

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Наприкінці ходу кожного техника наноробот переміщується на одну поділку вперед. Коли він опиняється на поділці «12», то розвертається і переміщується на поділку «11» тощо.
- Коли активний техник перерізає дроти зі значенням, на якому зараз перебуває наноробот, він бере дріт із робота, не показуючи його, і розміщує у відповідному місці в руці (на будь-якому тримачі, якщо у гравця їх 2).
- Щоб знешкодити бомбу і перемогти, треба перерізати (або розкрити для червоних) всі дроти, зокрема дроти з наноробота.
- Спорядження 11 («Термос із кавою») не запобігає руху наноробота вперед.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щоб виконати дію перерізання, технік повинен насамперед узяти з резерву таку кількість жетонів **КИСНЮ**, що відповідає певній зоні: 1 жетон (дроти з 1 до 4), 2 жетони (дроти з 5 до 8) або 3 жетони (дроти з 9 до 12).
- На початку ходу капітана поверніть усі жетони в резерв.
- Якщо технік не може зробити хід, оскільки у нього недостатньо жетонів **КИСНЮ**, або якщо він не хоче робити хід, аби зберегти жетони, то пропускає хід, а вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.
- **Спілкування:** ви не можете говорити, оскільки перебуваєте під водою. Допускається один жест: підніміть великі пальці вгору, якщо вам потрібно більше кисню.

Резерв:



ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Техніки відтепер грають не за годинниковою стрілкою:
 - щоходу капітан розкриває **номерну** карту;
 - перший технік (разом із капітаном), який вигукне: «Чик!», мусить перерізати дріт із цим значенням.
- **Номерну** карту скидають, щойно переріжете 4 дроти. Як тільки колода закінчилася, перетасуйте **номерні** карти.
- Якщо технік каже: «Чик!», але не має цього значення або дає підказку (наприклад, «Я сумніваюся, чи варто це робити»), вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.
- Якщо охочих немає, капітан вибирає техніка (разом із собою). Якщо вибраний технік не має дроту із цим значенням, він на власний розсуд розміщує жетон **інформації** перед своєю рукою, а вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.
- Технік, який має лише червоні дроти у руці, будь-коли може вигукнути: «Чик!», аби виконати дію «Розкриття червоних дротів».

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- 4 (00)7 дротів потрібно перерізати останніми.
- **ОСОБЛИВА ДІЯ ДЛЯ ЦІЄЇ МІСІЇ**
Якщо на початку ходу в руці техніка залишилися тільки дроти 7, він повинен перерізати усі чотири дроти 7 одночасно. Бомба вибухає, якщо він зазнає невдачі.
- Якщо дріт 7 виявили раніше під час виконання місії, це невдача, тож гравці діють як зазвичай (розміщують жетон інформації та переміщують указівник детонатора на одну поділку вперед).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Для перерізання дроту ви повинні вибрати 2 **номерні** карти та додати або відняти їхні значення, щоб указати, який дріт перерізаєте. Потім скиньте їх.

Приклади:

 і  , щоб перерізати 12 (3+9)

 і  , щоб перерізати 7 (10-3)

- Коли на столі не залишилося карт, візьміть скинуті карти та знову розкладіть 12 номерних карт.
- Якщо технік не може або не хоче робити хід, він скидає 2 **номерні** карти на свій вибір і переміщує вказівник детонатора на одну поділку вперед.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Жовті дроти перерізають не як зазвичай.
- **ОСОБЛИВА ДІЯ ДЛЯ ЦІЄЇ МІСІЇ**
Одночасно переріжте 3 жовті дроти.
У грі вчотирьох та вп'ятьох ця дія можлива навіть для гравця без жовтих дротів у руці.
- У разі невдачі перед усіма вказаними дротами розмістіть жетони **інформації**, але вказівник детонатора переміщують лише на одну поділку вперед.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щоб виконати дію перерізання, технік повинен насамперед передати партнеру по команді таку кількість жетонів **КИСНЮ**, що відповідає значенню дроту, який він хоче перерізати.

