

Страшный серый волк

#20

Так подписывает свои работы серийный подрывник. Кто боится страшных волков? Точно не вы!

ПОДГОТОВКА



- Последний провод, розданный для каждой подставки, ставится в правый конец подставки вне зависимости от значения. Перед ним кладётся маркер .



- Если при подготовке или во время игры была вытянута карта **снаряжения 2** (Рации), замените её.

 2 игрока: •  ×2 из 3 •  ×4

Смертоносный хаггис

#21

Неслыханное дело в Шотландии! Бомба спрятана внутри хаггиса!

ПОДГОТОВКА



×1 из 2



/

- Замените все маркеры **информации** на маркеры **чётный/нечётный**. Маркеры **информации** верните в коробку.
- Во время подготовки кладите маркеры **чётный/нечётный** вместо маркеров **информации**. Теперь известно не точное значение провода, а только его чётность/нечётность.



2 игрока: •  ×2

«Если исключить невозможное, то, что останется, и будет правдой, сколь бы невероятным оно ни казалось».

Шерлок Холмс

ПОДГОТОВКА



• ×1



• ×4

- Вместо того, чтобы брать маркеры **информации**  как обычно, каждый игрок берёт по 2 маркера с теми значениями, которых у него в руке НЕТ, и кладёт рядом со своей рукой.
 - Можно брать жёлтые маркеры **информации**.
 - Игрок, у которого 2 подставки, выбирает и кладёт 2 маркера, по одному рядом с каждой подставкой. Если у игрока в руке отсутствует менее 2 значений, он кладёт меньше маркеров.

Миссия в Фордвиче

(население 381 чел., 103 км от Лондона)

#23

Это вам не кино! Не все опасные миссии проходят в Нью-Йорке! Даже на почте не могут найти этот городок... Ваше снаряжение задерживается.

ПОДГОТОВКА



• ×1 из 3 •



- Не выкладывайте карты **снаряжения** по обычным правилам. Вместо этого положите колоду из 7 случайных карт **снаряжения** на планшет сапёров лицом вниз.
- Положите случайную карту **С ЧИСЛОМ** рядом с картой миссии лицом вверх.



2 игрока: •  ×2 из 3

Весь личный состав присутствует!

#24

Мы рассчитываем на вас в деле подсчёта проводов, обратный отсчёт уже идёт...

ПОДГОТОВКА



- Замените маркеры информации на маркеры   .
- Используйте их при подготовке и в ходе игры для обозначения количества проводов с одинаковым значением на подставке (1, 2 или 3), включая уже перерезанные. Маркеры  и  можно класть перед любым проводом в ряду одинаковых значений – левым, правым или средним (в случае ).
- Маркеры нельзя класть перед красными проводами.

 2 игрока: •  × 3

Это чтобы лучше
тебя слышать...

#25

Большие у него уши или нет, но вы знаете, что страшный серый волк может вас услышать! В этой миссии всё, что вы скажете, может иметь ужасные последствия!

ПОДГОТОВКА



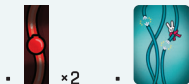
×2



2 игрока: •  ×3

Опять вы оказались в пасти у зверя. Вас вытащит отсюда только слаженная командная работа!

ПОДГОТОВКА



- Положите все карты **с числом** на стол лицом вверх.



- Если при подготовке была вытянута карта **снаряжения** 10 (Луч ХУ), замените её.

Провод детям не игрушка

#27

Эта серая масса – такое пластичное тесто, и в некоторых частях света его называют «пластилин». Или «пластит»? Но некогда играть в слова! Он вообще-то взрывоопасен!

ПОДГОТОВКА



• ×1



• ×4

- Исключение из правил: после того как вы назначили капитана, не раздавайте карты персонажей. Да-да, в этой миссии у вас нет Двойных датчиков!
- Если при подготовке или во время игры была вытянута карта **снаряжения 7** (Запасные батарейки), замените её.



2 игрока: капитан не выкладывает маркер **информации** при подготовке.

Капитан Лень

#28

*Капитан Лень – не самый гениальный сапёр.
Он забыл снаряжение. Если он ошибётся,
тут-то всё и закончится!*

ПОДГОТОВКА

-  ×2
-  ×4

- После того как вы раздали карты персонажей, капитан, которого теперь будут звать «Капитан Лень», кладёт свою карту персонажа обратно в коробку. Двойного датчика у него нет.

 2 игрока: •  ×3 •  ×4

Ошиблись номером

#29

«Берегись опасных номеров!»

ПОДГОТОВКА



- Раздайте в закрытую по 2 случайные карты **с числом** каждому игроку. Игрок справа от капитана получает 3 карты. Остальные карты сложите в колоду лицом вниз. Каждый игрок берёт карту, не показывая её.

 2 игрока: капитан не выкладывает маркер **информации** при подготовке.

Миссия на скорость!

#30

Страшный серый волк вернулся, и пощады не жди. Пристегнитесь, у него для вас припасена миссия, которую нужно выполнять на форсаже!

ПОДГОТОВКА



- Перемешайте 12 карт **С ЧИСЛОМ** и положите в колоду сбоку от планшета сапёров лицом вниз.

