

# Finales extremos



# 1

*¡Alerta en el cuartel de los Cazabombas!*

*De repente, han detectado la presencia de la excéntrica, extravagante y malvada Reina sin Corazón.*

*Preparad vuestro equipo experto. ¡Os espera una bomba extremadamente explosiva!*

## PREPARACIÓN

•  x1 •  x2 de 3 •  x1 •  x1

• Durante la preparación y durante toda la misión:

- El valor de  = 0

- El valor de  = 13



# Par e impar



# 2

*La Reina sin Corazón es una villana sin par... y está aquí para desafiaros y haceros fracasar. Mucha atención. A veces, antes de que las cosas se pongan feas, un par gana la mano.*

## PREPARACIÓN

-  x2 de 3
-  x2 de 3
-  x1
-  x1

- Durante la preparación y durante toda la misión:



= 0 (par)



= 13 (impar)

- Después de ordenar los cables, mueve hacia adelante todos los cables PARES. En el caso de los cables **ROJOS** y **AMARILLOS** solo se tiene en cuenta el número de antes del punto decimal: 2.1 es PAR, 9.5 es IMPAR.



- Para esta misión:
  - No colocas ninguna ficha de **Información** durante la preparación.
  - No colocas ninguna carta de **Equipo** en el tablero.
  - No se toman cartas de **Personaje** (y por lo tanto, tampoco equipo personal).

# Los cables ocultos



# 3

*Estáis buscando a la Reina sin Corazón, que está escondida... Y resulta que los cables también están jugando al escondite.*

## PREPARACIÓN

•  x1 •  x4 •  x1 •  x1

- Antes de repartir los cables, toma el cable , el cable , y, si es necesario, complétalos con cables al azar bocabajo hasta tener 1 cable por cada jugador. Mezcla estos cables **bocabajo** y reparte 1 cable a cada artificiero. A continuación, ordena los cables restantes de forma normal: añade en secreto el cable que recibas a los cables de tu soporte (o en uno de ellos, si tienes 2).
- Si tienes un cable de **ESTRELLA**, no lo anuncies y colócalo **ENTRE 2 cables** a tu **elección** en tu soporte (excepto en los extremos), sin indicarle al resto de jugadores que lo tiene.
- En lugar de elegir una ficha de **Información**, cada jugador roba 1 al azar y la coloca correctamente delante de su soporte, o al lado de su soporte si no tiene ese valor. Si robas una ficha de **Información** amarilla, sustitúyela por otra.

# A la caza del cable que falta



# 4

*¡Falta un cable! Y para localizar este cable fantasma, solo hace falta una llamada telefónica. ¿A quién vais a llamar? ¡A los Cazabombas!*

## PREPARACIÓN

•  x1 •  x2 •  x1

- Antes de repartir los cables, retira 1 cable **AZUL** al azar sin mirarlo y colócalo bocabajo junto al tablero.
- El artificiero que tenga el cable  lo coloca **ENTRE 2 cables a su elección** de su soporte (es decir, en cualquier lugar menos en los extremos), sin indicarle al resto de jugadores que lo tiene.

# ¡Que les corten la cabeza!



# 5

*Cuando todo el mundo se va a dormir, alguien no ha terminado el trabajo y unos cables se han quedado colgados. ¡Hay que cortarles la cabeza!*

## PREPARACIÓN

-  x1 de 2
-  x2 de 3

- Una vez preparados los cables, por turnos (empezando por el Capitán), cada artificioero hace lo siguiente en cada uno de sus soportes:
  1. Retira 1 cable a su elección.
  2. Desplaza los demás cables para que queden juntos.
  3. Coloca el cable retirado encima de los 2 cables que tenía a ambos lados.En consecuencia, cada soporte de losetas tendrá 1 cable «superior».
- Durante la preparación, no pueden colocarse fichas de **Información** delante de los cables superiores ni de los 2 cables que tienen debajo.
- Si se roba el Equipo 2 (*Walkie-talkies*), 10-10 (*Desintegrador*) o 11-11 (*Arpeo*), sustitúyelos.

# Truco sucio



# 6

*Habéis seguido el rastro que ha dejado el General Ketchup, mano derecha de la Reina sin Corazón. Este personaje camaleónico, disfrazado de Coronel Mostaza, está preparado para que confundáis el amarillo y el rojo.*

## PREPARACIÓN

•  x2 de 3 •  x n.º de artificieros •  x1 •  x1

• Antes de repartir los cables:

1. No mezcles los cables **AMARILLOS** con los demás. Cada artificiero roba 1 cable **AMARILLO** y lo coloca bocarriba al lado de su soporte. Este no es uno de sus cables; solo sirve para indicar un valor.
2. Toma el cable , el cable  y, si es necesario, complétalos con cables al azar **bocabajo** hasta tener 1 cable por cada jugador. Mezcla estos cables bocabajo y reparte 1 cable a cada artificiero.

A continuación, ordena los cables restantes de forma normal: añade en secreto el cable que recibas a los cables de tu soporte (o en uno de ellos, si tienes 2).

