit jucătorilor și apoi de așezat pe suporturile pentru cartonașe:



-  x24 de fire (doar numerele de la 1 la 6, câte 4 de fiecare)
- Excepție de la regulă în timpul antrenamentului:
 - Nu puneți cărțile **Echipament** pe tablă.
 - Nu toate firele albastre sunt disponibile.
- Pentru toate misiunile viitoare (și nu vom mai repeta asta!):
 - Puneți detonatorul pe numărul de jucători.
 - Fiecare jucător primește o carte **Personaj**. Veți putea folosi **Detectorul Dublu** o singură dată per joc.
 - Începând cu Căpitanul și continuând în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător pune un jeton **Info**  la alegere în fața unuia dintre firele sale albastre, cu valoarea corespunzătoare.
 - La final, întoarceți cartea **Misiune** și puneți-o în colțul din stânga jos al tablei: aceasta arată regulile specifice pentru această misiune.

ANTRENAMENT, a doua zi

#2

Lecția 2: Tăierea unui fir GALBEN

CONFIGURARE



- x32 de fire (doar numerele de la 1 la 8)



- x2*

*Trageți firele galbene cu valori între 1,1 și 7,1.

- Excepție de la regulă în timpul antrenamentului:
 - Nu toate firele albastre sunt disponibile.
 - Nu puneți cărțile **Echipament** pe tablă.
- Începând cu această misiune: plasați pionii de lemn corespunzători firelor speciale (2 fire galbene în această misiune) pe linia centrală a tablei de joc.
- Atenție: Nu puteți folosi niciodată jetonul **Info** „galben”  în timpul configurării.

ANTRENAMENT, a treia zi

#3

Lecția 3: (NU) tăiați un fir ROȘU

CONFIGURARE



- x 40 (doar numerele de la 1 la 10)



- x1*

**Trageți un fir roșu cu o valoare între 1,5 și 9,5.*

- Excepție de la regulă în timpul antrenamentului:
 - Nu toate firele albastre sunt disponibile.
- Începând cu această misiune: trageți aleatoriu și plasați pe tablă cărțile **Echipament** în funcție de numărul de jucători.
- Dacă ați tras cărțile Echipamentul 11 (*Termos de cafea*) sau 12 (*Etichetă* =), înlocuiți-le.

ANTRENAMENT: prima zi pe teren

#4

E timpul să punem teoria în practică!

CONFIGURARE

•  x48 (TOATE) •  x1 •  x2

- De acum înainte, veți juca ÎNTOTDEAUNA cu TOATE firele albastre (48 de fire).
- În caseta de mai jos, veți găsi acum toate opțiunile de configurare disponibile pentru jocurile cu 2 jucători 🐰🐰.

🐰🐰 2 jucători: •  x48 •  x1 •  x4

ANTRENAMENT: a doua zi pe teren

#5

E un câmp minat, nu o alee din parc.

CONFIGURARE

•  x1 •  x2 din 3*

* Înainte de a împărți cartonașele:

- Luați 3 cartonașe galbene,
- Plasați cei 3 pioni  pe spațiile corespunzătoare de pe tablă, cu fața cu „?” în sus.
- Amestecați cele 3 cartonașe galbene cu fața în jos și puneți 2 dintre ele cu fața în jos printre cartonașele albastre. Puneți al treilea cartonaș deoparte, fără a-l dezvălui.



2 jucători: •  x2 •  x2 din 3

ANTRENAMENT: a treia zi pe teren

#6

*Ce sunt galbene și te așteaptă?
4 fire galbene pe care trebuie să le tai la timp!*

CONFIGURARE



2 jucători: •  x2 •  x4

ANTRENAMENT: ultima zi de instruire

#7

Există un fir roșu bun și un fir roșu defect...

CONFIGURARE



- x1 din 2*

* Înainte de a împărți cartonașele:

- Luați 2 cartonașe roșii.
- Plasați cei 2 pionii  pe spațiile corespunzătoare de pe tablă, cu fața cu „?” în sus.
- Amestecați cele 2 cartonașe galbene cu fața în jos și puneți 1 dintre ele cu fața în jos printre cartonașele albastre. Puneți celălalt cartonaș deoparte, fără a-l dezvălui.



2 jucători: •  x1 din 3

EXAMEN FINAL

#8

A sosit ziua cea mare! Ești pregătit să treci testul de dezamorsare a bombelor?

CONFIGURARE



• x1 din 2



• x2 din 3



2 jucători:



• x1 din 3



• x4