

Робот Нано

#43

У Нано есть для вас сообщение:

«Бип бип бип Бип Бип!»*

* Это очень грубый робот, поэтому нам пришлось записать всё, что он сказал.

ПОДГОТОВКА



- Поставьте робота Нано на ячейку «1» на планшете сапёров.
- При раздаче проводов дайте несколько проводов Нано, не глядя на них:
 - 2 игрока: 5 проводов
 - 3 и 4 игрока: 4 провода
 - 5 игроков: 3 провода



 2 игрока: во время подготовки капитан берёт случайный маркер **информации**.

Давление под водой

#44

Красный Кролик – универсальный пират. Морской и цифровой. Он позволяет вам углубить свои знания, потому что в этот раз придётся погрузиться в тему как следует. Следите за запасом кислорода... и давлением!

ПОДГОТОВКА



• ×1 из 3 •



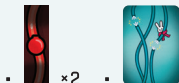
- Положите в зону запаса на обороте этой карты по 2 жетона **кислорода** за каждого игрока. (Например, 6 жетонов для игры втроём).
- Если при подготовке была вытянута карта **снаряжения** 10 (Луч ХУ), замените её.
- Не берите нового персонажа с личным **снаряжением** «Луч ХУ».

Мой провод – моя проблема!

#45

*Каждый сам за себя! Твоя судьба в твоих
руках, и медлить нельзя!*

ПОДГОТОВКА



- Перемешайте 12 карт **С Числами** и сложите в колоду лицом вниз.
- Если при подготовке были вытянуты карты **снаряжения** 10 (Луч ХУ) или 11 (Термос с кофе), замените их.
- Не берите нового персонажа с личным **снаряжением** «Луч ХУ».

 2 игрока: •  ×3

Агент 007

#46

«Меня зовут Бомб. Джеймс Бомб».

ПОДГОТОВКА



- *4 (только 5.1 / 6.1 / 7.1 / 8.1)
- Если при подготовке или во время игры была вытянута карта **снаряжения 7** (Запасные батарейки), замените её.



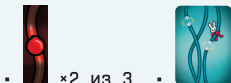
2 игрока: капитан не выкладывает маркер **информации** при подготовке.

Будьте добры, счёт!

#47

Сейчас как никогда важно стать настоящей командой (а не просто разношёрстной ватагой), и поддержать боевой настрой!

ПОДГОТОВКА



- Выложите 12 карт **с числами** лицом вверх в ряд на столе.



- Если при подготовке была вытянута карта **снаряжения** 10 (Луч ХУ), замените её.
- Не берите нового персонажа с личным **снаряжением** «Луч ХУ».

 2 игрока: •  ×3

Трое – уже толпа

#48

- На счёт 3.
- Погоди, мы на счёт 3 начинаем?
Или считаем до 3, а потом начинаем?

ПОДГОТОВКА



- Не перемешивайте 3 **жёлтых** провода с остальными проводами. Раздайте их взакрытую по одному трём разным игрокам по часовой стрелке, начиная с капитана. Если игроков двое, капитан берёт 2 провода и кладёт по одному на каждую подставку, его напарник берёт 1 провод.

 2 игрока: •  ×3 •  ×3

Послание в бутылке

#49

Красный Кролик – пират, и бутылкой рома он не делится. А у вас нет выбора. Вы должны делиться бутылками... кислорода... Разумно!

ПОДГОТОВКА



- Возьмите жетоны **кислорода** и положите перед собой так, чтобы их было видно.
 - 2 игрока: по 7 каждому
 - 3 игрока: по 6 каждому
 - 4 игрока: по 5 каждому
 - 5 игроков: по 4 каждому
- Если при подготовке была вытянута карта **снаряжения** 10 (Луч ХУ), замените её.
- Не берите нового персонажа с личным **снаряжением** «Луч ХУ».



2 игрока: •  ×3

В океане наступила ночь, но нужно было догадаться, что Красный Кролик не оставит вас в покое! Он угнал ваш корабль и выключил на нём свет. Повезло, что у вас хорошая память, да?

ПОДГОТОВКА



- Уберите маркеры **подтверждения** , красные  и жёлтые  фишки в коробку: в этой миссии они не используются!
- Запомните, какие **красные** и **жёлтые** провода в игре перед тем, как перемешивать их с синими!
- Игроки не выкладывают маркер **информации** перед своей рукой, а откладывают его в сторону и указывают на соответствующий провод. Остальным придётся запомнить его расположение!

 2 игрока:  $\times 3$  $\times 4$

Крайне (не)удачный день!

#51

Иногда недостаточно хорошо в чём-то разбираться. Нужно доверять инстинктам.

ПОДГОТОВКА



• ×1



- Перемешайте 12 карт **С числами** и сложите в колоду лицом вниз.
- Передвиньте детонатор на 1 ячейку назад (как если бы игроков было на одного больше).
- Если при подготовке была вытянута карта **снаряжения** 10 (Луч ХУ), замените её.
- Не берите нового персонажа с личным **снаряжением** «Луч ХУ».



2 игрока: •  ×2

Капитан не выкладывает маркер **информации** при подготовке.

Кругом предатели!

#52

В команде процветает паранойя. Все начеку, ложь разъедает вас изнутри, а до правды не добраться.

ПОДГОТОВКА



• ×3

- Если при подготовке были вытянуты карты **снаряжения** 1 (Ярлычок ≠) или 12 (Ярлычок =), замените их.
- Каждый игрок выкладывает перед своей рукой не 1 маркер **информации**, а 2, но ЛОЖНЫХ: 2 значения не должны соответствовать указанным проводам. Можно выкладывать маркер перед **красными** и **синими** проводами.



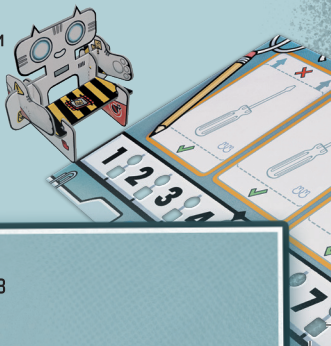
2 игрока: •  ×3 •  ×4

4-й закон робототехники: «Иногда робот просто делает, что ему вздумается».

ПОДГОТОВКА



- Поставьте Нано перед ячейкой «1» на планшете сапёров.
- В этой миссии детонатор не используется.
- Если при подготовке были вытянуты карты **снаряжения** 6 (Замедлятор) или 9 (Стабилизатор), замените их.



2 игрока: •  ×3

Красный Кролик атакует

#54

*Атомная подводная лодка, пират,
проникновение и, конечно же, бомба...
Что может пойти не так?*

ПОДГОТОВКА



• ×11 •



- Не перемешивайте 11 **красных** проводов с остальными. Положите их в стопку лицом вниз в специальное место на обороте этой карты.
- Возьмите жетоны **кислорода**:
 - 2 игрока: по 9 каждому
 - 3 игрока: по 6 каждому
 - 4 игрока: по 3 каждому
 - 5 игроков: по 2 каждомуПоложите их перед собой так, чтобы их было видно. Оставьте остальные жетоны в центре стола – это запас.
- Если при подготовке была вытянута карта **снаряжения** 10 (Луч ХУ), замените её.
- Не берите нового персонажа с личным **снаряжением** «Луч ХУ».

