

Ekstreme ender

DA



1

*Alarmen lyder i Bomb Busters' hovedkvarter!
Dronning Hjerterfri – excentrisk, ekstravagant og
ekstremt ækel – er blevet set i det absolut sidste
øjeblik.*

*Få jeres ekspertudstyr gjort klar: En ekstremt
eksplosiv bombe venter jer!*

FORBEREDELSE

-  x1
-  x2 ud af 3
-  x1
-  x1

- Under forberedelsen og under hele missionen:

- Værdien af  = 0.

- Værdien af  = 13.



Lige og ulige

DA



2

Dronning Hjerterfri er ulig alle andre modstandere – hun er her for at ruske op i jeres rutiner og udslette jer!

Fokusér: Nogle gange kan et par vinde hånden ... men det er ikke altid lige til.

FORBEREDELSE

- x2 ud af 3
- x2 ud af 3
- x1
- x1

- Under forberedelsen og under hele missionen:

= 0 (lige)

= 13 (ulige)

- Efter sortering af ledningerne skal alle **LIGE** ledninger flyttes fremad. For **RØDE** og **GULE** ledninger tæller kun tallet før decimalen: 2.1 er **LIGE**, 9.5 er **ULIGE**.



- I denne mission:
 - Placér ikke nogen **info**-brikker under forberedelsen.
 - Placér ikke **udstyrskort** på spillepladen.
 - Tag ingen **personkort** (så der er ikke noget personligt udstyr).

Skjulte ledninger

DA



3

*I leder efter Dronning Hjerterfri, der gemmer sig ...
Men ledningerne leger også gemmeleg.*

FORBEREDELSE

-  x1 •  x4 •  x1 •  x1

- Før I fordeler ledningerne: Tag en ledning pr. spiller (♦-ledningen + ♠-ledningen og vilkårlige ledninger trukket MED BILLEDSIDEN NEDAD efter behov). Bland disse ledninger med billedsiden nedad, og giv en til hver bomberydder.

Fordel derefter de resterende ledninger som normalt: De første ledninger bliver hemmeligt føjet til ledningerne på din(e) brikholder(e).

- Hvis en bomberydder har en **STJERNE**-ledning, må vedkommende ikke sige det, og **STJERNE**-ledningen placeres **MELLEM to valgfri ledninger** på bomberydderens brikholder (dvs. alle andre steder end enderne), uden nogen indikation til de andre om, hvor de er.
- I stedet for at vælge en **info**-brik trækker hver bomberydder en vilkårlig **info**-brik og placerer den korrekt foran en ledning eller ved siden af ledningerne, hvis bomberydderen ikke har den pågældende værdi. Træk en ny **info**-brik, hvis der trækkes en gul.

Jagten på den forsvundne ledning

DA



4

*En af ledningerne er forsvundet!
Og det eneste, der kan hjælpe jer med at finde denne
spøgelsesledning, er en telefonopringning!
Så hvem ringer I til? Bomb Busters!*

FORBEREDELSE

-  x1
-  x2
-  x1

- Før I fordeler ledningerne, fjernes en vilkårlig **BLÅ** ledning, uden I kigger på den, og den placeres med billedsiden nedad ved siden af spillepladen.
- Bomberydderen, der har -ledningen, må ikke sige det, og placerer den **MELLEM to valgfri ledninger på sin brikholder** (dvs. alle andre steder end enderne), uden nogen indikation til de andre om, hvor den er.

Af med hovederne!



Da landsbyen falder i søvn, er der nogle ledninger, der stikker ud fra de andre.

De er helt elektriske! Så ja – af med hovederne!

FORBEREDELSE

-  x1 ud af 2
-  x2 ud af 3

- Når ledningerne er sat op, skal hver bomberydder, begyndende med kaptajnen, gøre følgende for hver af deres brikholdere:
 1. Fjern en valgfri ledning.
 2. Ryk de andre ledninger sammen, så hullet lukkes.
 3. Placér den fjernede ledning **over** de to ledninger, der stod på hver side af den.Derved får hver brikholder en "fremtrædende" ledning.
- Under forberedelsen kan **info**-brikker ikke placeres ved den fremtrædende ledning eller de to ledninger umiddelbart under den.
- Erstat **udstyrskort** 2 (Walkie-talkies), 10-10 (Disintegrator) og 11-11 (Entrehage), hvis de bliver trukket.

En lige ledning eller en slyngelstreg?

DA



6

*I har fulgt sporet efterladt af General Ketchup,
Dronning Hjerterfris tro højre hånd.
Denne farverige kamæleon, der er forklædt som
Oberst Sennep, er klar til at få jer til at se både gult
og rødt!*

FORBEREDELSE

-  x2 ud af 3 •  x antallet af bomberyddere •  x1 •  x1

- Inden fordelingen af ledningerne:

1. Bland ikke de **GULE** ledninger sammen med de andre. Hver bomberydder trækker én **GUL** ledning og placerer den med billedsiden opad ved siden af deres brikholder. Den er ikke en af deres ledninger, men bruges kun til at indikere en værdi.
2. Tag et antal ledninger svarende til antallet af bomberyddere (-ledningen + -ledningen og vilkårlige ledninger trukket MED BILLEDSIDEN NEDAD efter behov). Bland dem med billedsiden nedad, og giv en til hver bomberydder.

