

Extremwerte



Alarm im Bomb Busters Hauptquartier!
Die Herzlose Königin – exzentrisch, extravagant und extrem böse – will ein Exempel statuieren.
Macht euch bereit: Eine extrem explosive Bombe erwartet euch!

SPIELVORBEREITUNG



x1



x2 von 3



x1



x1

- Während der Spielvorbereitung und der Mission gilt:

- Der Wert von  ist 0.

- Der Wert von  ist 13.



Gerade & ungerade



2

Die Herzlose Königin scheint eine ebenbürtige Gegnerin zu sein und gönnt euch keine Pause. Sie dreht schon das nächste krumme Ding.

SPIELVORBEREITUNG



x2 von 3



x2 von 3



x1



x1

- Während der Spielvorbereitung und der Mission gilt:



= 0 (gerade)



= 13 (ungerade)

- Nachdem ihr eure Kabel sortiert habt, rückt ihr alle Kabel mit GERADEN Werten etwas nach vorne. Beachtet bei **gelben** und **roten** Kabeln nur die Ziffer vor dem Komma: 2,1 ist GERADE, 9,5 ist UNGERADE.



- Weitere Änderungen:
 - Ihr legt am Ende der Spielvorbereitung keine **Infomarker** vor euch aus.
 - Ihr legt keine **Ausrüstungskarten** auf den Spielplan.
 - Ihr nehmt euch keine **Charakterkarten** (und habt daher keine persönlichen Ausrüstungen).

... alles muss versteckt sein!



3

Ihr macht euch auf die Suche nach der Herzlosen Königin, die sich in ihrem Versteck aufhält. Doch auch die Kabel scheinen Verstecken zu spielen.

SPIELVORBEREITUNG



x1



x4



x1



x1

- Bevor ihr die Kabel aufteilt: Nehmt 1 Kabel pro Teammitglied (das -Kabel, das -Kabel und ergänzt diese, falls notwendig, mit VERDECKT gezogenen Kabeln). Mischt diese Kabel verdeckt und gebt davon an jedes Teammitglied 1 Kabel.

Anschließend teilt ihr die übrigen Kabel wie gewohnt auf. Mischt das zuvor erhaltene Kabel mit euren anderen Kabeln, bevor ihr die Kabel sortiert vor euch stellt.

- Hast du 1 der **Stern**-Kabel, stelle es unauffällig **ZWISCHEN 2** Kabel deiner Wahl innerhalb des „Kabelhalters“ (also nicht an den Enden).
- Statt 1 **Infomarker** zu wählen, zieht ihr jeweils 1 zufälligen und legt ihn vor 1 entsprechendes Kabel auf eurer Hand oder neben eure Hand, falls ihr diesen Wert nicht habt. Falls ihr einen **gelben Infomarker** zieht, ignoriert ihn und zieht erneut.

Jäger des verlorenen Kabels



4

*Ein Kabel ist wie von Geisterhand verschwunden!
Um dieses mysteriöse Kabel aufzuspüren, genügt ein
Anruf. Who you gonna call? Bomb Busters!*

SPIELVORBEREITUNG



x1



x2



x1

- Bevor ihr die Kabel aufteilt, entfernt 1 zufälliges **blaues** Kabel und legt es, ohne es anzusehen, verdeckt neben den Spielplan.
- Hast du das -Kabel, stelle es unauffällig **ZWISCHEN 2 Kabel deiner Wahl** innerhalb des „Kabelhalters“ (also nicht an den Enden).

Ab mit dem Kopf!



5

Man würde erwarten, dass auch auf der Gegenseite professionelle Arbeit geleistet wird und dann das: Überall stehen hier Kabel heraus. Egal ... ab mit dem Kopf!

SPIELVORBEREITUNG



x1 von 2



x2 von 3

- Nachdem ihr die Kabel aufgeteilt und sortiert vor euch gestellt habt, macht ihr reihum, beginnend mit dem Captain, Folgendes auf euren „Kabelhaltern“:
 1. Entferne 1 Kabel deiner Wahl.
 2. Schiebe die übrigen Kabel zusammen, um die Lücke zu schließen.
 3. Stelle das entfernte Kabel mittig auf die 2 Kabel, die zu seiner ursprünglichen Position links und rechts benachbart waren.Ihr habt nun alle jeweils 1 Kabel, das „heraussteht“.
- Am Ende der Spielvorbereitung dürft ihr keinen **Infomarker** vor das herausstehende Kabel oder die 2 Kabel direkt darunter legen.
- Ersetzt die Ausrüstungen 2 (*Walkie-Talkies*), 10-10 (*Disintegrator*) und 11-11 (*Greifhaken*), falls ihr sie zieht.

Senf oder Ketchup?



6

Ihr folgt der Spur von General Ketchup, der rechten Hand der Herzlosen Königin. Ständig wechselt er seine Identität und führt euch als Colonel Senf in die Irre. Ihr könnt kaum noch Gelb von Rot unterscheiden!

SPIELVORBEREITUNG



x2 von 3



x Anzahl



x1



x1

- Bevor ihr die Kabel aufteilt:
 1. Mischt die **gelben** Kabel nicht mit den anderen, sondern zieht davon alle jeweils 1 **gelbes** Kabel und legt es offen neben euch. Dies ist keines eurer Kabel, sondern dient nur dazu, einen Wert anzuzeigen.
 2. Nehmt 1 Kabel pro Teammitglied (das **■**-Kabel, das **■**-Kabel und ergänzt diese, falls notwendig, mit VERDECKT gezogenen Kabeln). Mischt diese Kabel verdeckt und gebt davon an jedes Teammitglied 1 Kabel.
- Anschließend teilt ihr die übrigen Kabel wie gewohnt auf. Mischt das zuvor erhaltene Kabel mit euren anderen Kabeln, bevor ihr die Kabel sortiert vor euch stellt.
- Hast du 1 der **Stern**-Kabel, sortiere es unauffällig so auf dem „Kabelhalter“ ein, als hätte es den Wert des **gelben** Kabels neben dir.
- Statt 1 **Infomarker** zu wählen, zieht ihr jeweils 1 zufälligen und legt ihn vor 1 entsprechendes Kabel auf eurer Hand oder neben eure Hand, falls ihr diesen Wert nicht habt. Falls ihr einen **gelben** **Infomarker** zieht, ignoriert ihn und zieht erneut.

