

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щойно випробування буде пройдено, його скидають, а вказівник детонатора переміщують на одну поділку назад.



- Карта **випробування** містить умову: ВІПРОБУВАННЯ пройдено, якщо цю умову виконано. Вона може бути як для одного техника (наприклад, розміщення дротів на тримачі), так і для всієї команди (наприклад, послідовність перерізання дротів).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Кожен технік повинен перерізати перевернутий дріт **самостійно**, виконавши звичайну дію перерізання, але без використання спорядження або **подвійного детектора**. Бомба вибухає, якщо він зазнає невдачі.
- На перевернутих дротах не можна використовувати жодного спорядження, зокрема й особистого.
- Технік може (за вибором або за зобов'язанням) виконати «**ПОДВІЙНЕ перерізання**» перевернутого дроту партнера по команді, але якщо він це зробить, указівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щоразу, коли розміщуєте жетон **ЗНЕШКОДЖЕННЯ**  на ігровому полі, кладіть відповідну цьому номеру карту **Обмеження** на ігрове поле. Якщо там уже є карта обмеження, покладіть нову поверх попередньої. Тобто діє лише одне активне обмеження.
- Усі техніки повинні застосовувати це обмеження.
- Якщо активний технік не може зробити хід через обмеження, він повідомляє про це і пропускає хід (указівник детонатора не переміщують). Проте якщо жоден із техніків не може зробити хід упродовж усього раунду, бомба вибухає.
- Обмеження не поширюються на дію «Розкриття червоних дротів».

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Навіть якщо перерізання неуспішне, не надавайте жодної інформації про вказаний дріт.
- Однак є й хороші новини: кожен технік може використовувати свій **подвійний детектор** під час кожного ходу! Він ніколи не розряджається!

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щоб виконати дію перерізання, активний технік повинен:
 - 1 **Перемістити наноробота** вперед (але ніколи назад) на карту, що відповідає одному зі значень в його руці, або залишити його на місці.
 - 2 Спробувати виконати дію перерізання дротів зі значенням, на якому розташований **наноробот**.
 - 3 Повернути **наноробота** у будь-якому напрямку на власний розсуд (також його можна залишити як є).
- Якщо технік не може зробити хід із доступними значеннями (карти **під та перед нанороботом**), він розвертає наноробота, переміщує вказівник детонатора вперед та робить свій хід.
- Щойно переріжете 4 дроти з однаковим значенням, перевіrnіть відповідну карту долілиць.
- Спорядження 11 («Термос із кавою») дає змогу повністю пропустити хід.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щойно випробування буде пройдено, його скидають, а вказівник детонатора переміщують на одну поділку назад.



- Карта **випробування** містить умову: **ВИПРОБУВАННЯ** пройдено, якщо цю умову виконано. Вона може бути як для одного техника (наприклад, розміщення дріотів на тримачі), так і для всієї команди (наприклад, послідовність перерізання дріотів).

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Кожен гравець повинен застосовувати своє обмеження. Якщо технік не може застосувати своє обмеження, він пропускає хід (не переміщуйте указівник детонатора). Проте якщо жоден із техніків не може зробити хід упродовж усього раунду, бомба вибухає.
- У кожному раунді, перед ходом капітана, техніки обговорюють одне з одним і вирішують, чи хочуть вони перемістити усі карти **обмежень**. Якщо так, вони вибирають напрямок: за годинниковою стрілкою чи проти неї.
- Технік може будь-коли скинути свою карту **обмежень** і замінити її на іншу, вибрану навмання (від Е до Н), але в такому разі вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.
- Обмеження не поширюються на дію «Розкриття червоних дротів».

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щоразу, коли перерізано 4 дроти, значення яких відповідає одній із розкритих **номерних** карт, перемістіть указівник детонатора на одну поділку назад.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щоб виконати дію перерізання, технік повинен покласти у резерв таку кількість жетонів **КИСНЮ**, що відповідає значенню вибраного дроту (див. нижче).
Наприклад: щоб спробувати перерізати дроти 5, необхідно покласти у резерв 5 жетонів.
- Наприкінці ходу активний технік передає свої позосталі жетони гравцеві ліворуч.
- Після кожного раунду капітан починає свій хід, забравши всі жетони з резерву. Якщо капітан не робить хід (у нього не лишилося неперерізаних дротів або використано спорядження 11 («Термос із кавою»)), жетони переходять до наступного гравця.
- 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.
- Спілкування:** ви не можете говорити, оскільки перебуваєте під водою. Допускається один жест: підніміть великі пальці вгору, якщо вам потрібно більше кисню.

Резерв:



ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Кожен технік повинен перерізати перевернутий дріт **самостійно**, виконавши звичайну дію перерізання, але без використання спорядження або **подвійного детектора**. Бомба вибухає, якщо він зазнає невдачі.
- Технік може (за вибором або за зобов'язанням) виконати «**ПОДВІЙНЕ перерізання**» перевернутого дроту партнера по команді, але якщо він це зробить, указівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Щоб виконати дію перерізання, технік повинен спробувати перерізати дріт зі значенням, що відповідає одній із його **номерних** карт.
- Якщо активний технік не має дроту в руці, значення якого відповідає його номерним картам, то пропускає хід, а вказівник детонатора переміщують на одну поділку вперед.
- У всякому разі наприкінці ходу активний технік повинен передати одну зі своїх **номерних** карт (на власний розсуд) будь-якому партнеру по команді.
- Щойно переріжете 4 дроти з однаковим значенням, перевіrnіть відповідну карту долілиць. Так ви матимете перед собою кілька карт горілиць (значення, які потрібно перерізати) та кілька – долілиць (які ви завжди можете передати).
- Спорядження 11 («Термос із кавою») дає змогу пропустити ваш хід.

ПРАВИЛА МІСІЇ:

- Коли технік виконує дію перерізання (успішну чи ні), він **ПОВИНЕН** перемістити фішку бомбастера в напрямку щойно застосованого обмеження **НА СВІЙ ВИБІР**.

Приклад: перерізано дріт 10 = перемістіть фішку бомбастера у напрямку карти «ПАРНА» або «від 7 до 12».

- Переріжайте жовті дроти **ЛИШЕ** тоді, коли вам про це скажуть.
- Стіну не можна перетнути. Якщо **ВСІ** можливі ходи упираються у стіну, фішка залишається на місці.
- На смугастій клітинці карти **БУНКЕРА** ви зможете виконати **ДІЮ**, якщо застосували обмеження «ДІІ» під час перерізання (детальні роз'яснення – під час виконання місії).
- Якщо ви перерізаєте 4 дроти дією «**ОДИНОЧНЕ перерізання**», це еквівалентно виконанню двох окремих перерізів відповідного значення (тобто виконанню 2 ходів та/або дій, кожна з яких задовольняє умови обмеження перерізаного значення).
-  = ви повинні **УСПІШНО** виконати перерізання, задовольнивши умови обмеження «ДІІ» (і ви не переміщуєтеся).
-  = переверніть карту на інший бік, щоб змінити поверхи, та розмістіть фішку на клітинці зі сходами. Зберігайте орієнтацію «N».
-  = перемістіть указівник детонатора на +1.
- Перед першим раундом відтворіть звуковий файл:



НЕВДАЧА: ви ж не збираєтеся відступити, коли залишилася всього одна місія! Вперед, на штурм бункера!



УСПІХ: який подвиг! Яка елегантність! Ви можете спокійно йти на пенсію... Нарешті... Можливо...