

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Кожен гравець повинен застосовувати своє обмеження.
- Якщо технік не може застосувати обмеження на початку свого ходу, він перевертає карту і грає як зазвичай до кінця гри.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Усі техніки повинні застосовувати розкрите обмеження.
- На початку кожного ходу капітан МОЖЕ після обговорення з іншими гравцями замінити розкриту карту **обмежень** на наступну.
- Якщо активний технік не може зробити хід через обмеження, він повідомляє про це і пропускає хід (указівник детонатора не переміщують).
- Обмеження не поширюються на дію «Розкриття червоних дротів».

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»).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Коли карти персонажів приховані, техніки не мають особистого порядження.
- Найслабша ланка:
 - повинна застосовувати свою карту **обмежень**, не говорячи про це;
 - якщо вона не може зробити хід через обмеження:
 - вказівник детонатора переміщують на 2 поділки вперед;
 - усі техніки скидають свої карти **обмежень** і карти персонажів.
- Інші техніки:
 - грають як зазвичай, ігноруючи свої карти **обмежень**.
 - на початку свого ходу можуть указати на найслабшу ланку та описати її обмеження (без обговорення з іншими):
 - якщо вони помилилися (щодо особи та/або обмеження): вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед;
 - якщо вони мають рацію (щодо особи та обмеження): всі карти персонажів перевертають і їх можна використовувати. Також найслабшій ланці більше не потрібно застосовувати своє обмеження. Гра триває як зазвичай (карти **обмежень** скидають).

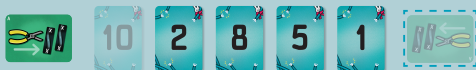
ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Дроти, позначені жетонами , можна перерізати як зазвичай (ПОДВІЙНИМ або ОДИНОЧНИМ перерізанням), проте лише після перерізання усіх 4 жовтих дротів.
- Використання спорядження:
 - спорядження не можна використовувати на дротах із .
 - на дроти з  не працюють ефекти жодного спорядження, зокрема особистого, 5 («Супердетектор») і 8 («Радар»).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Дроти зі значеннями з розкритих **номерних** карт потрібно перерізати у порядку, вказаному стрілкою на карті **послідовності**. Щоразу, коли технік перерізає 2 дроти зі значенням **номерної** карти, першої за порядком від карти послідовності, він скидає цю карту і може (БЕЗ обговорення з іншими) вирішити, з якого кінця розмістити карту **послідовності**.

Приклад: щойно перерізали два дроти 10.



Карту **послідовності**
можна залишити тут або
перемістити на інший
кінець.

- Дроти зі значеннями, відмінними від значень із 5 **номерних** карт, можна перерізати будь-коли.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Ви повинні застосувати розкриті обмеження.
- Щоразу, коли перерізають 4 дроти з однаковим значенням, замініть розкриту карту **обмежень** на наступну.
- Якщо активний технік не може зробити хід через обмеження, він повідомляє про це і пропускає хід. Проте якщо жоден із техніків не може зробити хід упродовж усього раунду, вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед, а карту обмежень замінюють.
- Як тільки колода закінчилася, обмежень більше немає.
- Обмеження не поширюються на дію «Розкриття червоних дротів».

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Капітан повинен **самостійно** перерізати перевернутий дріт, виконавши звичайну дію перерізання. Бомба вибухає, якщо він зазнає невдачі.
- Жоден інший технік не може перерізати дріт капітана. Якщо технік не має іншого варіанту, окрім як перерізати перевернутий дріт капітана, він повинен пропустити свій хід, а вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.
- На перевернутому дроті не можна використовувати жодного спорядження, зокрема й особистого.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Усі 4 дроти, значення яких відповідає розкритій **номерній** карті, треба перерізати одночасно.
- **ОСОБЛИВА ДІЯ ДЛЯ ЦІЄЇ МІСІЇ**
Вкажіть і переріжте 4 дроти, значення яких відповідає **номерній** карті (без використання особистого спорядження), навіть якщо не маєте жодного у руці. Бомба вибухне, якщо зазнаєте невдачі.
- Наприкінці кожного раунду, перед ходом капітана, скидайте по одній **номерній** карті з колоди, доки хтось не виконає особливу дію.
- Щойно хтось виконає особливу дію: роздайте всі позostalі **номерні** карти з колоди долілиць по черзі всім технікам, починаючи з капітана і рухаючись за годинниковою стрілкою. Потім кожен технік розміщує перед своєю рукою жетони **інформації**, що відповідають значенням отриманих **номерних** карт. Якщо більше немає жетонів **інформації** або дротів із потрібним значенням, ігноруйте цю номерну карту.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

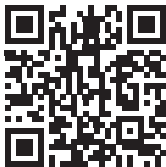
- Упродовж усієї місії кожен гравець використовує один із 2 типів жетонів замість жетонів інформації (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12). Це стосується випадків, коли ви припускаєтеся помилки, а також у разі використання спорядження 4 («Стикер»).
- Капітан, а також 3-й і 5-й гравці, якщо такі є, використовують жетони x_1 , x_2 , x_3 (x_1 , x_2 , x_3): ці жетони показують, що дроти зі вказаним значенням зустрічаються на тримачі 1, 2 або 3 рази (разом із уже перерізаними дротами). Жетони x_2 та x_3 можна розміщувати перед будь-яким із дротів із тим самим значенням (ліворуч, праворуч або посередині для x_3).
- 2-й гравець, а також 4-й гравець, якщо такий є, використовують жетони парні / непарні .
- За допомогою спорядження 4 («Стикер») жетон x_1 , x_2 , x_3 можна розміщувати перед дротом, який уже було перерізано.
- Жетони x_1 , x_2 , x_3 та парні / непарні не можна розміщувати перед червоними дротами.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Жовті дроти (РОЗТЯЖКИ) не можна перерізати як зазвичай: їх перерізають ОДИН за ОДНИМ.
- **ОСОБЛИВА ДІЯ ДЛЯ ЦІЄЇ МІСІЇ**
У свій хід технік може вказати лише на одну з **РОЗТЯЖОК** (жовтий дріт) партнерів по команді.
- У разі успіху розкривають лише жовтий дріт, на який було вказано, а вказівник детонатора **переміщують на одну поділку назад**.
- У разі невдачі перед тим дротом розміщують жетон **інформації**, а вказівник детонатора **переміщують на одну поділку вперед!**
- Якщо технік має лише **РОЗТЯЖКУ** (жовтий дріт) у руці (і будь-який червоний дріт), він пропускає хід.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

Звільніть простір навколо себе! Нехай почнеться шоу!
Перед першим раундом відтворіть звуковий файл:



НЕВДАЧА: шоу зустріли холодно...
Припиніть клоунаду! Але show must go on (знову)!



УСПІХ: ви блискуче відпрацювали цей номер! Та будьте обережні, наступний поганий хлопець може не мати почуття гумору... Відкрийте коробку з місіями 43-54.