- Cada artificiero que tenga un cable de **ESTRELLA** lo coloca en su soporte de losetas como si su valor fuese el valor del cable **AMARILLO** que tiene al lado de su soporte, sin anunciarlo.
- En lugar de elegir una ficha de **Información**, cada jugador roba 1 al azar y la coloca correctamente delante de su soporte, o al lado de su soporte si no tiene ese valor. Si robas una ficha de **Información** amarilla, sustitúyela por otra.

# ¡No hay margen de error!



*No es que te engañen tus ojos... es que los cables están dispuestos para hacer que te equivoques.*  
*Cuéntalos con cuidado: un error de cálculo puede resultar fatal si quieres vencer a la Reina sin Corazón.*

## PREPARACIÓN

-  x2 de 3 •  x2 de 3 •  x1 •  x1

- Durante la preparación y durante toda la misión:

 = 0

 = 13

- En cada soporte, después de ordenar los cables, cada artificiero apila los cables del mismo valor uno encima de otro.



*Nota: Los cables rojos y amarillos tienen el valor «rojo» o «amarillo». En consecuencia, suelen estar solos en su columna, a menos que no haya otros cables entre los 2.*

- Para esta misión:
  - No colocas ninguna ficha de **Información** durante la preparación.
  - No colocas ninguna carta de **Equipo** en el tablero.
  - No se toman cartas de **Personaje** (y por lo tanto, tampoco equipo personal).

# En dos filas



*Proseguís vuestra búsqueda de la Reina sin Corazón, pero ahora los cables se han dividido en dos filas. No hay vuelta atrás... ¡a cortar!*

## PREPARACIÓN



x2

2, 3, 4  
jugadores



x1



x1

5  
jugadores:

Sin cables  
**ESTRELLA**

- Durante la preparación y durante toda la misión:



- Cada artificiero coloca sus cables en 2 filas: una en la mesa, y la otra ENCIMA:

- Con 2-4 jugadores: Después de ordenar los cables, coloca los 7 cables de mayor valor sobre la mesa. A continuación, coloca encima los 6 cables de menor valor. Cada cable de arriba está sobre 2 cables de abajo.



- Con 5 jugadores: El mismo principio, pero colocando los 5 cables de mayor valor sobre la mesa y los 5 cables de menor valor encima. Cada cable de arriba está sobre 1 solo cable de abajo.



- Si se roba el Equipo 2 (*Walkie-talkies*), 10-10 (*Desintegrador*) o 11-11 (*Arpeo*), sustitúyelos.



# Acertar o fallar



*Se acerca la batalla final. Los cables se entrecruzan de forma caótica. Una decisión incorrecta puede tener consecuencias drásticas. ¡Cada corte cuenta!*

## PREPARACIÓN

-  x1
-  x2
-  x1
-  x1

- Antes de repartir los cables, toma el cable  , el cable  y, si es necesario, complétalos con cables al azar **bocabajo** hasta tener 1 cable por cada jugador. Mezcla estos cables bocabajo y reparte 1 cable a cada artificiero.

A continuación, ordena los cables restantes de forma normal: el cable recibido se añade en secreto a los cables de tu soporte (o en uno de ellos, si tienes 2).

- El artificiero que tenga el cable  lo coloca a la izquierda de sus cables en el soporte, sin anunciarlo.
- El artificiero que tenga el cable  lo coloca a la derecha de sus cables en el soporte, sin anunciarlo.
- Si se roba el Equipo 2 (*Walkie-talkies*) o 10-10 (*Desintegrador*), sustitúyelos.

# ¡Aprovechad el instante!



# 10

*¡Por fin habéis encontrado la fortaleza de la Reina sin Corazón! Pero una muralla se interpone en vuestro camino. ¡Tendréis que encontrar un modo de superar este obstáculo!*

## PREPARACIÓN

•  x2 •  x2

- Cada artificiero coloca sus cables en su(s) soporte(s), de modo que el primer cable esté vertical, el segundo horizontal, y así sucesivamente.

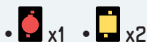


# La torre infernal

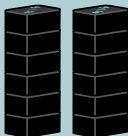


*Habéis llegado a los pies de la torre más alta del castillo. La Reina sin Corazón se encuentra en lo alto de la torre. No perdáis los nervios. Tendréis que subir hasta arriba para derrocarla... ¡y encerrarla en las mazmorras!*

## PREPARACIÓN



- Antes de repartir los cables, toma 1 cable **AZUL** de cada número (del 1 al 12), mézclalos bocabajo y apíalos formando 2 torres de 6 niveles. A continuación, coloca las 2 torres en el centro de la mesa y dales la vuelta, de modo que las losetas superiores estén bocarriba.



- A continuación, los artificieros ordenan los cables restantes (3 de cada número + 1 **ROJO** + 2 **AMARILLOS** de forma normal.
- Si se roba el Equipo 10-10 (*Desintegrador*), sustitúyelo.