

PRAVILA OVE MISIJE:



- Ne možete da presečete žice označene na kartama **b** i **c** pre nego što presečete bar dve žice označene na karti **a**.
- Ne možete da presečete žice označene na karti **c** pre nego što presečete bar dve žice označene na karti **b**.
- Žice ostalih vrednosti možete preseći u bilo kom trenutku.
- Ako igrač ima samo žice koje ne može da preseče (na primer, samo žice označene na karti **c**, dok označene na karti **b** nisu još uvek presečene), čuje se BUM! Bomba je eksplodirala!

Kada presečete dve žice označene na karti **a**, okrenite kartu **a** na drugu stranu i pomerite kartu **niza** na sledeću kartu. Zatim isto to uradite i sa kartom **b**.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Kada postavite igru, uključite štopericu: treba da deaktivirate bombu pre nego što vreme istekne!
- Ne morate da igrate u smeru kretanja kazaljke na satu, nego bilo kojim redosledom, koji vam odgovara. Čim jedan igrač kaže „Sec!”, on postaje aktivni igrač i preuzima potez.

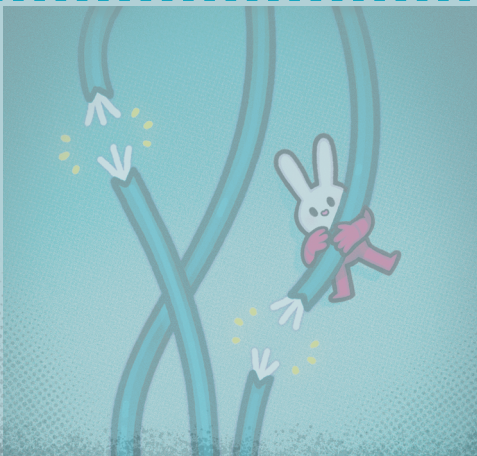
Važno: Sačekajte da aktivni igrač završi svoj potez pre nego što kažete „Sec!”. Bez panike, svi igrate u istom timu!

- Isti igrač ne može da odigra više poteza zaredom, osim ako su u igri samo dva igrača, ili ako je on ostao jedini u igri.

PRAVILA OVE MISIJE:

Smatra se da su četiri žice one vrednosti koja je označena na karti **broja** koju vidite ispod, crvene žice.

- Ako presečete žice ove vrednosti, bomba će eksplodirati i misija će biti neuspešna.
- Da biste ih otkrili, morate u ruci imati samo žice ove vrednosti.



PRAVILA OVE MISIJE:

- Pre nego što iskoristite bilo koju opremu, prvo morate da presečete:
 - Dve žice vrednosti koja je označena na opremi (kao i obično),
 - Dve žice vrednosti koja je označena na karti **broja** preko nje.

Redosled nije bitan.

Presecanjem dve žice iste vrednosti ispunićete uslove za otključavanje odgovarajuće karte opreme i odgovarajuće karte **broja**, ako su obe u igri.

- **Duplo dno:** Ako iskoristite ovu opremu, postavite nove karte **brojeva** preko obe nove karte **opreme**. Ako su dve žice vrednosti koja je označena na novoj karti **broja** već presečene, kartu možete odmah ukloniti iz igre. U suprotnom, uklo- nićete je kada se za to ispune uslovi.

PRAVILA OVE MISIJE:

Na svom potezu, igrači mogu da odigraju novu akciju:

- **POSEBNA AKCIJA NA OVOJ MISIJI:**
Presecite tri crvene žice u isto vreme. Igrač mora da pokaže tri crvene žice među žicama koje još uvek nisu presečene.
 - *Ako barem jedna od tih žica nije crvena, bomba će eksplodirati.*
 - *Ako su na misiji četiri ili pet igrača, ovu akciju može da odigra čak i igrač koji nema crvenu žicu.*
 - **PAZITE**, ako igrač u ruci ima samo crvene žice, on **MORA** da odigra posebnu akciju.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Ako početnik preseče pogrešnu žicu prilikom Duplog preseka, bomba će eksplodirati!

Napomena: Početnik ne sme da koristi opremu 9 (*Stabilizator*).

PRAVILA OVE MISIJE:

- Kada presečete četiri karte sa vrednošću koja je označena na prvoj karti **broja**, okrenite jednu kartu **opreme**. Nju možete odmah iskoristiti (povucite je nagore bez obzira na njen broj). Zatim okrenite drugu kartu **broja**, itd.

Primer za tri igrača:



Poslednje dve „osmice” su upravo presečene: prva karta **opreme** se okreće i povlači nagore (odmah je dostupna igračima).

- Ako se okrene karta **broja** nakon što su sve četiri žice te vrednost već presečene, zamenite je sledećom kartom (ovo vam ne daje novu opremu).

PRAVILA OVE MISIJE:



- Ne možete da presečete žice označene na kartama **b** i **c** pre nego što presečete **SVE ČETIRI** žice označene na karti **a**.
- Ne možete da presečete žice označene na karti **c** pre nego što presečete **SVE ČETIRI** žice označene na karti **b**.
- Žice ostalih vrednosti možete preseći u bilo kom trenutku.

Kada presečete četiri žice označene na karti **a**, okrenite kartu **a** na drugu stranu i pomerite kartu **niza** na sledeću kartu. Zatim isto to uradite i sa kartom **b**.



PRAVILA OVE MISIJE:

- Svi **info** tokeni koje Srećko Šojić postavlja su netačni. Kada ovaj igrač postavi **info** token ispred svog postolja, to znači „ova žica nema ovu vrednost”.
- Kada saigrač prilikom odigravanja **Duplog preseka** pokaže na žicu pogrešne vrednosti na Šojićevom postolju, on postavlja **info** token izrečene vrednosti ispred pokazane žice (što je naravno netačna informacija).
- Šojić ne može da koristi karte **opreme**, ali može da učestvuje u efektima opreme 2 (*Voki-tokiji*) i opreme 8 (*Radar*).

PRAVILA OVE MISIJE:

Tokom ove misije *Radar* je uvek dostupan.

Na svom potezu, igrač mora da uradi sledeće:

- 1 Otkriva kartu **broja** sa vrha špila.
- 2 Koristi opremu 8 (*Radar*) za vrednost označenu na karti **broja**.
- 3 Bira bilo kog igrača (uključujući i sebe) koji će odigrati **Solo** ili **Dupli presek** žica te vrednosti. Kao i uvek, sledeći igrač će biti igrač levo od aktivnog igrača (ne od igrača koji je izabran).

- Kada se špil isprazni, promešajte karte **brojeva** i formirajte novi špil.
- Čim presećete sve četiri žice iste vrednosti izbacite iz igre odgovarajuću kartu **broja**.
- Ako na početku svog poteza igrač u ruci ima samo crvene žice, može da odigra akciju **Otkrivanje crvenih žica**.

Podsetnik: Kao i tokom svih ostalih misija, ni tokom ove nije dozvoljeno naglas diskutovati o odgovorima iz prethodnih rundi. Zato pažljivo pratite!

PRAVILA OVE MISIJE:

Konačno ste stigli do pećine i spremni ste za intervenciju... Pustite snimak:



NEUSPEH: Čekajte! Možda se nazire svetlo na kraju tunela. Pustite snimak ponovo i pazite da ne ponovite grešku!



USPEH: Svaka čast! Pronašli ste sef u kome ljudi naučnik čuva sve svoje formule i tajne planove. Sva sreća pa su mu CIA, BIA i FIA već za petama. Čekaju vas nove avanture. Otvorite kutiju sa misijama 20-30.