

У наноробота є повідомлення для вас:

«Біп-біп-біп-біп-біп!»*.

*Цей робот настільки грубий, що нам довелося піддати цензурі те, що він каже.

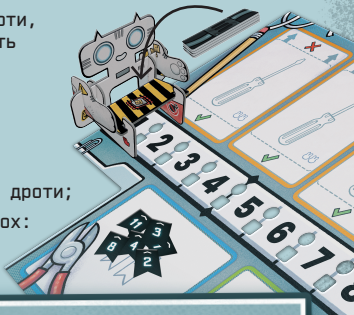
ПІДГОТУВАННЯ



x3



- Розмістіть наноробота на поділці «1» ігрового поля.
- Коли роздасте дроти, навання покладіть кілька з них на наноробота:
 - для гри вдвох: 5 дротів;
 - для гри втрох і вчотирих: 4 дроти;
 - для гри вп'ятьох: 3 дроти.



 2 гравці: капітан навання витягує жетон інформації під час підготування.

Підводний тиск

#44

Рудий кролик – справжній пірат. Як у морі, так і в електроніці. Він змусить вас стати кращими експертами, оскільки цього разу вам доведеться зануритися глибше. Впорайтесь зі своїми кисневими балонами... і з тиском!

ПІДГОТУВАННЯ



x1 із 3



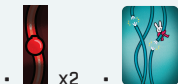
- Покладіть на цю карту по 2 жетони **КИСНЮ** на кожного техника (на полі «Резерв» на звороті). Наприклад, 6 жетонів для проходження місії втрьох.
- Якщо витягнули спорядження 10 («X/Y-промінь»), замініть його.
- Не використовуйте нового персонажа, оснащеного X/Y-променем.

Мій дріт, мій бій!

#45

*Кожному своє! Ваша доля у ваших руках,
тож не зволікайте!*

ПІДГОТУВАННЯ



• x2 •

- Перетасуйте і сформуйте колоду з 12 **номерних** карт долілиць.
- Якщо витягнули спорядження 10 («X/Y-промінь») та/або 11 («Термос із кавою»), замініть його.
- Не використовуйте нового персонажа, оснащеного X/Y-променем.



2 гравці: •  x3

«Мене звати Бомб. Джеймс Бомб».

ПІДГОТУВАННЯ



-  x4 (обов'язкові значення: 5,1 / 6,1 / 7,1 / 8,1)
- Якщо витягнули спорядження 7 («Запасні акумулятори»), замініть його.

 2 гравці: капітан не розміщує жетон інформації під час підготування.

Рахунок, будь ласка!

#47

Зараз як ніколи важлива психологічна стійкість (а не просто вміння розв'язувати задачки), а також командний дух.

ПІДГОТУВАННЯ



x2 із 3



- Розкладіть 12 **номерних** карт горілиць одна поруч із іншою на столі.



- Якщо витягнули спорядження 10 («X/Y-промінь»), замініть його.
- Не використовуйте нового персонажа, оснащеного X/Y-променем.



2 гравці: •  x3

Троє – вже натовп

#48

- Йдемо на рахунок 3.
- Зачекайте! Коли йдемо на рахунок 3, ми йдемо на рахунок 3? Чи рахуємо до трьох, а потім ідемо?

ПІДГОТУВАННЯ



x2



x3

- Не перемішуйте 3 жовті дроти з іншими дротами, а роздайте їх по одному долілиць за годинниковою стрілкою, починаючи з капітана. У грі вдвох капітан отримує 2 дроти і розміщує по одному на кожному тримачі. Потім роздайте інші дроти.



2 гравці:



x3



x3

Послання у пляшці

#49

Рудий кролик – пірат. Він нікому не дає хильнути зі своєї пляшки рому. Але у вас немає іншого вибору, окрім як ділитися своїми пляшками... кисню... мудро!