Fordel derefter de resterende ledninger som normalt: De første ledninger bliver hemmeligt føjet til ledningerne på din(e) brikholder(e).

- Hver bomberydder, der har en **STJERNE**-ledning, placerer den på sin brikholder, som om dens værdi svarede til værdien af den **GULE** ledning ved siden af brikholderen, uden at annoncere dette.
- I stedet for at vælge en **info**-brik trækker hver bomberydder en vilkårlig **info**-brik og placerer den korrekt foran en ledning eller ved siden af ledningerne, hvis bomberydderen ikke har den pågældende værdi. Træk en ny **info**-brik, hvis der trækkes en gul.

- I denne mission:
 - Placér ikke nogen **info**-brikker under forberedelsen.
 - Placér ikke **udstyrskort** på spillepladen.
 - Tag ingen **personkort** (så der er ikke noget personligt udstyr!).

To geledder dybt

DA



8

Da I fortsætter jagten på Dronning Hjerterfri, bliver ledningerne delt i to rækker!

Nu kan I ikke bakke ud – sæt i værk!

FORBEREDELSE



2, 3 eller
4 spillere:



5
spillere:

Ingen **STJERNE**
-ledninger

- Under forberedelse og hele missionen:



- Hver bomberydder placerer sine ledninger i to rækker: en på bordet og en OVENPÅ:

- **Med 2 til 4 spillere:** Når du har sorteret dine ledninger, placerer du de 7 ledninger med højest værdi på bordet og placerer de 6 med lavest værdi ovenpå, så hver af de øverste ledninger står på to ledninger under den.

*	1	2	4	5,5	6
*	↓	↓	↓	↓	↓
6	7	7	9	11	12
↓	↓	↓	↓	↓	↓

- **Med 5 spillere:** Samme princip, men placerer de 5 ledninger med højest værdi på bordet og de 5 med lavest værdi ovenpå, så hver af de øverste ledninger står på én ledning under den.

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

- Erstat **udstyrskort** 2 (Walkie-talkies), 10-10 (Disintegrator) og 11-11 (Entrehage), hvis de bliver trukket.

Succes ... eller fiasko

DA



9

Det endelige opgør lurser forude, og der går rod i ledningerne midt i kaosset.

Ét forkert klip kan føre til fiasko – så få styr på koordinaterne, og lad hvert klip gælde!

FORBEREDELSE

-  x1
-  x2
-  x1
-  x1

- Før I fordeler ledningerne: Tag et antal ledninger svarende til antallet af spillere (■-ledningen + ■-ledningen og vilkårlige ledninger trukket MED BILLEDSIDEN NEDAD efter behov). Bland dem så med billedsiden nedad, og giv en til hver bomberydder. Fordel derefter de resterende ledninger som normalt: De første ledninger bliver hemmeligt føjet til ledningerne på din(e) brikholder(e).
- Bomberydderen, der har ■-ledningen, placerer den til **venstre** for sin brikholder uden at sige det.
- Bomberydderen, der har ■-ledningen, placerer den til **højre** for sin brikholder uden at sige noget.
- Erstat **udstyrs kort 2** (Walkie-talkies) og 10-10 (Disintegrator), hvis de bliver trukket.

Gå ikke glip af jeres åbning!

DA



10

*I har endelig nået Dronning Hjerterfris fæstning!
Men det er noget værre rod – ligesom i Carcassonne
står der en mur i vejen for jer.
Ingen tid til brok, når man stirrer på en barriere som
den!*

FORBEREDELSE

-  x2
-  x2

- Hver bomberydder placerer sine ledninger på sin(e) brikholder(e), så den første ledning står op, den næste ligger fladt ned osv.



Det tårnhøje helvede

DA



11

*I står for foden af det højeste tårn i borgen, fra hvis top
Dronning Hjerterfri hersker enevældigt.
Tab ikke modet – stig til tops, og slå hende ned fra
hendes piedestal ... og lige ned i fangekælderen!*

FORBEREDELSE

-  x1 •  x2

- Inden fordelingen af ledninger skal I tage én ledning af hver talværdi (1 til 12), blande dem med billedsiden nedad, og stable dem i to tårne med seks i hvert. Placér de to tårne midt på bordet, og vend dem om, så den øverste ledning ligger med billedsiden opad.



- Bomberyydderne fordeler derefter de resterende ledninger (tre af hver talværdi + en rød + to gule) som normalt.
- Erstat **udstyrs kort** 10-10 (*Disintegrator*), hvis den bliver trukket.