

Extreme eindjes



Paniek op het hoofdkwartier van de Bomb Busters! De harteloze koningin, excentriek, extravagant en extreem kwaadaardig, is op het allerlaatste moment gezien. Pak je uitrusting: een extreem explosieve bom wacht op je!

VOORBEREIDING:

•  1x •  2 uit 3 •  1x •  1x

• Tijdens de voorbereiding en de hele missie:

- De waarde van  = 0
- De waarde van  = 13



Even & Oneven



De harteloze koningin is niet jouw gelijke. Ze is hier om je ritme te verstoren en jou uit te dagen. Blijf scherp: soms win je een hand met een paar...

VOORBEREIDING:

- 2 uit 3
- 2 uit 3
- 1x
- 1x

- Tijdens de voorbereiding en de hele missie:

= 0 (even)

= 13 (oneven)

- Schuif na het sorteren van de draden alle draden met een EVEN waarde naar voren. Voor ROOD en GEEL geldt alleen het getal vóór de punt:
2.1 is EVEN, 9.5 is ONEVEN.



- Voor deze missie:
 - Leg tijdens de voorbereiding geen **informatiefiche**.
 - Leg geen **uitrustingskaarten** op het speelbord.
 - Neem geen **karakterkaarten** (en dus geen persoonlijke uitrusting).

Verborgen draden



3

Je bent op zoek naar de harteloze koningin, die zich heeft verscholen... De draden spelen echter ook verstoppertje.

VOORBEREIDING:

•  1x •  4x •  1x •  1x

- Neem vóór het verdelen van de draden 1 draad per speler (de -draad, de -draad en vul dan, indien nodig, aan met GEDEKT getrokken draden). Schud deze draden gedekt en geef er 1 aan iedere bomexpert.

Verdeel dan de resterende draden zoals gebruikelijk: Voeg de ontvangen draad in het geheim aan de draden in je houder toe (of in 1 ervan als je 2 houders hebt).

- Heeft een bomexpert een **STER**-draad, dan zegt hij dat niet en plaatst hij die **TUSSEN 2 draden naar keuze** in zijn houder(s) (dus niet aan een uiteinde) zonder dat aan de andere spelers te melden.
- In plaats van het kiezen van een **informatiefiche** trekt iedere speler er willekeurig 1 en legt hij het correct vóór zijn hand of naast zijn hand als hij die waarde niet heeft. Trek je een geel **informatiefiche**, trek dan opnieuw totdat je een ander fiche trekt.

Zoektocht naar de ontbrekende draad



4

Er is 1 draad zoek! En om die spookdraad op te sporen hoef je maar 1 belletje te plegen! Dus, wie bel je? Bomb Busters!

VOORBEREIDING:

-  1x
-  2x
-  1x

- Verwijder vóór het verdelen van de draden 1 willekeurig getrokken **BLAUWE** draad (bekijk die niet!) en leg die gedekt naast het speelbord.
- De bomexpert met de -draad plaatst die **TUSSEN 2 draden naar keuze** in zijn houder(s) (dus niet aan een uiteinde) zonder de andere spelers te zeggen dat hij die draad heeft.

Koppen snellen!



5

Terwijl het dorp in slaap valt, steken een paar draden uit de rij. Duidelijk schuldig, dus koppen eraf!

VOORBEREIDING:

-  1 uit 2
-  2 uit 3

- Nadat alle draden zijn neergezet, doet iedere bomexpert, te beginnen bij de leider, het volgende voor elk van zijn houders:

1. Verwijder 1 draad naar keuze.
2. Schuif de overige draden naar elkaar toe om het gat te dichten.
3. Zet de verwijderde draad op de 2 draden die ernaast stonden.

Zo heeft elke houder 1 draad die we "bovenleiding" noemen.

- Tijdens de voorbereiding mag je geen **informatiefiche** vóór de bovenleiding of de 2 draden eronder leggen.
- Vervang uitrusting 2 (Walkie-talkie), 10-10 (Breker) en 11-11 (Enterhaak) als die worden getrokken.

Normale draad of smerige truc?



6

Je hebt het spoor van generaal Ketchup, de trouwe rechterhand van de harteloze koningin, gevolgd. Deze bonte kameleon, vermomd als kolonel Mosterd, is er klaar voor om jou zowel geel als rood te laten zien!

VOORBEREIDING:

-  2 uit 3 •  Zoveel als het aantal bomexperts •  1x •  1x

- Vóór het verdelen van de draden:

1. Schud de **GELE** draden niet door de andere. Iedere bomexpert trekt 1 **GELE** draad en legt die open voor zich neer. Deze geldt niet als 1 van zijn draden, maar dient uitsluitend om een waarde aan te geven.
2. Neem zoveel draden als het aantal spelers (de -draad, de -draad en vul dan, indien nodig, aan met GEDEKT getrokken draden). Schud deze draden gedekt en geef er 1 aan iedere bomexpert.

Verdeel dan de resterende draden zoals gebruikelijk: voeg de ontvangen draad in het geheim aan de draden in je houder toe (of in 1 ervan als je 2 houders hebt).