Turmbau zu Kabel



Nein, ihr verliert nicht den Verstand: Diese Kabel sind nur verrückt übereinander gestapelt.

SPIELVORBEREITUNG

 x2 von 3  x2 von 3  x1  x1

- Während der Spielvorbereitung und der Mission gilt:

 = 0

 = 13

- Nachdem ihr die Kabel sortiert habt, stellt ihr auf jedem „Kabelhalter“ alle Kabel desselben Werts als „Säulen“ übereinander.

Hinweis: Rote und gelbe Kabel haben zwar die Werte „rot“ und „gelb“, verbleiben aber an ihren Positionen und stehen meistens allein. Nur falls ein direkt benachbartes Kabel dieselbe Farbe (Rot bzw. Gelb) hat, werden sie übereinander gestellt (die Reihenfolge innerhalb der Säule spielt keine Rolle).



- Weitere Änderungen:
 - Ihr legt am Ende der Spielvorbereitung keine **Infomarker** vor euch aus.
 - Ihr legt keine **Ausrüstungskarten** auf den Spielplan.
 - Ihr nehmt euch keine **Charakterkarten** (und habt daher keine persönlichen Ausrüstungen).

Stein auf Stein



*Wie eine Mauer bauen sich die Kabel vor euch auf.
Könnt ihr sie überwinden?*

SPIELVORBEREITUNG



2-4 🐰:



5 🐰:

Keine Stern-Kabel

- Während der Spielvorbereitung und der Mission gilt:



- Ihr stellt die Kabel auf jedem „Kabelhalter“ in 2 Reihen ÜBEREINANDER:

- Bei 2-4 🐰: Nachdem ihr die Kabel sortiert habt, stellt ihr die 7 Kabel mit den höchsten Werten auf die Spiel-



fläche. Stellt dann die 6 Kabel mit den niedrigsten Werten so darauf, dass sie jeweils mittig auf 2 Kabeln stehen.

- Bei 5 🐰: Selbes Prinzip, aber stellt die 5 Kabel mit den höchsten Werten auf die Spielfläche und die 5 Kabel mit den niedrigsten Werten so darauf, dass sie jeweils auf 1 Kabel stehen.



- Ersetzt die Ausrüstungen 2 (Walkie-Talkies), 10-10 (Disintegrator) und 11-11 (Greifhaken), falls ihr sie zieht.

Treffer ... versenkt?



9

Ihr kommt der Herzlosen Königin immer näher. Doch auch das Kabel-Wirrwarr wird immer undurchsichtiger. Jeder Schnitt muss jetzt sorgfältig geplant sein.

SPIELVORBEREITUNG



x1



x2



x1



x1

- Bevor ihr die Kabel aufteilt: Nehmt 1 Kabel pro Teammitglied (das -Kabel, das -Kabel und ergänzt diese, falls notwendig, mit VERDECKT gezogenen Kabeln). Mischt diese Kabel verdeckt und gebt davon an jedes Teammitglied 1 Kabel.

Anschließend teilt ihr die übrigen Kabel wie gewohnt auf. Mischt das zuvor erhaltene Kabel mit euren anderen Kabeln, bevor ihr die Kabel sortiert vor euch stellt.

- Hast du das -Kabel, sortiere es unauffällig ganz links auf dem „Kabelhalter“ ein (als hätte es den Wert 0).
- Hast du das -Kabel, sortiere es unauffällig ganz rechts auf dem „Kabelhalter“ ein (als hätte es den Wert 13).
- Ersetzt die Ausrüstungen 2 (*Walkie-Talkies*) und 10-10 (*Disintegrator*), falls ihr sie zieht.

Mut zur Lücke



10

Endlich erreicht ihr die Festung der Herzlosen Königin! Doch wie Carcassonne ist die Festung von einer hohen Mauer umgeben. Ob ihr irgendwo eine Schwachstelle finden könnt?

SPIELVORBEREITUNG



x2



x2

- Platziert eure Kabel wie folgt von links nach rechts auf euren „Kabelhaltern“: Das 1. Kabel stellt ihr aufrecht, das 2. legt ihr quer, das 3. stellt ihr wieder aufrecht usw.



Die zwei Türme



*Ihr steht vor den zwei höchsten Türmen der Festung.
In welchem Turm steckt die Herzlose Königin wohl? Egal,
holt sie da raus und steckt sie in den (Kaninchen-?)Bau!*

SPIELVORBEREITUNG

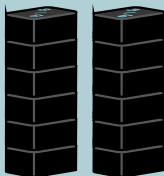


x1



x2

- Bevor ihr die Kabel aufteilt: Nehmt 1 **blaues** Kabel von jedem Wert (1–12), mischt diese Kabel verdeckt und bildet daraus 2 verdeckte Stapel mit je 6 Kabeln in der Nähe des Spielplans. Dreht diese beiden Türme anschließend um, sodass jeweils der oberste Wert zu sehen ist.



- Teilt dann die übrigen Kabel wie gewohnt auf.
- Ersetzt die Ausrüstung 10-10 (*Disintegrator*), falls ihr sie zieht.