ПІДГОТУВАННЯ

-  x2
- 

- Візьміть жетони **КИСНЮ** і покладіть їх у межах досяжності перед собою:
 - для 2 техніків: по 7;
 - для 3 техніків: по 6;
 - для 4 техніків: по 5;
 - для 5 техніків: по 4.
- Якщо витягнули спорядження 10 («X/Y-промінь»), замініть його.
- Не використовуйте нового персонажа, оснащеного X/Y-променем.



2 гравці: •  x3

Чорне море

#50

Посеред океану вас застала ніч. Треба було передбачити, що Рудий кролик не дасть вам спокою! Він захопив ваш корабель і вимкнув усі ліхтарі. На щастя, у вас гарна пам'ять, еге ж?

ПІДГОТУВАННЯ

-  x2
-  x2

- Покладіть жетони **знешкодження** , червоні  та жовті  фішки у коробку: вони не знадобляться під час цієї місії!
- Запам'ятайте червоні та жовті дроти у грі, перш ніж перемішаєте їх із синіми!
- Замість того щоб розмістити жетон **інформації** перед рукою, кожен гравець кладе його поруч зі своєю рукою і вказує на відповідний дріт, аби сповістити партнерів по команді. Так, вам доведеться запам'ятати усю цю інформацію!



2 гравці: •  x3 •  x4

Ваш (не)щасливий день!

#51

Іноді одного лише досвіду замало, тож довіртеся інстинктам.

ПІДГОТУВАННЯ



x1



- Перетасуйте і сформуйте колоду з 12 **номерних** карт долілиць.
- Перемістіть указівник детонатора на одну поділку назад (ніби у вас є ще один технік).
- Якщо витягнули спорядження 10 («X/Y-промінь»), замініть його.
- Не використовуйте нового персонажа, оснащеного X/Y-променем.



2 гравці: •  x2

Капітан не розміщує жетон **інформації** під час підготування.

Усі – зрадники!

#52

Параноя проникає в команду. Всі насторожі: брехня поїдає вас ізсередини, а правди годі шукати.

ПІДГОТУВАННЯ



х3

- Якщо витягнули спорядження 1 («Бирка *») та/або 12 («Бирка =»), замініть його.
- Кожен технік розміщує 2 жетони інформації перед своєю рукою замість одного. Ці жетони мусять бути ФЕЙКОВИМИ: значення не повинні збігатися зі значеннями дротів. Визначені дроти можуть бути синіми або червоними.



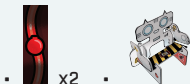
2 гравці: •  х3 •  х4

Наноробот повернувся

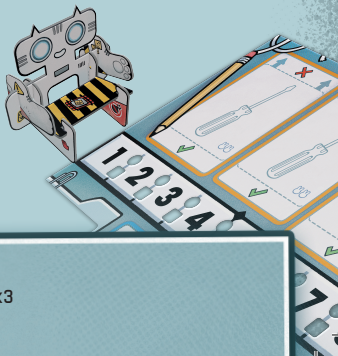
#53

4-й закон робототехніки: іноді робот просто робить те, що йому заманеться.

ПІДГОТУВАННЯ



- Розмістіть наноробота перед поділкою «1» ігрового поля.
- Не використовуйте детонатор для цієї місії.
- Якщо витягнули спорядження 6 («Сповільнювач») та/або 9 («Стабілізатор»), замініть його.



 2 гравці: •  x3

Рудий кролик атакує

#54

Атомний підводний човен, пірат, пробоїни, і, звісно, бомба... Що може піти не так?

ПІДГОТУВАННЯ



x11



- Не перемішуйте 11 червоних дротів із іншими дротами. Покладіть їх стосом долілиць на цю карту (на полі на звороті).
- Візьміть жетони **КИСНЮ**.
 - для 2 техніків: по 9;
 - для 3 техніків: по 6;
 - для 4 техніків: по 3;
 - для 5 техніків: по 2.

Покладіть ці жетони перед кожним гравцем, щоб усім було їх видно (залиште решту в центрі столу, це резерв).

- Якщо витягнули спорядження 10 («Х/У-промінь»), замініть його.
- Не використовуйте нового персонажа, оснащеного Х/У-променем.

