

PRAVILA OVE MISIJE:

- Na kraju svakog poteza, **Nano** se pomera za jedno polje unapred. Kada stigne do polja 12, okreće se i vraća na polje 11, itd.
- Kada igrač preseče žice iste vrednosti kao polje na kom se **Nano** nalazi, uzima jednu žicu sa robota, a da je ne pokaže ostalim igračima, i postavlja je na odgovarajuće mesto na svom postolju (ako ima dva postolja, stavlja je na postolje po svom izboru).
- Da biste deaktivirali bombu i misija bila uspešna, morate da presečete sve žice (ili da otkrijete, u slučaju crvenih žica), čak i **Nanove**.
- Oprema 11 (*Termos za kafu*) ne sprečava **Nanoa** da se pomera unapred.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Da bi presekao žicu, igrač prvo mora iz rezerve da uzme onoliko tokena **kiseonika** koliko odgovara određenoj zoni: 1 token (žice od 1 do 4), 2 tokena (žice od 5 do 8) ili 3 tokena (žice od 9 do 12).
- Na početku kapitenovog poteza, svi tokeni se vraćaju u rezervu.
- Ako igrač ne može da odigra nijednu akciju na svom potezu jer nema dovoljno tokena **kiseonika**, ili ako ne želi, kako bi sačuvao tokene, on preskače potez i detonator se pomera za jedno polje unapred.
- **Komunikacija:** Pošto se nalazite pod vodom, ne možete da pričate. Samo jedan znak je dozvoljen. Podignite palac ako vam treba još kiseonika.

Rezerva:



PRAVILA OVE MISIJE:

- Ne morate da igrate u smeru kretanja kazaljke na satu:
 - Na početku svakog poteza, kapiten izvlači kartu **broja**.
 - Prvi igrač (uključujući i kapiten) koji kaže „Sec!” mora da preseče žice ove vrednosti.
- Kartu **broja** odbacujete čim presečete sve četiri žice te vrednosti. Kada se špil isprazni, ponovo promešajte sve odbačene karte **brojeva**.
- Ako igrač kaže „Sec!”, ali nema žicu odgovarajuće vrednosti ili da neki nagoveštaj ostalim igračima (na primer, „Nisam siguran da li ovo da uradim”), detonator se pomera za jedno polje unapred.
- Ako se nijedan igrač ne javi dobrovoljno, kapiten bira igrača (uključujući i sebe). Ako odabrani igrač u ruci nema žicu odgovarajuće vrednosti, on postavlja **info** token po svom izboru ispred svog postolja i detonator se pomera za jedno polje unapred.
- U bilo kom trenutku, igrač koji ima samo crvene žice može da kaže „Sec!”, kako bi odigrao akciju **Otkrivanje crvenih žica**.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Sve četiri žice vrednosti (00)7 morate preseći poslednje.
- **POSEBNA AKCIJA NA OVOJ MISIJI:**
Kada igrač na početku svog poteza u ruci ima samo žice vrednosti sedam, mora da preseče sve četiri „sedmice” u isto vreme. Ako pogreši, bomba će eksplodirati.
- Ako otkrijete „sedmicu” ranije u toku misije, to je redovna greška (postavlja se **info** token i detonator se pomera za jedno polje unapred).

PRAVILA OVE MISIJE:

- Da biste presekli žicu, morate odabrati dve karte **brojeva** i sabrati ih ili oduzeti kako biste odredili koju žicu ćete da presečete. Zatim ih odbacite.

Primeri:



da biste presekli 12 ($3 + 9$)



da biste presekli 7 ($10 - 3$)

- Kada ostanete bez karata na stolu, uzmite sve odbačene karte i poredajte ih ponovo na sto, okrenute licem nagore.
- Ako igrač ne može ili ne želi da odigra nijednu akciju na svom potezu, izabraće dve karte **brojeva** i odbaciti ih. Detonator se pomera za jedno polje unapred.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Ne sećete žute žice kao i obično.
- **POSEBNA AKCIJA NA OVOJ MISIJI:**
Presecite tri žute žice u isto vreme. Na misiji za četiri ili pet igrača, **posebnu akciju** može da odigra čak i igrač koji nema žutu žicu.
- Ako je akcija neuspešna, postavite **info** tokene ispred svih pokazanih žica, ali detonator se pomera samo za jedno polje unapred.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Da bi presekao žicu, igrač prvo mora dati saigraču onoliko tokena **kiseonika** kolika je vrednost žica koje želi da preseče.

