

1



Ярлычок ≠

Положите маркер  перед 2 соседними проводами с разными значениями.

- Один из 2 этих проводов может быть уже перерезан.
- ВАЖНО: маркер ярлычка нельзя положить между 2 жёлтыми или 2 красными проводами, так как они всегда считаются одинаковыми.

Можно использовать в любой момент

2



Рация

Поменяйте местами
2 провода:

1. Вы и напарник берёте по 1 из своих неперерезанных проводов и кладёте лицом вниз друг перед другом.
 2. Каждый берёт свой новый провод и помещает на свою подставку.
- Если у игрока 2 подставки, новый провод нужно ставить на ту, с которой был взят провод для обмена.
 - Можно меняться любыми неперерезанными проводами, в том числе жёлтыми и красными.
 - Все члены команды видят, откуда были взяты и куда поставлены провода.

Можно использовать в любой момент

3



Тройной датчик

Во время действия «РАБОТА В ПАРЕ» можно назвать значение (кроме жёлтого) и указать на 3 провода на подставке напарника.

– Этот датчик работает как «Двойной датчик», но с 3 проводами.

Используйте в свой ход

4



Стикер

Положите маркер **информации** 
перед одним из своих синих
проводов.

Можно использовать в любой момент

5



Супер - датчик

Во время действия «РАБОТА В ПАРЕ» можно назвать значение (кроме жёлтого) и указать на все провода на подставке напарника.

– Этот датчик работает как «Двойной датчик», но со всеми проводами на подставке.

Используйте в свой ход

6



Замедлятор

Передвиньте стрелку детонатора на 1 ячейку назад.

Можно использовать в любой момент

7



Запасные батарейки

Переверните 1 или 2 использованных карты **персонажа** лицом вверх. Они снова доступны для использования в этой миссии.

Можно использовать в любой момент

8



Общий сканер

Назовите число от 1 до 12. Все игроки, включая вас, должны сказать «да», если на их подставке есть хотя бы 1 синий провод с таким значением.

– Если у игрока 2 подставки, ответ даётся за каждую подставку отдельно.

Можно использовать в любой момент

9



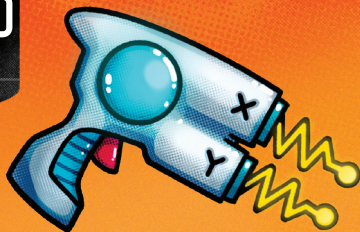
Стабилизатор

Переверните его ДО действия
«РАБОТА В ПАРЕ». Вне зависимости
от событий вашего хода:

- Детонатор не двигается
(если действие не удалось).
- Бомба не взрывается
(если перерезан красный провод).
- Ваш напарник всё ещё кладёт маркер
информации (со значением или жёлтый)
перед своей подставкой, если вы
неверно угадали значение провода.

Используйте в начале своего хода

10



Луч XY

Во время действия «РАБОТА В ПАРЕ» можно назвать 2 значения (в том числе и «жёлтый»), указывая на 1 провод.

- В вашей руке должны быть провода с обоими значениями.

Используйте в свой ход

11



Термос с кофе

Пропустите свой ход и выберите следующего активного игрока, не советуясь с напарниками.

– Игра продолжается по часовой стрелке от назначенного активного игрока.

Используйте в свой ход

12



Ярлычок =

Положите маркер  перед 2 соседними проводами с одинаковыми значениями.

- Один из 2 этих проводов может быть уже перерезан.
- 2 жёлтых или 2 красных провода считаются одинаковыми.

Можно использовать в любой момент