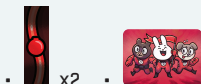


Випробування доктора Ніта

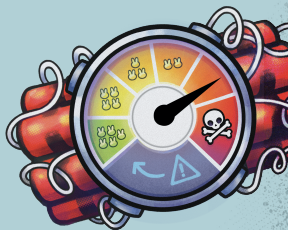
#55

«Гаразд, бомбастери, настав час поборотися з кимось крутішим за вас!»

ПІДГОТУВАННЯ



- Візьміть стільки карт **випробувань**, скільки є техніків, і покладіть їх горілиць на стіл.
- Виставте вказівник детонатора на цю поділку:



 2 гравці: •  x2 із 3

Розтяжки

#56

Вони зіб'ють вас з пантелику.

ПІДГОТУВАННЯ



- x2 із 3

- Після роздачі кожен гравець **перевертає** один зі своїх дротів (значенням до партнерів по команді) і, **не дивлячись**, розміщує його останнім у своїй руці.

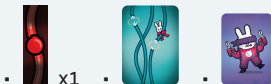


2 гравці: •  x3

Якийсь Ітан надіслав вам повідомлення:

«Поки я у відпустці, вам треба врятувати світ (якщо ви не проти). Ось і все. Знову. Це повідомлення самознищиться через 10 секунд бла-бла-бла. Удачі!».

ПІДГОТУВАННЯ



- Розмістіть усі **номерні** карти горілиць на столі й покладіть поруч із кожною з них випадкову карту **обмежень** горілиць.



- Якщо витягнули спорядження 10-10 («Дезінтегратор»), замініть його.



2 гравці: •  x2

*Якщо не спілкуватися, бомбу не знешкодити.
На щастя, у вашого друга Майка Гайвера була
жувальна гумка і скріпка, тож йому вдалося
полагодити ваш подвійний детектор!*

ПІДГОТУВАННЯ



• x2

- Поверніть жетони інформації в коробку: вони не знадобляться для цієї місії, навіть для підготування.
- Якщо витягнули спорядження 4 («Стикер») та/або 7 («Запасні акумулятори»), замініть його.
- Для цієї місії кожен технік мусить узяти карту персонажа з подвійним детектором.



2 гравці: •  x3

Наноробот у допомогу

#59

«Життя... Не кажіть мені про життя». Наноробот почувається дещо пригніченим, та все ж щоразу знаходить у собі сили йти далі – і з цим нічого не вдієш.

ПІДГОТУВАННЯ



- Навмання розкладіть 12 **номерних** карт горілиць одна поруч із іншою на столі.
- Покладіть наноробота на карту зі значенням 7, повернувши його у напрямку більшої кількості карт.
- Якщо витягнули спорядження 10 («X/Y-промінь»), замініть його.
- Не використовуйте нового персонажа, оснащеного X/Y-променем.



2 гравці: •  x3

Доктор Ніт повернувся

#60

«Світ розділився на тих, хто змушує всіх тремтіти від бомби, й тих, хто перерізає дрібні дроти». Не піддавайтеся на провокацію доктора Ніта!

ПІДГОТУВАННЯ

-  x2 із 3 • 

- Візьміть стільки карт **випробувань**, скільки є техніків, і покладіть їх горілиць на стіл.
- Виставте вказівник детонатора на цю поділку:



 2 гравці: •  x3

Тиша – і почали!

#61

Корисно розділяти свої проблеми з командою!

ПІДГОТУВАННЯ



x1



x5 (карти від А до Д)

- Кожен гравець отримує випадкову карту **обмежень** від А до Д і розміщує її горілиць перед собою.
- Для гри вдвох: додайте на стіл 2 карти **обмежень** (з-поміж карт від А до Д): одну ліворуч від капітана, а іншу – праворуч.
- Для гри втрох: додайте на стіл 1 карту **обмежень** (з-поміж карт від А до Д) ліворуч від капітана.



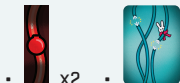
2 гравці: •  x2

Рулетка Армагеддона

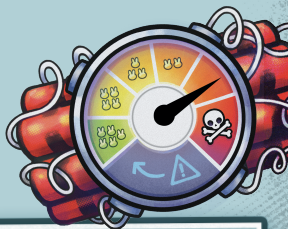
#62

Брюс Воллас і його команда дослідників космосу мали закласти бомбу на астероїді, перш ніж той зіткнеться із Землею. Та якийсь незграбний дурень підірвав бомбу на полігоні. Хутчіш біжіть до реанімації НАСА, щоб урятувати майбутніх захисників світу!

ПІДГОТУВАННЯ



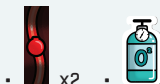
- Навмання візьміть стільки **номерних** карт, скільки є техніків, і покладіть їх горілиць на стіл.
- Виставте вказівник детонатора на цю поділку:



 2 гравці: •  x3

Дивна назва у цього нового величезного корабля. Дивна ідея у шанувальника Ді Капріо – закласти бомбу в корпус цього судна! Мудро розподіляйте свій кисень, аби стати королями світу!

ПІДГОТУВАННЯ



- Капітан бере жетони **КИСНЮ**:
 - для 2 техніків: 14;
 - для 3 техніків: 18;
 - для 4 техніків: 24;
 - для 5 техніків: 30.
- Якщо витягнули спорядження 10 («X/Y-промінь»), замініть його.
- Не використовуйте нового персонажа, оснащеного X/Y-променем.

 2 гравці: •  x3

Повернення розтяжок

#64

І вони дуже чутливі!

ПІДГОТУВАННЯ

-  x1

- Після роздачі кожен гравець, не дивлячись, перевертає 2 свої дроти (значенням до партнерів по команді). Дотримуючись інструкцій партнерів по команді, кожен гравець розміщує дріт із меншим значенням з лівого кінця, а з більшим – з правого кінця у своїй руці.



2 гравці: •  x2

Потягнути за декілька дротів

#65

«Можна ваш номер?»

ПІДГОТУВАННЯ



x3



- Навмання роздайте **номерні** карти технікам. Кожен гравець кладе їх горілиць перед собою. Для гри вп'ятьох: капітан та гравець ліворуч від нього отримують на 1 карту більше, ніж інші техніки.
- Якщо витягнули спорядження 10 («X/Y-промінь»), замініть його.
- Не використовуйте нового персонажа, оснащеного X/Y-променем.

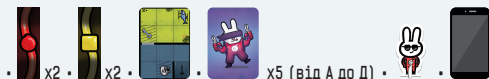


2 гравці: МІСІЯ НЕМОЖЛИВА.

Цю місію не можна грати удвох.

Ви мчите до бункера доктора Ніта на гвинтокрилі. На вас чекає фінальна дуель.

ПІДГОТУВАННЯ



- Покладіть карту **БУНКЕРА**  поруч із ігровим полем.
- Розмістіть фішку **бомбастера**  на клітинці із гвинтокрилом.
- Перетасуйте карти **обмежень** від А до Д і випадковим чином розмістіть 4 з них горілиць поруч із кожним боком карти **БУНКЕРА**. Покладіть п'яту карту горілиць, вона буде **обмеженням «ДІІ»**.

