

PRAVILA OVE MISIJE:

- Svi igrači moraju da se pridržavaju svojih ograničenja.
- Ako igrač na početku svog poteza ne može da se pridržava svog ograničenja, on okreće kartu licem nadole i ostatak misije igra kao i obično.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Svi igrači moraju da se pridržavaju ograničenja na karti koja je okrenuta licem nagore.
- Na početku svakog svog poteza, kapiten MOŽE, nakon konsultovanja ostalih igrača, da zameni kartu ograničenja okrenutu licem nagore, sledećom kartom.
- Ako aktivni igrač ne može da odigra nijednu akciju zbog ograničenja, on preskače potez (ne pomerate detonator).
- Ograničenja se ne odnose na akciju Otkrivanje crvenih žica.

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*).

PRAVILA OVE MISIJE:

- Kad su karte **ličnosti** skrivene, igrači nemaju ličnu opremu.
- **Najslabija karika:**
 - Mora da primenjuje svoju kartu **ograničenja**, a da to ne spominje ostalim igračima.
 - Ako **najslabija karika** ne može da odigra nijednu akciju na svom potezu zbog ograničenja:
 - Detonator se pomera za dva polja unapred.
 - Svi igrači odbacuju svoje karte **ograničenja** i **ličnosti**.
- Ostali igrači:
 - Igraju kao i obično, ignorišući svoje karte **ograničenja**.
 - Na početku svog poteza, mogu pokušati da identifikuju **najslabiju kariku** i opišu njeno ograničenje (BEZ konsultovanja ostalih igrača):
 - Ako pogreše identitet i/ili ograničenje: detonator se pomera za jedno polje unapred.
 - Ako pogode i identitet i ograničenje: sve karte **ličnosti** se okreću i mogu da se iskoriste. **Najslabija karika** više ne mora da primenjuje svoje ograničenje i misija se nastavlja kao i obično (svi igrači odbacuju karte **ograničenja**).

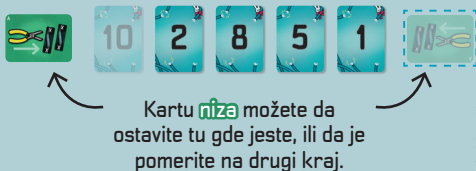
PRAVILA OVE MISIJE:

- Žice koje su označene tokenima  možete preseći kao i obično (Duplim ili Solo presekom), ali tek nakon što pre-sećete sve četiri žute žice.
- 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:

- Žice koje imaju iste vrednosti kao karte **brojeva** moraju da se preseku po redu koji je naznačen strelicom na karti **niza**. Svaki put kad igrač preseče dve žice iste vrednosti kao i prva karta u nizu, on uklanja tu kartu **broja** i zatim može da odluči (BEZ konsultovanja ostalih igrača) da premesti kartu **niza** na drugi kraj.

Primer: Upravo ste presekli dve „desetke“.



- Žice ostalih vrednosti (koje nisu označene na pet karata **brojeva**) možete preseći u bilo kom trenutku.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Svi igrači moraju da se pridržavaju ograničenja na karti koja je okrenuta licem nagore.
- Svaki put kad presečete četiri žice iste vrednosti, zamenite kartu **ograničenja** sledećom kartom.
- Ako aktivni igrač ne može da odigra nijednu akciju zbog ograničenja, on preskače potez. Međutim, ako svi igrači preskoče svoj potez u istoj rundi, detonator se pomera za jedno polje unapred i izvlači se nova karta **ograničenja**.
- Kada se špil isprazni, nema više ograničenja.
- Ograničenja se ne odnose na akciju Otkrivanje crvenih žica.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Kapiten mora da preseče okrenutu žicu lično, odigravajući neku od standardnih akcija. Ako je akcija neuspešna bomba će eksplodirati.
- Nijedan drugi igrač ne sme da preseče kapitenovu žicu. Ako igrač nema drugu opciju osim da preseče okrenutu žicu, mora da preskoči svoj potez i detonator se pomera za jedno polje unapred.
- Nijedan igrač ne sme da iskoristi opremu i ličnu opremu na okrenutu žicu.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Sve četiri žice koje imaju istu vrednost kao karta **broja**, okrenuta licem nagore, morate da presečete u isto vreme.
- **POSEBNA AKCIJA NA OVOJ MISIJI:** Igrač može da pokaže i preseče sve četiri žice koje imaju istu vrednost kao karta **broja** (bez korišćenja ličnog alata), čak i ako on nema nijednu. Ako pogreši, bomba će eksplodirati.
- Na kraju svake runde, pre nego što kapiten dođe na potez, odbacite jednu kartu **broja** iz špila sve dok neko ne odigra **posebnu akciju**.
- Čim neko odigra **posebnu akciju**, podelite sve preostale karte **brojeva** iz špila igračima, počevši od kapitena, pa u smeru kretanja kazaljke na satu, jednu po jednu, okrenute licem nadole. Zatim svaki igrač uzima **info** tokeni koji odgovaraju kartama **brojeva** koje je dobio. Ako su iskorišćeni svi **info** tokeni vrednosti koja mu je potrebna, igrač ne radi ništa. Isto važi i ako nema nijednu žicu vrednosti koja je označena na karti **broja**.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Tokom cele misije, svaki igrač će koristiti jednu od dve ponuđene vrste tokena umesto **info** tokena (). Ovo se primenjuje i kada napravite grešku ili iskoristite opremu 4 (*Stiker*).
- Kapiten i, u zavisnosti od broja igrača, 3. i 5. igrač, koriste tokene x1, x2 i x3 (): Ovim tokenima pokazujete da je označena vrednost prisutna jednom, dvaput ili triput na vašem **postolju za pločice**, uključujući i žice koje su već presečene. Tokene x2 i x3 možete postaviti ispred leve, desne ili srednje (samo za x3) žice te vrednosti.
- 2. igrač i, u zavisnosti od broja igrača, 4. igrač, koriste **par/nepar** tokene (.
- Sa opremom 4 (*Stiker*), možete postaviti token x1, x2 ili x3 ispred presečene žice.
- Ne možete postaviti tokene x1, x2 i x3 i **par/nepar** tokene ispred crvenih žica.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Ne sećete žute žice (OKIDAČE) kao i obično: sećete ih JEDNU po JEDNU.
- **POSEBNA AKCIJA NA OVOJ MISIJI:**
Na svom potezu, igrač može da pokaže na OKIDAČ (žutu žicu) samo jednog saigrača.
 - Ako je pogodio, otkriva se samo žuta žica koju je pokazao i detonator se **pomera za jedno polje unazad**.
 - Ako je pogrešio, ispred te žice se postavlja **info** token i detonator se **pomera za jedno polje unapred**!
- Ako igraču ostane u ruci samo OKIDAČ (i crvene žice), on preskače potez.

PRAVILA OVE MISIJE:

Napravite mesta, i neka predstava počne!
Pre prve runde, pustite snimak:



NEUSPEH: Predstava nije naišla na oduševljenje publike... Prestanite da izigravate pajace i pokušajte ponovo!



USPEH: Izveli ste tačku sa stilom! Ali, pazite se. Sledeći negativac možda neće imati smisao za humor... Otvorite kutiju sa misijama 43-54.