

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Карты **снаряжения** нельзя использовать на провода с маркером .
- Провода с  игнорируют ЛЮБОЕ снаряжение, включая личное снаряжение, Супер-детектор (5) и Общий радар (8).

Помните: провода, отмеченные маркерами , лежат не по порядку.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- В течение всей миссии используйте маркеры   вместо маркеров информации (           ), в том числе если вы сделали ошибку или использовали карту **снаряжения** 4 (Стикер).

Помните: у красного провода нет «значения», так что он ни чётный, ни нечётный.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Когда перерезана первая пара жёлтых проводов, каждый игрок (по часовой стрелке, начиная с капитана) выбирает маркер **информации** из лежащих на планшете сапёров и даёт его игроку слева. Каждый игрок кладёт полученный маркер в нужное место перед своей рукой (или рядом, если у игрока нет нужного значения).

ПРАВИЛА МИССИИ:

- 4 провода со значением, указанным на карте **С ЧИСЛОМ**, должны быть перерезаны одновременно.
- **ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ ЭТОЙ МИССИИ:**
Указать все 4 провода со значением, указанным на карте **С ЧИСЛОМ**, без использования Двойного датчика.
 - Если действие успешно, провода перерезаны.
 - Если действие не удалось, бомба взрывается!
- В конце каждого раунда перед ходом капитана сбрасывайте 1 из 7 карт **снаряжения**, пока не будет выполнено особое действие.
- Когда особое действие было выполнено, все оставшиеся карты **снаряжения** становятся доступны, вне зависимости от того, какие провода были перерезаны.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- В течение всей миссии используйте маркеры $\hat{x}_1$, $\hat{x}_2$, $\hat{x}_3$ вместо маркеров информации ($\hat{1} \hat{2} \hat{3} \hat{4} \hat{5} \hat{6} \hat{7} \hat{8} \hat{9} \hat{10} \hat{11} \hat{12}$), в том числе если вы сделали ошибку или использовали карту **снаряжения 4** (Стикер).
- При использовании карты **снаряжения 4** (Стикер) маркер можно класть перед перерезанным проводом.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Игрокам запрещено произносить значения проводов.
Можно делать что угодно, чтобы этого избежать: писать, издавать звуки, показывать на пальцах, говорить иносказательно, например, «сколько дней в неделе» и т.д.
- Если игрок забудет это правило и назовёт значение вслух, детонатор продвинется на одну ячейку вперёд! Следите за языком!

ПРАВИЛА МИССИИ:

- В свой ход игрок сначала должен перевернуть одну карту **С ЧИСЛОМ** из тех, что ещё лежат лицом вверх. После этого он должен выполнить работу **В ПАРЕ** или **В ОДИНОЧКУ**, чтобы перерезать провода с тем же значением. В следующий ход активный игрок может перерезать только провода со значениями, которые ещё открыты, и т.д.
- Если в начале хода игрока все карты **С ЧИСЛОМ** лежат лицом вниз, переверните их.
- Когда перерезаны все 4 провода с одинаковым значением, соответствующая карта **С ЧИСЛОМ** убирается из игры.
- Если у активного игрока в руке нет ни одного провода с видимым числом, он пропускает ход, а детонатор не двигается. В ином случае игрок **ДОЛЖЕН** перерезать провода с видимым числом.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Когда перерезана первая пара жёлтых проводов:
 - 1 Возьмите случайные маркеры информации (📄) по числу игроков и разложите в ряд лицом вверх.
 - 2 Каждый игрок (по часовой стрелке, начиная с капитана) выбирает один из маркеров и кладёт в нужное место перед своей рукой (или рядом, если у игрока нет нужного значения).

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Капитан Лень не может пользоваться картами **снаряжения**. Не забудьте, Двойного датчика у него также нет!
- Если Капитан Лень неудачно проводит **РАБОТУ В ПАРЕ**, бомба немедленно взрывается.
- Капитан Лень может принимать участие при розыгрыше карт **снаряжения** 2 (Рация) и 8 (Общий сканер).

ПРАВИЛА МИССИИ:

- В начале хода игрока:
 - 1 Игрок справа от активного игрока кладёт на стол одну из своих карт **с числами** лицом вниз.
 - 2 Активный игрок проводит свой ход как обычно.
 - 3 Карта **с числом** раскрывается. Если активный игрок перерезал провода с этим значением, детонатор продвигается на одну ячейку вперёд.
 - 4 Активный игрок берёт эту карту **с числом**.
- Когда перерезаны все 4 провода с одинаковым значением, соответствующая карта с числом убирается из игры.
- Когда у игрока остаётся 1 карта, он берёт новую из колоды. Если провода со значением этой карты уже перерезаны, игрок берёт новую.
- Когда в игре остались только провода с одинаковым значением, последняя карта **с числом** убирается из игры.
- Если у игрока закончились провода, он убирает свои карты с числами лицом вниз под колоду.

ПРАВИЛА МИССИИ:

Перед началом первого хода включите звуковой файл:



ПРОВАЛ: бум! Вы получаете второй шанс бесплатно! Ещё раз прослушайте звуковой файл и ускорьтесь!



УСПЕХ: поздравляем! Полиция нашла страшного серого волка, арестовала его и получила нужные доказательства. Его судьбе не позавидуешь. Вас ждут новые приключения. Откройте коробку «Миссии 31–42».