- Iedere bomexpert met een **STER**-draad zet die in zijn houder alsof deze de waarde van zijn open **GELE** draad heeft zonder de andere spelers te melden dat hij die draad heeft.
- In plaats van het kiezen van een informatiefiche trekt iedere speler er willekeurig 1 en legt hij het correct vóór zijn hand of naast zijn hand als hij die waarde niet heeft. Trek je een geel informatiefiche, trek dan opnieuw totdat je een ander fiche trekt.

Geen ruimte voor fouten!



Twijfel niet aan je ogen. De draden zijn zo gesorteerd om je in de war te brengen. Tel goed, want elke fout is fataal als je de harteloze koningin te slim af wilt zijn.

VOORBEREIDING:

-  2 uit 3 •  2 uit 3 •  1x •  1x

- Tijdens de voorbereiding en de hele missie:

$$\text{★} = 0$$

$$\text{★★} = 13$$

- Binnen elke houder zet iedere bomexpert na het sorteren ervan de draden van dezelfde waarde op elkaar.



Opmerking: rode en gele draden hebben de waarde "rood" of "geel". Meestal staan die daardoor alleen in een kolom, tenzij er geen andere draden tussen deze 2 draden staan.

- Voor deze missie geldt:
 - Leg tijdens de voorbereiding geen **informatiefiches**.
 - Leg geen **uitrustingskaarten** op het speelbord.
 - Neem geen **karakterkaarten** (en dus geen persoonlijke uitrusting!).

Twee rijen diep



Terwijl jij de harteloze koningin blijft achtervolgen, splitsen de draden zich in twee rijen!

Er is geen weg meer terug — knippen maar!

VOORBEREIDING:



2, 3, 4
spelers:



5 spelers:

Geen **STER**-fiches

- Tijdens de voorbereiding en de hele missie:



= 0



= 0

- Iedere bomexpert zet zijn draden in 2 rijen neer: 1 op tafel en 1 EROP:

- Bij 2 tot en met 4 spelers: zet na het sorteren van je draden de 7 draden met de hoogste waarden op de tafel en zet de 6 draden met de laagste waarden erop, waarbij elke bovenste draad op 2 draden eronder staat.

*	1	2	4	5,5	6
*	↓	↓	↓	↓	↓
6	7	7	9	11	11
9	↓	↓	↓	↓	↓

- Bij 5 spelers: hetzelfde principe, maar zet de 5 draden met de hoogste waarden op tafel en de 5 draden met de laagste waarden erop, waarbij elke bovenste draad op 1 draad eronder staat.

1,5	3	3	4	5
↓	↓	↓	↓	↓
6	7	7	9	11
9	↓	↓	↓	↓

- Vervang uitrusting 2 (Walkie-talkie), 10-10 (Breker) en 11-11 (Enterhaak) als die worden getrokken.

Raak... of mis



Als het laatste gevecht nadert, kronkelen de draden in chaos. Eén verkeerde poging en het is mis. Concentreer je en zorg ervoor dat elke knip telt!

VOORBEREIDING:

•  1x •  2x •  1x •  1x

- Neem vóór het verdelen van de draden 1 draad per speler (de -draad, de -draad en vul dan, indien nodig, aan met GEDEKT getrokken draden). Schud deze draden gedekt en geef er 1 aan iedere bomexpert.

Verdeel dan de resterende draden zoals gebruikelijk: Voeg de ontvangen draad in het geheim aan de draden in je houder toe (of in 1 ervan als je 2 houders hebt).

- De bomexpert met de -draad zet die aan de linkerkant van zijn hand zonder aan de andere spelers te melden dat hij die draad heeft.
- De bomexpert met de -draad zet die aan de rechterkant van zijn hand zonder aan de andere spelers te melden dat hij die draad heeft.
- Vervang uitrusting 2 (Walkie-talkie) en 10-10 (Breker) als die worden getrokken.

Mis je kans niet!



10

*Je bereikt eindelijk het fort van de harteloze koningin!
Het is echter een chaos. Net als in Carcassonne staat er
een muur in de weg. Geen tijd om te klagen als je naar
zo'n hindernis staart!*

VOORBEREIDING:

-  2x •  2x

- Iedere bomexpert zet zijn draden binnen zijn houder(s) zo neer dat de 1^e draad rechtop staat, de 2^e op zijn kant, de 3^e weer rechtop, enzovoort.



De helse toren

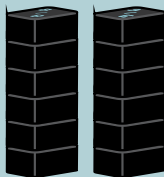


Je staat onderaan de hoogste toren van het kasteel. De harteloze koningin heerst vanaf de top ervan. Blijf kalm, klim naar boven en gooi haar van haar voetstuk... recht in de kerkers!

VOORBEREIDING:

-  1x •  2x

- Vóór het verdelen van de draden: neem 1 draad van elke waarde (1 tot en met 12), schud die en vorm 2 gedekte stapels van 6 lagen. Zet deze midden op tafel en draai die om zodat de bovenste draden zichtbaar zijn (zie afbeelding):



- Verdeel de overige draden zoals gebruikelijk (3 van elke waarde + 1 rode + 2 gele).
- Vervang uitrusting 10-10 (Breker) als die wordt getrokken.