

1



Бирка ≠

Розмістіть жетон  перед 2 сусідніми дротами з різними значеннями.

- Один із цих дротів уже може бути перерізаний.
- Нагадування: 2 жовті або 2 червоні дроти завжди вважають однаковими за значенням, тож вони не можуть бути «різними».

Використовуйте будь-коли

2



Рації

Обмінюйтеся
2 дротами:

1. Візьміть один зі своїх неперерізаних дротів і покладіть його долілиць перед партнером по команді.
2. Цей партнер по команді виконує аналогічну дію.
3. Кожен гравець бере новий дрот і розміщує його на своєму тримачі.
 - Якщо технік має 2 тримачі, він розміщує новий дрот на тому тримачі, з якого було взято дрот для обміну.
 - Можна обмінювати будь-який неперерізаний дрот (зокрема червоний і жовтий).
 - Всі гравці бачать, звідки ці дроти взяли та куди розмістили.

Використовуйте будь-коли

3



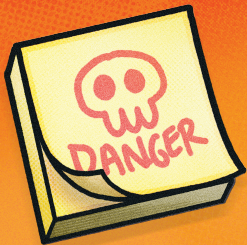
Потрійний детектор

Під час дії «Подвійне перерізання» можете назвати значення (але не «жовтий») і вказати на 3 дроти на тримачі партнера по команді.

- Це спорядження працює як подвійний детектор, але з 3 дротами.

Використовуйте у свій хід

4



Стикер

Розмістіть жетон інформації  перед одним зі своїх синіх дротів.

Використовуйте будь-коли

5



Супердетектор

Під час дії «Подвійне перерізання» можете назвати значення (але не «жовтий») і вказати на всі дроти на тримачі партнера по команді.

- Це спорядження працює як подвійний детектор, але з усіма дротами на тримачі для тайлів.

Використовуйте у свій хід

6



Сповідальнювач

Перемістіть указівник детонатора на одну поділку назад.

Використовуйте будь-коли

7



Запасні акумулятори

Переверніть одну або дві використані карти персонажів горілиць. Їхнє особисте спорядження тепер знову доступне для виконання місії.

Використовуйте будь-коли

8



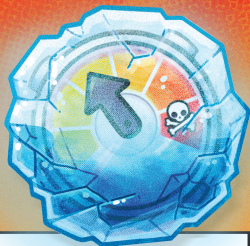
Радар

Назвіть число від 1 до 12. Усі техніки (разом із вами) кажуть «Є», якщо на їхньому тримачі є щонайменше один синій неперерізаний дріт із цим значенням.

– Якщо технік має 2 тримачі для тайлів, то відповідає окремо за кожен із них.

Використовуйте будь-коли

9



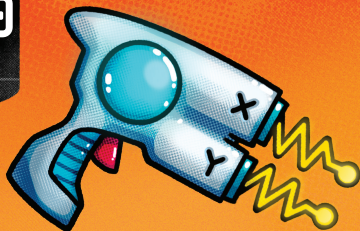
Стабілізатор

Переверніть цю карту **ПЕРЕД** дією «Подвійне перерізання». Що б не сталося під час вашого ходу:

- вказівник детонатора не переміщують (якщо дія неуспішна);
- бомба не вибухає (якщо червоний дріт перерізано).
- Партнер по команді все одно розміщує жетон інформації (з номером або «жовтий») перед своїм тримачем, якщо ви вказали на неправильний дріт.

Використовуйте на початку свого ходу

10



X/Y -промінь

Під час дії «Подвійне перерізання» можете назвати 2 значення (зокрема «жовтий»), вказавши на 1 дріт.

- Ви повинні мати обидва названі значення в руці.

Використовуйте у свій хід

11



Термос із кавою

Пропустіть хід і виберіть наступного активного техника (без обговорення з партнерами по команді).

- Потім гра продовжується за годинниковою стрілкою, починаючи з вибраного гравця.

Використовуйте у свій хід

12



Бирка =

Розмістіть жетон  перед
2 сусідніми дротами з однаковим
значенням.

- Один із цих дротів уже може бути перерізаний.
- Нагадування: 2 жовті або 2 червоні дроти вважають однаковими за значенням.

Використовуйте будь-коли