

ПРАВИЛА МИССИИ:



- Нельзя перерезать провода **б** и **в**, пока не перерезаны хотя бы 2 провода **а**.
- Нельзя перерезать провода **в**, пока не перерезаны хотя бы 2 провода **б**.
- Другие провода можно перерезать в любой момент.
- Если у игрока остались только провода, которые он не может перерезать (например, у него только провода **в**, а провода **б** ещё не были перерезаны), то – БУМ! – бомба взрывается.

Когда перерезаны 2 провода **а**, можете перевернуть карту **а** и передвинуть карту **последовательности**. Повторите то же действие для **б**.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- После окончания подготовки запустите таймер: вам нужно обезвредить бомбу, пока время не истекло!
- **Исключение из правил:** игра идёт не по часовой стрелке. Можно играть в любом порядке. Когда игрок говорит «Чик!», он становится активным игроком и ход переходит к нему.

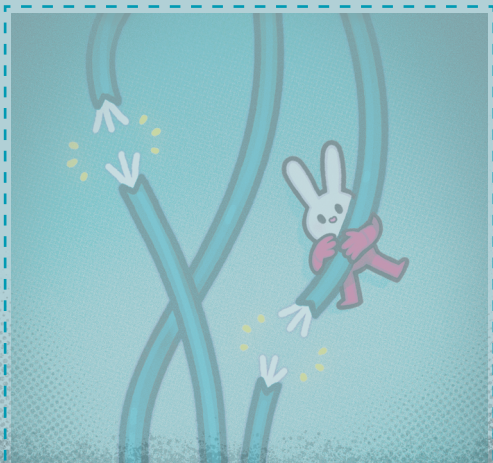
Важно: прежде, чем говорить «Чик!», дождитесь конца хода активного игрока. Без паники! Вы все одна команда!

- Один и тот же игрок не может делать ход несколько раз подряд, кроме случаев, когда он последний остался в игре или при игре вдвоём.

ПРАВИЛА МИССИИ:

4 провода со значением, указанным на карте **с числом**, считаются **красными**:

- Если провода с этим значением перерезаны, бомба взрывается и миссия считается проваленной.
- Чтобы раскрыть их, в ваш ход у вас в руке должны остаться провода только с этим значением.



ПРАВИЛА МИССИИ:

- Чтобы использовать карту **снаряжения**, вы должны сначала перерезать:
 - 2 провода со значением, указанным на карте **снаряжения** (как обычно).
 - 2 провода со значением, указанным на карте **с числом**, лежащей поверх карты **снаряжения**.

Порядок не важен.

Если на карте снаряжения и на карте с числом указано одно и то же значение, то достаточно перерезать только 2 провода, чтобы карта снаряжения стала доступна.

- **Двойное дно**: если вы используете эту карту **снаряжения**, кладите карту **с числом** на обе новых карты **снаряжения**. Если 2 провода с любым из этих чисел уже перерезаны, эти карты **с числом** можно убрать, не выкладывая новые.

ПРАВИЛА МИССИИ:

В свой ход игрок может выполнить новое действие:

- **ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ ЭТОЙ МИССИИ:**
Перерезать 3 **красных** провода одновременно, указав на 3 **красных** провода среди тех проводов, которые ещё не были перерезаны.
 - Если хотя бы один из проводов не **красный**: бомба взрывается.
 - При игре вчетвером и впятером действие доступно даже игроку, у которого в руке нет **красных** проводов.
 - **ВНИМАНИЕ!** Если у игрока в руке остались только **красные** провода, он **ОБЯЗАН** выполнить это действие.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Если новичок неудачно выполняет РАБОТУ В ПАРЕ, бомба немедленно взрывается.

*Примечание: новичок не может использовать карту **снаряжения** 9 (Стабилизатор).*

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Когда перерезаны 4 провода, соответствующие числу на первой карте **с ЧИСЛОМ**, переверните одну из карт **снаряжения**. Её можно тут же использовать (вне зависимости от того, какое значение на самой карте). Затем откройте следующую карту **с ЧИСЛОМ** и т.д.

Пример для
3 игроков:



Перерезаны последние 2 провода со значением 8: открывается первая карта **снаряжения**. Она сдвигается вверх (становится доступна).

- Если вы открыли карту **с ЧИСЛОМ**, но 4 таких провода уже перерезаны, замените её следующей. Не переворачивайте карту **снаряжения**.

ПРАВИЛА МИССИИ:



- Нельзя перерезать провода **б** и **в**, пока не перерезаны **ВСЕ 4 ПРОВОДА а**.
- Нельзя перерезать провода **в**, пока не перерезаны **ВСЕ 4 ПРОВОДА б**.
- Другие провода можно перерезать в любой момент.
- Если у игрока остались только провода, которые он не может перерезать (например, у него только провода **в**, а провода **б** ещё не были перерезаны), то – БУМ! – бомба взрывается.

Когда перерезаны 4 провода **а**, можете перевернуть карту **а** и передвинуть карту **последовательности**. Повторите то же действие для **б**.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Все маркеры **информации** Барона Мюнхгаузена в этой миссии – ложные. Когда игрок кладёт перед своей рукой маркер **информации**, это означает «значение этого провода не такое».
- Когда **РАБОТА В ПАРЕ** с Бароном не удаётся, Мюнхгаузен кладёт перед указанным проводом маркер **информации** со значением, которое при попытке перерезать назвал напарник (и это ложная информация).
- Барон не может пользоваться картами **снаряжения**, но может участвовать при розыгрыше карт **снаряжения** 2 (Рация) и 8 (Общий сканер).

ПРАВИЛА МИССИИ:

В этой миссии всегда доступен общий сканер.

В свой ход активный игрок:

- 1 Открывает первую карту **С ЧИСЛОМ** из колоды.
 - 2 Использует карту **снаряжения** 8 (*Общий сканер*), называя значение, указанное на карте.
 - 3 Выбирает, кто должен перерезать провода с этим значением (можно выбирать себя). Когда провода были перерезаны, ход передаётся игроку слева от активного игрока, а не слева от игрока, который перерезал провода.
- Когда колода закончится, перемешайте карты **С ЧИСЛАМИ** и создайте новую.
 - Когда 4 одинаковых провода перерезаны, соответствующая карта **С ЧИСЛОМ** сбрасывается.
 - Если в начале хода у игрока в руке остались только красные провода, он выполняет действие «**Раскрыть красные провода**».

Помните: как и во всех остальных миссиях, запрещено вновь озвучивать ответы, данные в прошлых раундах при использовании сканера. Будьте внимательны!

ПРАВИЛА МИССИИ:

Наконец-то вы достигли пещеры
и готовы войти...

Перед началом первого хода включите
звуковой файл:



ПРОВАЛ: погодите! Кажется,
на горизонте видна ещё одна пещера?
Заново прослушайте звуковой файл
и постарайтесь не повторить прошлую
ошибку!



УСПЕХ: молодцы! Вы нашли сейф
безумного учёного с формулами
и тайными планами. Хорошо, что ФБР, ЦРУ
и БЖП уже у него на хвосте! Вас ждут
новые приключения. Откройте коробку
«Миссии 20–30».