

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Особливих правил немає: грайте як зазвичай. Утім, пам'ятайте, що дроти, позначені жетонами «Х» , розміщені не за порядком.
- Використання спорядження:
 - карти **спорядження** не можна використовувати на дротах «Х»;
 - на дроти «Х» не працюють ефекти жодного спорядження, зокрема особистого, 5 («Супердетектор») і 8 («Радар»).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Упродовж усієї місії завжди використовуйте жетони парні / непарні



замість жетонів інформації

(1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12).

Це стосується випадків, коли ви припускаєтеся помилки, а також у разі використання спорядження 4 («Стикер»).

Нагадування: червоний дріт не має «значення», тому він ані парний, ані непарний.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щойно переріжете перші 2 жовті дроти, кожен технік (починаючи з капітана і рухаючись за годинниковою стрілкою) вибирає жетон **інформації** з поля і передає його гравцеві ліворуч. Кожен гравець розміщує отриманий жетон у відповідному місці перед своєю рукою (або поруч зі своєю рукою, якщо в ній відсутнє таке значення).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- 4 дроти, значення яких відповідає **номерній** карті, потрібно перерізати одночасно.
- **ОСОБЛИВА ДІЯ ДЛЯ ЦІЄЇ МІСІЇ**
Укажіть 4 дроти, значення яких відповідає **номерній** карті (без використання подвійного детектора).
 - У разі успіху – їх перерізано.
 - У разі невдачі – бомба вибухає!
- Наприкінці кожного раунду, перед ходом капітана, скидайте по одній із 7 карт спорядження, доки хтось не виконає особливу дію. Відтоді будь-яке позоставле спорядження стає доступним для використання (незалежно від значення вже перерізаних дротів).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Упродовж усієї місії завжди використовуйте жетони x1, x2, x3 (x1, x2, x3) замість жетонів інформації (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12). Це стосується випадків, коли ви припускаєтеся помилки, а також у разі використання спорядження 4 («Стикер»).
- За допомогою спорядження 4 («Стикер») жетон можна розмістити перед перерізаним дротом.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Технікам заборонено називати номери дротів. Замість цього можна робити все що завгодно: називати по літерах, видавати звуки, показувати кількість пальців, назвати день тижня тощо.
- Якщо технік випадково забуває це правило і називає число вголос, указівник детонатора переміщують на одну поділку вперед! Стежте за словами!

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- У свій хід технік повинен спочатку перевернути на свій вибір одну з **номерних** карт, які все ще лежать горілиць. Потім він мусить виконати перерізання дроту (**ПОДВІЙНЕ** або **ОДИНОЧНЕ**) із цим значенням. Під час наступних ходів активний технік може перерізати лише дроти зі значеннями з усе ще розкритих карт.
- Щойно перевернуто останню розкриту карту, всі номерні карти потрібно перевернути назад горілиць.
- Щойно переріжете всі 4 дроти з однаковим значенням, вилучіть із гри відповідну **номерну** карту.
- Якщо активний технік не має у руці дротів, що відповідають решті розкритих значень, він пропускає хід, а вказівник детонатора залишається на місці. Інакше він **ПОВИНЕН** перерізати дроти зі значеннями з розкритих карт.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щойно переріжете перші 2 жовті дроти:
 - 1 Навмання візьміть стільки жетонів інформації (📄), скільки є техніків, і розкладіть їх у рядок горілиць.
 - 2 Кожен технік (починаючи з капітана і рухаючись за годинниковою стрілкою) вибирає один із цих жетонів і розміщує його у відповідному місці перед своєю рукою (або поруч зі своєю рукою, якщо в ній відсутнє таке значення).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Капітан Лінь не може використовувати карти **спорядження**, і пам'ятайте, що у нього немає особистого спорядження!
- Якщо Капітан Лінь зазнає невдачі під час виконання дії «**ПОДВІЙНЕ перерізання**», бомба негайно вибухає.
- Капітан Лінь може брати участь у застосуванні ефектів споряджень 2 («Рації») та 8 («Радар»).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- На початку ходу гравця:
 - 1 Гравець праворуч від активного техніка кладе одну зі своїх **номерних** карт на стіл долілиць.
 - 2 Активний техник робить хід як зазвичай.
 - 3 Розкрийте приховану **номерну** карту: якщо активний техник перерізав дроти із цим значенням, указівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.
 - 4 Активний техник забирає цю **номерну** карту.
- Щойно переріжете всі 4 дроти з однаковим значенням, вилучіть із гри відповідну **номерну** карту.
- Щойно у техніка залишиться тільки одна карта, він бере ще одну з колоди (але замінює її, якщо дроти з таким значенням уже перерізано).
- Коли залишається перерізати дроти тільки з однаковим значенням, негайно скиньте останню **номерну** карту.
- Якщо у техніка більше немає дротів у руці, він кладе свої карти під низ колоди.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

Перед першим раундом відтворіть звуковий файл:



НЕВДАЧА: бабах! Ви безкоштовно отримали другий шанс! Відтворіть звуковий файл ще раз і прискортесь!



УСПІХ: вітаємо! Поліція наздогнала великого сірого вовка, заарештувала його й отримала всі необхідні докази. Його справи кепські. Ваша пригода триває: відкрийте коробку з місіями 31-42.