

ПРАВИЛА МІСІЇ:



- Не можна перерізати дроти зі значеннями **b** і **c**, доки не перерізано щонайменше 2 дроти зі значенням **a**.
- Не можна перерізати дроти зі значенням **c**, доки не перерізано щонайменше 2 дроти зі значенням **b**.
- Дроти з іншими значеннями можна перерізати будь-коли.
- Якщо гравець має у руці лише дроти, які не можна перерізати (наприклад, тільки дроти зі значенням **c**, а жодного дроту зі значенням **b** ще не було перерізано), тоді – БАБАХ, бомба вибухає.

Щойно 2 дроти зі значенням **a** буде перерізано, можете перевернути карту **a** та перемістити карту **послідовності**. Виконуйте аналогічну дію для карти **b**.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щойно завершите підготування, запустіть таймер: ви повинні знешкодити бомбу, перш ніж час буде вичерпано!
- Як виняток, можете грати не за годинниковою стрілкою, а в будь-якому порядку, який вам до вподоби. Щойно технік скаже: «Чик!», він стає активним гравцем й отримує право ходу.

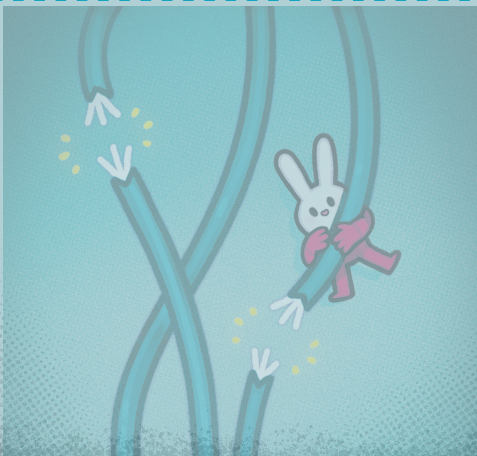
Важливо: зачекайте до кінця ходу активного гравця, перш ніж казати «Чик!». Не панікуйте: ви всі в одній команді!

- Один і той самий технік не може робити кілька ходів поспіль, за винятком випадків, коли у грі лишилося 2 або 1 технік.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

4 дроти зі значенням, указаним унизу на **номерній** карті, вважають червоними:

- перерізання дротів із цим значенням призведе до детонації бомби, і місію буде провалено;
- щоб отримати можливість розкрити їх, ви повинні мати у своїй руці лише дроти із цим значенням у свій хід.



ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Перш ніж використовувати будь-яке спорядження, вам потрібно перерізати:
 - 2 дроти зі значенням, указаним на спорядженні (як зазвичай);
 - 2 дроти зі значенням, указаним на **номерній** карті, що лежить на цій карті **спорядження**.

Порядок неважливий.

Перерізавши 2 дроти з однаковим значенням, можна одночасно розблокувати і відповідне спорядження, і відповідну **номерну** карту.

- **Подвійне дно**: якщо використовуєте це спорядження, **номерну** карту розміщують на кожній із двох нових карт **спорядження**. Якщо 2 дроти зі значенням будь-якої із цих карт уже перерізано, ті можна негайно прибрати. В іншому разі прибери́ть їх пізніше.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

У свій хід технік може виконати нову дію:

- **ОСОБЛИВА ДІЯ ДЛЯ ЦІЄЇ МІСІЇ**
Одночасно переріжте 3 червоні дроти. Технік повинен указати 3 червоні дроти серед ще неперерізаних.
- Якщо хоча б один із дротів не червоний – бомба вибухає.
- У грі вчотирьох та вп'ятьох ця дія можлива навіть для того гравця, який не має червоних дротів у руці.
- **ЗАУВАЖТЕ:** якщо технік має лише червоні дроти у руці, він **ПОВИНЕН** виконати цю особливу дію.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Якщо новачок зазнає невдачі під час спроби «Подвійного перерізання», бомба негайно вибухає.

Примітка: новачок не може використовувати спорядження 9 («Стабілізатор»).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щойно переріжете 4 дроти, які відповідають значенню першої **номерної** карти, переверніть одну з карт **спорядження**. Її можна відразу використовувати (незалежно від числа на карті, пересуньте її вгору). Потім ви перевернете наступну **номерну** карту тощо.

Приклад для гри втрьох:



Останні два дроти зі значенням 8 щойно перерізували: першу карту **спорядження** перевертають та пересувають угору (тепер вона доступна).

- Якщо **номерну** карту перевернули, але відповідні 4 дроти вже перерізуали, замініть її на наступну (без отримання спорядження).

ПРАВИЛА МІСІЇ:



- Не можна перерізати дроти зі значенням **b** і **c**, доки не перерізано **ВСІ 4** ДРОТИ зі значенням **a**.
- Не можна перерізати дроти зі значенням **c**, доки не перерізано **ВСІ 4** ДРОТИ зі значенням **b**.
- Дроти з іншими значеннями можна перерізати будь-коли.

Щойно переріжете 4 дроти зі значенням **a**, можете перевернути карту **a** та перемістити карту **послідовності**. Виконуйте аналогічну дію для карти **b**.



ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Усі жетони **інформації** Шелбона Балабона у цій місії – фейкові: коли він розміщує жетон **інформації** перед своєю рукою, це означає, що «цей дріт не має такого значення».
- Якщо інший гравець неупішно перерізує дріт з руки Шелбона дією «Подвійне перерізування», той розміщує жетон **інформації** з названим значенням перед указаним дротом (що є неправдивою інформацією).
- Шелбон не може використовувати карти **спорядження**, проте може брати участь у застосуванні ефектів споряджень 2 («Рації») та 8 («Радар»).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

Для цієї місії завжди доступний радар.

У свій хід активний технік:

- 1 Розкриває першу **номерну** карту з колоди.
 - 2 Використовує спорядження 8 («Радар»), указавши значення з розкритої **номерної** карти.
 - 3 Вибирає будь-якого гравця (разом із собою), який виконає ОДИНОЧНЕ або ПОДВІЙНЕ перерізання дротів із цим значенням. Як і зазвичай, наступним ходитиме гравець ліворуч від нього (а не гравець ліворуч від того, хто виконав перерізання).
- Як тільки колода закінчилася, перетасуйте **номерні** карти.
 - **Номерну** карту скидають, щойно переріжете 4 відповідні дроти.
 - Якщо на початку свого ходу технік має лише червоні дроти у руці, він виконує дію «Розкриття червоних дротів».

Нагадування: як і в усіх інших місіях, заборонено згадувати відповіді, отримані завдяки радару в попередніх раундах. Тож пильнуйте за цим!

ПРАВИЛА МІСІЇ:

Ви нарешті прибули до печери, готові втрутитися... Відтворіть звуковий файл:



НЕВДАЧА: зачекайте! Можливо, є ще один грот на горизонті? Відтворіть звуковий файл знову і не повторюйте тієї ж помилки!



УСПІХ: чудова робота! Ви знайшли сейф божевільного вченого з формулами і таємними планами. Дякувати Богу, ДБР, СБУ й ОСББ уже у нього на хвості. Нова пригода чекає, відкрийте коробку з місіями 20-30.