Primer: Da biste pokušali da presečete „petice“, morate prvo dati pet tokena jednom saigraču (ne nužno onom saigraču čiju žicu želite da presečete).

- Ako igrač ne može da odigra nijednu akciju na svom potezu jer nema dovoljno tokena **kiseonika**, ili ako ne želi, kako bi sačuvao tokene, on preskače potez i detonator se pomera za jedno polje unapred.
- Kada igrač ostane bez žica ili otkrije svoje crvene žice, njegovi tokeni **kiseonika** izbacuju se iz igre. Vodite računa o tome kome dajete tokene!
- **Komunikacija:** Pošto se nalazite pod vodom, ne možete da pričate. Samo jedan znak je dozvoljen. Podignite palac ako vam treba još kiseonika.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Ako je akcija neuspešna, postavite **info** token pored postolja na kom se nalazi pokazana žica (umesto ispred žice).
- Podrazumeva se da igrači ne smeju međusobno da dele informacije koje su zapamtili.
- Svu opremu možete da koristite kao i obično.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Na svom potezu, aktivni igrač postaje „Kapetan”.
 - ➊ On okreće kartu **broja** sa vrha špila.
 - ➋ Zatim odlučuje, BEZ konsultovanja ostalih igrača, ko će morati da preseče žice zadate vrednosti (uključujući i sebe).
 - ➌ Imenovani igrač mora da kaže „Razumem, kapetane!” i odigra akciju.Zatim igrač levo od Kapetana postaje novi Kapetan, itd.
- Ako imenovani igrač nema žicu odgovarajuće vrednosti, on postavlja **info** token po svom izboru ispred svog postolja i detonator se pomera za jedno polje unapred.
- Kartu **broja** odbacujete čim presečete sve četiri žice te vrednosti. Kada se špil isprazni, ponovo promešajte sve odbačene karte **brojeva**.
- Ako igrač, na početku svog poteza, ima samo crvene žice, on može da odigra akciju **Otkrivanje crvenih žica**.

PRAVILA OVE MISIJE:

- Svi **info** tokeni koje postavljate na ovoj misiji moraju da budu netačni. Kada igrač postavi **info** token ispred svog postolja, to znači „ova žica nema ovu vrednost“.
- Kada igrač prilikom odigravanja **Duplog preseka** pokaže na žicu pogrešne vrednosti, igrač na čiju žicu je pokazano postavlja **info** token izrečene vrednosti ispred pokazane žice (što je naravno netačna informacija).

PRAVILA OVE MISIJE:

- Na kraju svakog poteza, Nano se pomera:

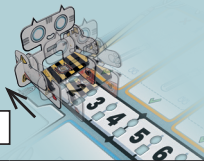
Uspešan presek:

+ 1 polje



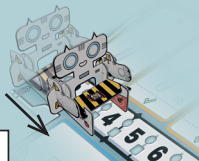
Uspešan presek žica
vrednosti koja odgova-
ra broju polja na kom
se Nano nalazi:

- 1 polje



Neuspešan presek:

+ 2 polja



Pazite, ako Nano dođe do polja 12, bomba
će eksplodirati!

PRAVILA OVE MISIJE:

- Da bi odigrao akciju **Dupli ili Solo presek**, svaki igrač mora prvo da vrati određeni broj tokena **kiseonika** u zavisnosti od zone (tako što će ih staviti u rezervu na sredini stola):
 - 1 token (žice vrednosti od 1 do 4),
 - 2 tokena (žice vrednosti od 5 do 8),
 - 3 tokena (žice vrednosti od 9 do 12).
 - Ako igrač ne može da odigra nijednu akciju na svom potezu jer nema dovoljno kiseonika, njegov potez se preskače i detonator se pomera za jedno polje unapred. Ako igrač **MOŽE** da odigra akciju (jer ima dovoljan broj tokena **kiseonika** da preseče neku svoju žicu), onda **MORA** da je odigra.
 - Svaki put kad postavite token **validacije** (●) na tablu, svaki igrač uzima po jedan token **kiseonika** iz rezerve.
 - Pustite snimak pre početka prve runde:
 - Ako uspete da izvučete živu glavu, otvorite kutiju sa misijama 55-66.
- Ovde postavite 11 crvenih žica:

