

ПРАВИЛА МИССИИ:

- В конце хода игрока **Нано** продвигается вперёд на 1 ячейку. Дойдя до ячейки 12, он разворачивается и возвращается на 11 и т.д.
- Когда активный игрок перережет провода с тем же номером, на котором стоит **Нано**, он берёт провод у робота, никому не показывает и кладёт в свою руку на нужное место. Если у игрока 2 подставки, он выбирает любую.
- Для победы необходимо перерезать все провода (и раскрыть **красные**), даже те, что есть у **Нано**.
- Карта **снаряжения** 11 (*Термос с кофе*) не останавливает движение **Нано**.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Чтобы перерезать провода, игрок должен взять из запаса количество жетонов **кислорода**, соответствующее диапазону: 1 жетон для проводов 1–4, 2 жетона для проводов 5–8 и 3 жетона для проводов 9–12.
- В начале хода капитана все жетоны возвращаются в запас.
- Если игрок не может выполнить действие (например, ему не хватает жетонов **кислорода**) или не хочет его выполнять (например, чтобы не тратить жетоны **кислорода**), он пропускает свой ход, а детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.
- **Общение:** вы под водой и не можете разговаривать. Допускается только один знак: покажите большой палец, если вам нужно больше кислорода.

Запас:



ПРАВИЛА МИССИИ:

- Ход теперь передаётся не по часовой стрелке.
 - Каждый ход капитан берёт карту **с числом**.
 - Первый игрок, который сказал «Чик!» (включая капитана), должен перерезать провод с этим значением.
- Когда перерезаны 4 провода с одинаковым значением, сбросьте карту **с числом**.
- Если игрок сказал «Чик!», но нужного значения у него нет, или он даёт подсказку (например, «Что-то я сомневаюсь»), детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.
- Если добровольцев нет, капитан назначает игрока (можно назначать себя). Если у этого игрока нет провода с нужным значением, он кладёт маркер **информации** по своему выбору перед рукой, а детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.
- Игрок, у которого остались только **красные** провода, может сказать «Чик!» в любой момент и выполнить действие «Раскрыть красные провода».

ПРАВИЛА МИССИИ:

- 4 провода со значением 7 должны быть перерезаны последними.
- **ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ ЭТОЙ МИССИИ:**
Если на начало хода у игрока остались только провода со значением 7, он должен одновременно перерезать все 4 таких провода. В случае неудачи или если активный игрок не перерезает 4 оставшиеся провода со значением 7 на своей руке, бомба взрывается.
- Если провод со значением 7 был выявлен в миссии ранее, то это ошибка, которая играется обычным образом (маркер информации + продвижение детонатора).

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Чтобы перерезать провод, выберите 2 карты **с ЧИСЛОМ**, сложите их или вычтите одну из другой, получив таким образом значение нужного провода, затем сбросьте карты.

Примеры:



и



чтобы перерезать
12 ($3+9$)



и



чтобы перерезать
7 ($10-3$)

- Когда открытые карты закончатся, возьмите сброс и снова разложите 12 карт.
- Если игрок не может или не хочет совершать действие, он сбрасывает 2 карты **с ЧИСЛОМ** по своему выбору и продвигает детонатор на 1 ячейку вперёд.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Перерезать жёлтые провода можно только по особым правилам.
- **ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ ЭТОЙ МИССИИ:**
Перерезать 3 **жёлтых** провода одновременно. При игре вчетвером или впятером это действие возможно, даже если у игрока нет **жёлтых** проводов в руке.
- Если попытка перерезать не удалась, на все указанные провода кладётся жетон **информации**, но детонатор продвигается только на 1 ячейку вперёд.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Чтобы выполнить **РАБОТУ В ПАРЕ**, игрок должен дать напарнику количество жетонов **кислорода**, соответствующее значению провода, который он хочет перерезать.

Пример: чтобы перерезать провод «5», дайте 5 жетонов одному из напарников (необязательно тому, чей провод вы хотите перерезать).

- Если игрок не может выполнить действие (например, ему не хватает жетонов **кислорода**) или не хочет его выполнять (например, чтобы не тратить жетоны **кислорода**), он пропускает свой ход, а детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.
- Когда игрок раскрыл свои **красные** провода или у него закончились все провода, он убирает все свои жетоны **кислорода** из игры. Будьте внимательны при передаче своих жетонов!
- **Общение:** вы под водой и не можете разговаривать. Допускается только один знак: покажите большой палец, если вам нужно больше кислорода.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Если РАБОТА В ПАРЕ не удалась, кладите маркер информации рядом с нужной подставкой, а не перед выбранным проводом.
- Само собой, игроки не могут делиться информацией, которую они запомнили.
- Карты снаряжения используются как обычно.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- В свой ход игрок становится «Сэром».
 - 1 Он открывает верхнюю карту **С ЧИСЛОМ** в колоде.
 - 2 Он, не советуясь, назначает того, кто должен перерезать провода с таким значением (можно себя).
 - 3 Назначенный игрок говорит: «Сэр, есть, сэр!» и выполняет действие. Игрок слева от Сэра становится новым Сэром и т.д.
- Если у назначенного игрока нет нужного провода, он кладёт маркер **информации** на свой выбор перед своей рукой, а детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.
- Когда перерезаны 4 провода с одинаковым значением, сбросьте открытую карту **С ЧИСЛОМ**. Когда колода заканчивается, перемешайте открытые карты **С ЧИСЛАМИ** заново.
- Если в начале своего хода у игрока в руке остались только **красные** провода, он выполняет действие «Раскрыть красные провода».

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Все маркеры информации в этой миссии ложные: когда игрок кладет перед своей рукой маркер **информации**, это означает «значение этого провода не такое».
- Если **РАБОТА В ПАРЕ** не удалась, владелец провода, на который указали, кладёт перед ним маркер **информации** со значением, которое при разрезе назвал напарник (и это ложная информация).

ПРАВИЛА МИССИИ:

- В конце хода каждого игрока Нано двигается:

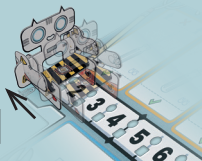
Успешная попытка
перерезать:

+1 ячейка



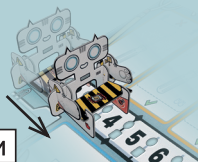
Успешная попытка
перерезать провода
с тем же значением,
как на ячейке Нано:

-1 ячейка



Неудачная попытка
перерезать:

+2 ячейки



**Внимание! Если Нано пройдёт через
ячейку 12 – бум! Бомба взорвётся!**

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Чтобы выполнить действие, игрок должен положить в резерв в центре стола количество жетонов **кислорода**, соответствующее выбранному диапазону:
 - 1 жетон для проводов 1–4
 - 2 жетона для проводов 5–8
 - 3 жетона для проводов 9–12
- Если игрок не может выполнить действие, потому что ему не хватает жетонов **кислорода**, он пропускает свой ход, а детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд. Если игрок может выполнить действие, он ДОЛЖЕН его выполнить.
- Каждый раз, когда вы кладёте маркер **подтверждения**  на планшет сапёров, каждый игрок берёт по жетону **кислорода**.
- Включите звуковой файл перед началом первого хода:
- Если вы выберетесь из этой жестянки живыми, откройте коробку «Миссии 55–66».



Положите 11 красных проводов сюда:

