

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Каждый игрок **должен** соблюдать своё ограничение.
- Если в начале своего хода игрок не может соблюсти своё ограничение или совершить действие из-за ограничения, он переворачивает карту и дальше играет как обычно.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Все игроки должны соблюдать открытое ограничение.
- В начале каждого хода капитан может, посоветовавшись с командой, заменить открытую карту **ограничения** на следующую.
- Если активный игрок не может совершить действие из-за ограничения, он заявляет об этом и пропускает ход. Детонатор при этом не двигается.
- Ограничения не распространяются на действие «Раскрыть красные провода».

ПРАВИЛА МИССИИ:

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

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Карты персонажей скрыты, и у игроков нет личного снаряжения.
- **Слабое звено:**
 - Обязательно соблюдает своё **ограничение**, но никому об этом не говорит.
 - Если не может действовать в свой ход из-за ограничения:
 - Детонатор продвигается вперёд на 2 ячейки.
 - Все игроки сбрасывают свои карты персонажей и **ограничений**.
- Прочие игроки:
 - Играют как обычно, игнорируя карту **ограничения**.
 - В начале своего хода игрок, не советуясь с другими, может указать на «**слабое звено**» и описать его ограничение.
 - Если личность и/или ограничение угаданы неверно, детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.
 - Если догадка о личности и ограничении верна, можно переворачивать карты персонажей и пользоваться ими.
«**Слабое звено**» больше не соблюдает своё ограничение, карты **ограничений** сбрасываются, и игра продолжается как обычно.

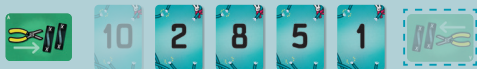
ПРАВИЛА МИССИИ:

- Провода, отмеченные маркером , можно перерезать как обычно (при работе В ПАРЕ или В ОДИНОЧКУ), но только после того, как перерезаны все 4 жёлтых провода.
- Использование **снаряжения**:
 - Карты снаряжения нельзя использовать на провода с .
 - Провода с  игнорируют ЛЮБОЕ снаряжение, даже личное, Супер-детектор (5) и Общий радар (8).

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Провода с тем же значением, что на открытых картах **с числами**, необходимо перерезать в порядке, указанном стрелкой на карте **последовательности**. Когда игрок перерезает 2 провода с ближайшим к карте **последовательности** номером, он убирает эту карту **с числом** и может (не советуясь с другими) переместить карту **последовательности** на любой край ряда карт.

Пример: только что были перерезаны 2 провода «10».



Карту **последовательности** можно оставить на том же месте или переложить на другой край.

- Провода со значениями, не указанными на картах **с числами**, можно перерезать в любой момент.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Вы должны соблюдать открытое ограничение.
- Всякий раз, как перерезаны 4 одинаковых провода, замените открытую карту **ограничения** на следующую.
- Если активный игрок не может совершить действие из-за ограничения, он заявляет об этом и пропускает ход. Но если все игроки не могут действовать в течение всего раунда, детонатор продвигается вперёд на 1 ячейку и ограничение заменяется.
- Когда колода заканчивается, ограничений больше нет.
- Ограничения не распространяются на действие «Раскрыть красные провода».

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Капитан должен сам перерезать перевёрнутый провод обычным действием. Если действие неудачно, бомба взрывается.
- Другие игроки не могут перерезать перевёрнутый провод капитана. Если у игрока нет других вариантов, кроме этого провода, он пропускает ход, а детонатор продвигается вперёд на 1 ячейку.
- На перевёрнутый провод нельзя использовать **снаряжение**, в том числе и личное.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Все 4 провода со значением, указанным на открытой карте **с ЧИСЛОМ**, должны быть перерезаны одновременно.
- **ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ ЭТОЙ МИССИИ:**
Указать и перерезать все 4 провода со значением, указанным на карте **с ЧИСЛОМ**, без использования личного снаряжения, даже если в вашей руке нет таких проводов. При неудаче бомба взрывается.
- В конце каждого раунда перед ходом капитана сбрасывайте по 1 карте **с ЧИСЛОМ**, пока не будет выполнено особое действие.
- Как только выполнено особое действие: по часовой стрелке, начиная с капитана, взакрытую раздайте оставшиеся карты **с ЧИСЛАМИ**. Каждый игрок выкладывает маркер **информации** с числом, указанным на полученной карте. Если маркеры **информации** с таким значением закончились или если у игрока нет провода с таким значением, игрок игнорирует эту карту.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- В течение всей миссии используйте маркеры , ,  или   вместо маркеров информации (           ), в том числе если вы сделали ошибку или использовали карту **снаряжения** 4 (Стикер).
- Капитан, 3-й и 5-й игрок (если есть) используют маркеры , , . Эти маркеры показывают, сколько одинаковых проводов (1, 2 или 3) есть на подставке, включая уже перерезанные.  и  можно класть на любой провод с таким значением – левый, правый или средний (в случае ).
- 2-й и 4-й игрок (если есть) используют маркеры чётный/нечётный  .
- С картой **снаряжения** 4 (Стикер) маркер , ,  можно класть перед уже перерезанным проводом.
- Маркеры , ,  и чётный/нечётный   НЕЛЬЗЯ класть перед **красными** проводами.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- **Жёлтые** провода (**РАСТЯЖКИ**) нужно перерезать не как обычно, а по одному.
- **ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ ЭТОЙ МИССИИ:**
В свой ход игрок может указать на **1 РАСТЯЖКУ** (**жёлтый** провод) у напарника.
 - Если угадано верно, открывается только указанный **жёлтый** провод, а детонатор продвигается на 1 ячейку **назад**.
 - Если угадано неверно, кладите маркер информации и продвигайте детонатор на 1 ячейку **вперёд**!
- Если у игрока в руке есть только **РАСТЯЖКА** (**жёлтый** провод) и **красные** провода, он пропускает свой ход.

ПРАВИЛА МИССИИ:

Освободите место вокруг и готовьтесь к представлению!

Включите звуковой файл перед началом первого хода:



ПРОВАЛ: публика прохладно приняла артистов... Прекращайте клоунаду и продолжайте шоу (ещё раз!)



УСПЕХ: ваш номер прошёл на ура! Но берегитесь – у следующего негодяя чувства юмора может и не быть... Откройте коробку «Миссии 43–54».