

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Как только текущая задача успешно решена, она сбрасывается, а детонатор передвигается на 1 ячейку назад.



- Каждая **задача** содержит условие. Если оно выполнено, задача успешно решена. Условие может быть как для 1 игрока (например, «расставить провода на подставке»), так и для всей команды (например, «перерезать провода в нужном порядке»).

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Каждый игрок должен сам перерезать свой перевёрнутый провод обычным действием, не используя при этом снаряжение. Если действие неудачно, бомба взрывается.
- При перерезании перевёрнутого провода **нельзя** использовать карты **снаряжения**, включая личное.
- Игрок может (добровольно или вынужденно) выполнить **РАБОТУ В ПАРЕ** с перевёрнутым проводом напарника, но в таком случае детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Каждый раз, как вы выкладываете на планшет сапёров маркер **подтверждения**, также кладите на планшет карту **ограничения** с таким же номером. Если на планшете уже есть карта ограничения, кладите новую поверх прежней. Таким образом, активным должно быть только одно ограничение.
- Это ограничение обязаны соблюдать все игроки.
- Если активный игрок не может совершить действие из-за карты ограничения, он заявляет об этом и пропускает ход. Детонатор при этом не двигается.
- Ограничения не распространяются на действие «Раскрыть красные провода».

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Даже при неудачной попытке перерезать не давайте никакой информации об указанном проводе.
- Но есть и хорошая новость! Игроки могут использовать свои Двойные датчики каждый ход! Они всегда работают!

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Чтобы перерезать провода, активный игрок должен:
 - 1 Продвинуть Нано вперёд на карту с одним из значений, которые есть у него в руке, или оставить на месте (но не сдвигать назад).
 - 2 Попытаться перерезать провода со значением, на котором стоит Нано.
 - 3 Повернуть Нано в любую сторону на свой выбор (оставить как есть или развернуть).
- Если игрок не может совершить действие с доступными значениями (на картах под и перед Нано), он разворачивает Нано в другую сторону, продвигает детонатор вперёд и совершает действие.
- Когда перерезаны 4 провода с одинаковым значением, переверните карту **с ЧИСЛОМ**.
- Карта **снаряжения** 11 (*Термос с кофе*) пропускает весь ход. Не перерезайте провода, не передвигайте и не переворачивайте Нано в таком случае.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Как только текущая **задача** успешно решена, она сбрасывается, а детонатор двигается на 1 ячейку назад.



- Каждая **задача** содержит условие. Если оно выполнено, задача успешно решена. Условие может быть как для 1 игрока (например, «расставить провода на подставке»), так и для всей команды (например, «перерезать провода в нужном порядке»).

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Все игроки должны соблюдать свои ограничения. Если активный игрок не может совершить действие из-за ограничения, он заявляет об этом и пропускает ход. Детонатор при этом не двигается. Но если ни один игрок не может сыграть в течение раунда, бомба взрывается.
- В начале раунда перед ходом капитана игроки советуются и решают, хотят ли они обменяться картами **ограничений**. Если все согласны, то нужно выбрать, по часовой стрелке или против часовой стрелки будет обмен.
- Игрок в любой момент может сбросить свою карту **ограничения** и заменить на другую случайную (от Е до Л), но тогда детонатор продвинется вперёд на 1 ячейку.
- Ограничения не распространяются на действие «Раскрыть красные провода».

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Каждый раз, как вы перерезаете 4 провода с тем же значением, что и на открытой карте **с числом**, продвигайте детонатор на 1 ячейку назад.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Чтобы перерезать провода, игрок должен положить в запас (см. ниже) количество жетонов **кислорода**, соответствующее значению провода, который он хочет перерезать. *Пример: чтобы перерезать провод со значением 5, положите в запас 5 жетонов.*
- В конце своего хода активный игрок отдаёт оставшиеся жетоны игроку слева от себя.
- После каждого раунда капитан начинает свой ход с того, что берёт все жетоны из запаса. Если капитан не выполняет действия (перерезал все свои провода или использовал карту снаряжения 11 (*Термос с кофе*)), жетоны переходят следующему игроку.
- 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:

- Каждый игрок должен сам перерезать свой перевёрнутый провод обычным действием, не используя при этом снаряжение. Если действие неудачно, бомба взрывается.
- При перерезании перевёрнутого провода использовать карты снаряжения, личное снаряжение и Двойной датчик нельзя.
- Игрок может (добровольно или вынужденно) выполнить **РАБОТУ В ПАРЕ** с перевёрнутым проводом напарника, но в таком случае детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- При выполнении действия игрок должен попытаться перерезать провод со значением с одной из своих карт **С ЧИСЛОМ**.
- Если у игрока в руке нет соответствующих проводов, он пропускает ход, а детонатор продвигается на 1 ячейку вперёд.
- В любом случае, в конце своего хода активный игрок должен отдать одну из своих карт **С ЧИСЛОМ** на свой выбор любому напарнику.
- Когда перерезаны 4 провода с одинаковым значением, переверните карту **С ЧИСЛОМ**. Таким образом, у вас будут карты, лежащие перед вами **лицом вверх** (значения, которые нужно резать), и карты **лицом вниз** (их вы всегда можете отдать).
- Карта **снаряжения** 11 (*Термос с кофе*) даёт вам возможность пропустить свой ход.

ПРАВИЛА МИССИИ:

- Когда игрок перерезает провода (неважно, успешно или нет), он **ДОЛЖЕН** передвинуть фишку сапёра в направлении соблюденного ограничения **ПО СВОЕМУ ВЫБОРУ**.

Пример: если перерезан провод со значением 10, передвиньте фишку сапёра в сторону ограничения «ЧЁТНОЕ» или «с 7 по 12».

- Перерезайте жёлтые провода, **ТОЛЬКО** когда это сказано.
- Через стену ходить нельзя. Если **ВСЕ** доступные ходы упираются в стену, фишка остаётся на месте.
- На полосатой клетке перерезание с соблюдением ограничения «ДЕЙСТВИЕ» даст вам возможность выполнить **ДЕЙСТВИЕ** (подробности вам объяснят во время миссии).
- Перерезание при **РАБОТЕ В ОДНОЧКУ** сразу 4 проводов считается как 2 отдельных, успешных перерезания с одинаковым значением. А значит, вы можете выполнить передвижение или **ДЕЙСТВИЕ** за каждое из них (при соблюдении соответствующих ограничений).
-  = Вы должны **УСПЕШНО** перерезать провода, соблюдая ограничение «ДЕЙСТВИЕ» (и вы не двигаетесь).
-  = переверните карту, чтобы перейти на другой этаж, и поставьте фишку на клетку с лестницей. Сохраняйте ориентацию «С» (север).
-  = продвиньте детонатор вперёд.

Включите звуковой файл
перед началом первого хода:



ПРОВАЛ: нельзя сдаваться на последней миссии!
Штурмуйте бункер ещё раз!



УСПЕХ: вот это подвиг! Вот это размах! Можно мирно уйти на пенсию... Наконец-то... Может быть...