

Одни ограничения мы выбираем, другие – нет... А о напарниках и говорить нечего!

ПОДГОТОВКА



×2 из 3



×5 (карты от А до Д)

- Положите 5 карт **ограничений** от А до Д на стол лицом вверх. Перед тем как брать маркеры **информации**, каждый игрок по часовой стрелке, начиная с капитана, выбирает карту и кладёт перед собой лицом вверх.
- Если игроков менее 5, лишние карты **ограничений** сбрасываются.



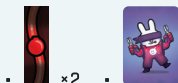
2 игрока: советуем не брать ограничения А+Б и В+Г.

Шутник атакует!

#32

Вы повидали немало негодяев, но этот злой клоун явно самый страшный из них... так и до коулрофобии недалеко! Каждый раунд придётся приспосабливаться к новым правилам!

ПОДГОТОВКА



- Перемешайте 12 карт **ограничений** и сложите в колоду лицом вниз. Откройте верхнюю карту.

🐰🐰 2 игрока: •  ×3

Что было в Вегасе...

#33

*Мало вам было одного клоуна, теперь
и парни Оушена заминировали сейф в казино!
Погнали!*

ПОДГОТОВКА



• ×2 из 3 •



/



- Замените все маркеры информации  на маркеры чётный/нечётный  . Уберите маркеры информации в коробку.
- Во время подготовки кладите маркеры чётный/нечётный вместо маркеров информации .



2 игрока: •  ×3

Самое слабое звено

#34

Да, это кто-то из вас! Возможно, даже вы!

ПОДГОТОВКА



×1



×5

(карты от А до Д)

- Как только вы определили капитана, перемешайте карты **персонажей** (включая карту Капитана) и раздайте игрокам по одной взакрытую. Таким образом, у первого игрока не обязательно будет карта Капитана.
- Перемешайте карты **ограничений** от А до Д и раздайте игрокам по одной взакрытую. Не смотрите оставшиеся карты.
- Каждый игрок тайно смотрит свои 2 карты. Игрок с картой Капитана в этой миссии становится «Слабым звеном». Он никому об этом не говорит. Только он применяет своё ограничение. Другие игроки также не говорят, что не являются «слабым звеном». Карты **ограничений** остаются лежать перед игроками лицом вниз.



2 игрока: МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА.

Нельзя играть вдвоём.

Никаких связей, только провода

#35

Этот одинокий провод впаян намертво!

ПОДГОТОВКА



- Перед тем как перемешивать **красные** и **жёлтые** провода с **синими**, дайте каждому игроку в закрытую по 1 **синему** проводу за каждую подставку. Этот провод ставится в правый конец подставки вне зависимости от значения. Перед ним кладётся маркер . Остальные провода перемешайте и раздайте как обычно.



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

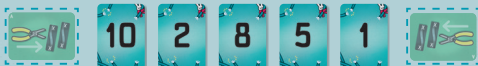
 2 игрока: •  ×3 •  ×4

Добро пожаловать на Бора-Бора. Тут просто рай... Но не сегодня! Сегодня бомбочкой в бассейн никто не прыгнет...

ПОДГОТОВКА



- Перемешайте карты **с числами**, возьмите 5 и положите на стол лицом вверх друг рядом с другом.
- Капитан, не советуясь с командой, выбирает, с какой стороны положить карту **последовательности** (стороной А) так, чтобы стрелка указывала на ряд.



Кладите карту **последовательности** сюда



2 игрока: •  ×2 из 3 •  ×4

Джокер!

#37

У него в голове разомкнулся контакт! Стоит вам отдать голевую передачу, как он двигает ворота! Этот клоун реально уже в печёнках сидит!

ПОДГОТОВКА



- Перемешайте 12 карт **ограничений** и сложите в колоду лицом вниз. Откройте верхнюю карту.

 2 игрока: •  ×3

Узелок завяжется, узелок развяжется...

#38

*Капитану придётся напрячь все извилины,
чтобы разрезать коварный провод!*

ПОДГОТОВКА



- После раздачи проводов капитан не глядя кладёт один из своих проводов в конец своей руки так, чтобы только напарники видели его значение.



2 игрока: •  ×3

4 благородных провода

#39

Как говорит доктор Стрэнджпровод, вы многое можете узнать, перерезав 4 нужных провода.

ПОДГОТОВКА



- Не выкладывайте карты **снаряжения**.
- Положите на первую ячейку для снаряжения любую карту **с числом** лицом вверх.
- Возьмите 8 случайных карт **с числами** и сложите в колоду лицом вниз рядом с планшетом сапёров.
- Игроки не выбирают маркеры **информации**, а берут один случайный и кладут перед проводом с соответствующим значением в своей руке (или рядом, если у игрока нет нужного значения). Если вы взяли жёлтый маркер **информации**, замените его.

 2 игрока: •  ×3 •  ×4

Крепкий орешек

#40

Вы всей командой пришли отпраздновать Рождество в башню «Накатоми Плаза»... Но всё пошло наперекосяк! Сложно общаться, когда ползёшь по вентиляции, пытаешься обезвредить бомбу, заложенную парнем, захватившим заложников! Веселуха!

ПОДГОТОВКА



- Замените все маркеры **информации** маркерами , , , а также маркерами **чётный/нечётный**  . Верните маркеры **информации** в коробку.
- Во время подготовки капитан кладёт маркер ,  или  вместо маркера **информации**. Игрок слева от капитана кладёт маркер **чётный/нечётный**   вместо маркера **информации**. Следующий игрок снова кладёт маркер ,  или , и так, пока каждый не выложит перед рукой маркер.
- Маркеры , ,  и **чётный/нечётный**   нельзя класть перед **красными** проводами.



2 игрока: капитан не выкладывает маркер при подготовке. Второй игрок кладёт маркер **чётный/нечётный**  .

Бомба Латина

#41

«Para bailar la Bamba...», что по-испански означает «Зараза, опять бомба» (ну, это вольный перевод...) Это очень горячая бомба, здесь нужен холодный рассудок!

ПОДГОТОВКА



×1 из 3



× число игроков (максимум 4)

- Не перемешивайте **жёлтые** провода с остальными проводами. Это **РАСТЯЖКИ**. Раздайте их взакрытую по одной каждому игроку. Если игроков 5, не давайте **жёлтый** провод капитану.
- Установите детонатор на ячейку, указанную на рисунке.
- Игроки не выбирают маркеры **информации**, а берут один случайный и кладут перед проводом с соответствующим значением в своей руке (или рядом, если такого нет).
- Если при подготовке была вытянута карта **снаряжения** «Двойное дно» «», замените её.



2 игрока: •  ×2 из 3 •  ×2

Это что за цирк?

#42

Нужно было догадаться! Джокер позвал вас в гости не просто так! Предупреждаем – будет клоунада! К такому вы точно не готовы.

ПОДГОТОВКА



• ×1 из 3



• ×4

