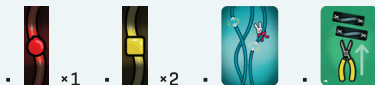


Чувство приоритетности

#9

С этой бомбой побаловался один жутко безумный учёный: некоторые провода нужно перерезать только в определённом порядке. Не расслабляйтесь и не теряйте контроль!

ПОДГОТОВКА



- Перемешайте карты **С числами**, возьмите 3 и выложите лицом вверх в ряд на столе. Положите карту **последовательности** над крайней левой картой стороной А вверх.



2 игрока: •  x2 •  x4

Полоса невезения

#10

Нужно распутать клубок из проводов, но у вас с напарниками тоже всё перепуталось. Сохраняйте командный дух, проводов хватит на всех!

ПОДГОТОВКА



- Приготовьте таймер на 15 минут.
- Если при подготовке или во время игры была вытянута карта **снаряжения 11** (Термос с кофе), замените её.

 2 игрока: •  12 мин.

Синий на красном – просто ужасно!

#11

«Капитан, я дислексик и дальтоник».

ПОДГОТОВКА



• ×2 •



- Возьмите случайную карту **С ЧИСЛОМ** и положите лицом вверх на оборот этой карты **МИССИИ**.
- Если в игре есть карта **снаряжения** со значением, указанным на карте с числом, замените её.
- Да, можно класть жетон **информации** перед проводом со значением, указанным на карте **С ЧИСЛОМ**, но хорошая ли это идея?



2 игрока: •  ×4

Капитан не выкладывает маркер **информации** при подготовке.

Потерянное снаряжение

#12

«Провода, провода... Я между молотом и наковальней!» Кстати, о молотах. А где всё снаряжение?

ПОДГОТОВКА



- Положите карту **С ЧИСЛОМ** на каждую карту **снаряжения** в игре (но не закрывайте значения самого снаряжения).



🐰🐰 2 игрока: •  ×2 •  ×4

Код «красный»!

#13

*Безумный учёный не на шутку разозлился!
У него красная пелена перед глазами.
В эту кустарную бомбу он установил целых
3 красных провода!*

ПОДГОТОВКА



×3

- Не перемешивайте 3 **красных** провода с остальными. Раздайте их в закрытую по часовой стрелке, начиная с капитана. Если игроков двое, капитан берёт себе 2 провода и ставит по 1 проводу на каждую подставку.
- Игроки не выбирают маркеры **информации**. Каждый игрок берёт случайный маркер и кладёт его в нужное место перед своей рукой или рядом с рукой, если такого значения у игрока нет. Если вам выпал жёлтый маркер **информации**, замените его.



2 игрока: капитан не выкладывает маркер информации при подготовке.

Особо опасный сапёр

#14

За этим новичком нужен глаз да глаз! Любая ошибка может стать смертельной!

ПОДГОТОВКА

-  ×2
-  ×2 из 3

- Перемешайте карты персонажей и раздайте взакрытую по одной. После этого все открывают карты.
Игрок с картой Капитана в этой миссии называется «новичок».

 2 игрока: •  ×3 •  ×4

Миссия в 流山市

(мы тоже не можем это прочитать)

#15

Все ваши ящики со снаряжением подписаны по-японски, а это для вас китайская грамота. Поэтому в каждом ящике вас ждёт сюрприз!

ПОДГОТОВКА



• ×1 из 3 •



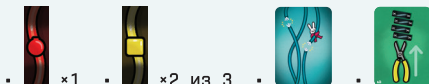
- Положите карты **снаряжения** лицом вниз, не открывая их.
- Перемешайте и положите лицом вниз колоду из 12 карт **с числами**. Откройте верхнюю карту.



2 игрока: •  ×2 из 3

Не позволяй себя опередить, действуй разумно!

ПОДГОТОВКА



- Перемешайте карты **с числами**, возьмите 3 и выложите лицом вверх в ряд на столе. Положите карту **последовательности** над крайней левой картой стороной Б вверх.



2 игрока: •  ×2 •  ×4

Барон Мюнхгаузен

#17

Отличишь ли ты правду от вымысла?

ПОДГОТОВКА



• ×2 из 3

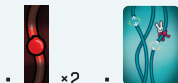
- Перемешайте карты персонажей и раздайте игрокам взакрытую по одной. После этого все открывают карты. Игрок с картой **Капитана** в этой миссии называется «**Барон Мюнхгаузен**». Барон кладёт карту Капитана обратно в коробку – Двойной датчик ему не полагается!
- Вместо 1 маркера **информации**, Барон кладёт 2 **ЛОЖНЫХ** маркера перед своей рукой: 2 значения на маркерах не должны соответствовать 2 проводам, перед которыми они лежат. Запрещено класть маркеры перед **красными** проводами.



2 игрока: •  ×3

Для этой миссии вам не выдали снаряжения, но, к счастью, Бэтмен одолжил свой БЗТ-РАДАР.

ПОДГОТОВКА



- Перемешайте и положите лицом вниз колоду из 12 карт **с числами**.
- Положите лицом вверх на планшет сапёров карту **снаряжения** 8 (Общий сканер). Не выкладывайте никакие другие карты **снаряжения**.
- Исключение из правил: не выкладывайте маркеры **информации** во время подготовки.



2 игрока: •  x3

В пасти у зверя...

#19

Вы наконец-то нашли тайное убежище безумного учёного! Он строит свои коварные планы в этой пещере. Берегитесь! Одной ногой в могиле – не всегда хороший план!

ПОДГОТОВКА