Приклад: щоб спробувати перерізати дріт 5, ви повинні передати 5 жетонів одному з партнерів по команді (необов'язково тому, чиї дроти ви перерізаєте).

- Якщо технік не може зробити хід, оскільки у нього недостатньо жетонів **КИСНЮ**, або якщо він не хоче робити хід, аби зберегти жетони, то пропускає хід, а вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.
- Коли у техника закінчуються дроти або він розкриває свої червоні дроти, скиньте його жетони **КИСНЮ**. Будьте обачні з тим, кому ви передаєте свої жетони!
- Спілкування:** ви не можете говорити, оскільки перебуваєте під водою. Допускається один жест: підніміть великі пальці вгору, якщо вам потрібно більше кисню.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Якщо перерізання неуспішне, розмістіть жетон **інформації** поруч із відповідним тримачем (а не перед вибраним дротом).
- Ясна річ, техніки не можуть ділитися інформацією, яку кожен із них запам'ятав.
- Усе спорядження використовують як зазвичай.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- У свій хід активний технік стає «паном / пані».
- 1 Цей гравець розкриває першу **номерну** карту з колоди.
- 2 Він без обговорення вирішує, хто повинен виконати дію перерізання дротів із цим значенням (разом із собою).
- 3 Вибраний гравець повинен сказати: «Так, пане / пані», і виконати дію перерізання. Потім гравець ліворуч від пана / пані стає новим паном / пані тощо.
- Якщо вибраний технік не має дроту із цим значенням, він на власний розсуд розміщує жетон **інформації** перед своєю рукою, а вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.
- **Номерну** скарту скидають, щойно переріжете 4 відповідні дроти. Як тільки колода закінчилася, перетасуйте **номерні** карти.
- Якщо на початку свого ходу технік має лише червоні дроти у руці, він виконує дію «Розкриття червоних дротів».

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Усі жетони **інформації** у цій місії **фейкові**: коли ви розміщуєте жетон **інформації** перед своєю рукою, це означає, що «цей дріт не має такого значення».
- Коли «**ПОДВІЙНЕ перерізання**» зазнає невдачі, власник дроту, на який було вказано, розміщує перед своєю рукою жетон **інформації** із заявленим значенням (що, відповідно, є неправдивою інформацією).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Наприкінці ходу будь-якого техника наноробот переміщується:

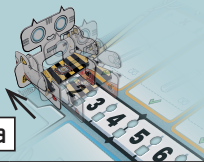
Успішне перерізання:

+1 поділка



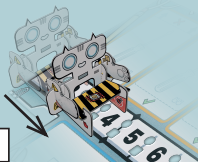
Успішне перерізання
дротів зі значенням,
яке відповідає
числу на поділці із
нанороботом:

-1 поділка



Неуспішне
перерізання:

+2 поділки



Стережіться! Якщо наноробот перейде
поділку «12» – бабах! Бомба вибухає!

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щоб виконати дію перерізання, технік повинен насамперед витратити таку кількість жетонів **КИСНЮ**, що відповідає певній зоні (поклавши їх у резерв у центрі столу):
 - 1 жетон (дроти з 1 до 4);
 - 2 жетони (дроти з 5 до 8);
 - 3 жетони (дроти з 9 до 12).
- На початку ходу, якщо технік не може зробити хід через нестачу жетонів **КИСНЮ**, він пропускає хід, а вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед. Якщо він **МОЖЕ** зробити хід (у нього вдосталь жетонів **КИСНЮ** для перерізання одного зі своїх дротів), то він **МУСИТЬ** зробити хід.
- Щоразу, коли жетон **знешкодження**  розміщують на ігровому полі, кожен технік отримує жетон **КИСНЮ**.
- Перед першим раундом відтворіть звуковий файл:
- Якщо вирвалися із цієї бляшанки живими, відкрийте коробку з місіями 55-66.



Покладіть 11 червоних дротів сюди:

