

PRAVILA OVE MISIJE:

- Nema posebnih pravila. Igrajte kao i obično, ali zapamtite da žice označene tokenima  nisu poređane po redu.
- * Korišćenje opreme:
 - Karte **opreme** ne možete koristiti na žicama koje su označene tokenima .
 - Ovo se odnosi čak i na ličnu opremu, *Super detektor* (5) i *Radar* (8).

PRAVILA OVE MISIJE:

- Tokom cele misije, uvek koristite par/nepar tokene ( ) umesto info tokena (           ). Ovo se primenjuje i kada napravite grešku ili iskoristite opremu 4 (*Stiker*).

Podsetnik: crvena žica nema vrednost, i samim tim nije ni parna ni neparna.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Čim presečete prve dve žute žice, svaki igrač (počevši od kapitena, pa u smeru kretanja kazaljke na satu) bira jedan **info** token sa table i daje ga igraču levo od sebe. Svaki igrač postavlja token koji je dobio na ispravno mesto ispred svog postolja (ili pored, ako nema žicu te vrednosti).

PRAVILA OVE MISIJE:

- Četiri žice koje imaju istu vrednost kao karta **broja** morate preseći u isto vreme.
- **POSEBNA AKCIJA NA OVOJ MISIJI:**
Pokažite četiri žice koje imaju istu vrednost kao karta **broja** (bez upotrebe Dvostrukog detektora).
 - Ako je akcija uspešna, presekli ste žice.
 - Ako je akcija neuspešna, bomba je eksplodirala!
- Na kraju svake runde, pre nego što kapiten dođe na potez, odbacite jednu od sedam karata **opreme**, sve dok ne odigrate posebnu akciju. Nakon toga, sva preostala oprema vam postaje dostupna (bez obzira na to koje žice su presečene).

PRAVILA OVE MISIJE:

- Tokom cele misije, uvek koristite x1, x2 i x3 tokene (x1 x2 x3) umesto info tokena (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12). Ovo se primenjuje i kada napravite grešku ili iskoristite opremu 4 (Stiker).
- Sa opremom 4 (Stiker), možete postaviti token x1, x2 ili x3 ispred presečene žice.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Igračima je zabranjeno da izgovore vrednost žice. Umesto toga, moraju se služiti bilo kakvim drugim metodama: izgovaranjem jednog po jednog slova, ispuštanjem zvukova, pokazivanjem prstima, ili korišćenjem fraza poput „broj dana u nedelji“, itd.
- Ako igrač zaboravi ovo pravilo i izgovori vrednost naglas, detonator se pomera za jedno polje unapred! Jezik za zube!

PRAVILA OVE MISIJE:

- Na svom potezu, igrač mora prvo da okrene licem nadole jednu kartu **broja** po svom izboru. Zatim mora da preseče žice (Duplim ili Solo presekom) koje imaju istu vrednost kao ta karta. U narednim potezima, aktivni igrač može da preseca samo žice vrednosti koje su još uvek vidljive na kartama **brojeva**.
- Kada iskoristite sve karte **brojeva**, okrenite ih sve ponovo licem nagore.
- Čim presečete sve četiri žice iste vrednosti izbacite iz igre odgovarajuću kartu **broja**.
- Ako aktivni igrač nema žice koje odgovaraju preostalim kartama **brojeva**, on preskače potez. U suprotnom, on MORA da preseče žice vrednosti neke od preostalih karata.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Čim presečete prve dve žute žice:
 - 1 Nasumično uzmite onoliko **info** tokena (📖) koliko ima igrača i postavite ih u niz, okrenute licem nagore.
 - 2 Svaki igrač (počevši od kapiten, pa u smeru kretanja kazaljke na satu) bira jedan od ovih tokena i postavlja ga na ispravno mesto ispred svog postolja (ili pored, ako nema žicu te vrednosti).

PRAVILA OVE MISIJE:

- Lenji kapiten ne može da koristi karte **opreme** i nema ličnu opremu!
- Ako lenji kapiten preseče pogrešnu žicu prilikom Duplog preseka, bomba će eksplodirati!
- Lenji kapiten može da učestvuje u efektima opreme 2 (*Voki-tokiji*) i opreme 8 (*Radar*).

PRAVILA OVE MISIJE:

- Na početku svakog poteza:
 - 1 Igrač desno od aktivnog igrača spušta jednu svoju kartu **broja** na sto, okrenutu licem nadole.
 - 2 Aktivni igrač odigrava svoj potez kao i obično.
 - 3 Skrivena karta **broja** se otkriva: ako je aktivni igrač presekao žicu te vrednosti, detonator se pomera za jedno polje unapred.
 - 4 Aktivni igrač uzima tu kartu **broja**.
- Čim presečete sve četiri žice iste vrednosti izbacite iz igre odgovarajuću kartu **broja**.
- Ako igraču ostane samo jedna karta u ruci, on povlači novu kartu sa vrha špila. Ako su žice vrednosti koja je označena na toj karti već presečene, povlači sledeću kartu.
- Kad je ostala samo jedna vrednost žica koja nije presečena, poslednja karta **broja** se izbacuje iz igre.
- Ako igrač nema više žica stavlja sve svoje karte na dno špila.

PRAVILA OVE MISIJE:

Pre prvog poteza, pustite snimak:



NEUSPEH: Buuum! Zaradili ste gratis drugi pokušaj! Pustite ponovo snimak i ubrzajte se!



USPEH: Čestitamo! Policija je sustigla Velikog zlog vuka, uhapsila ga, i pribavila potrebne dokaze. Ne piše mu se dobro. Vaša avantura se nastavlja! Otvorite kutiju sa misijama 31-42.