

Äärimmäiset keinot

FI



*Hälytys Bomb Busters -päämajassa!
Hurttakuningatar — äkkiarvaamaton äärimielinen
äkäpussi — on havaittu aivan viime hetkellä.
Valmistelkaa ammattilaisvarusteenne: äärimmäisen
räjähdysherkkä pommi odottaa!*

VALMISTELUT

•  x1 •  x2 / 3 •  x1 •  x1

• Sekä valmisteluissa että tehtävän aikana:

- -johdon arvo on 0.
- -johdon arvo on 13.



Parilliset & parittomat

FI



2

*Hurttakuningatar ei ole tasaveroisin vastustaja –
hän ravistelee rutiinejanne ja lyö teidät polvillenne.
Pysykää tarkkoina: toisinaan pokerijaon voi voittaa
pelkällä parillakin...*

VALMISTELUT

•  x2 / 3 •  x2 / 3 •  x1 •  x1

- Sekä valmisteluissa että tehtävän aikana:



= 0 (parillinen)



= 13 (pariton)

- Kun johdot on järjestetty, työntäkää kaikkia PARILLISTEN arvojen johtoja eteenpäin. **PUNAISISTA** ja **KELTAISISTA** johdoista katsotaan vain desimaalipistettä edeltävää numeroa: 2.1 on PARILLINEN, 9.5 on PARITON.



- Tässä tehtävässä:
 - Älkää asettako valmistelujen aikana lainkaan **tietomerkkejä**.
 - Älkää asettako laudalle yhtään **varustekorttia**.
 - Älkää ottako **hahmokortteja** (henkilökohtaisia varusteita ei siis ole).

Piilotetut johdot

FI



3

*Etsitte piileskelevää Hurttakuningatarta...
Mutta myös johdot ovat piilosilla.*

VALMISTELUT

-  x1 •  x4 •  x1 •  x1

- Ennen johtojen jakamista: ottakaa pelaajamääränne verran johtoja (■-johto + ■-johto ja tarvittaessa satunnaisia johtoja arvopuoli ALASPÄIN). Sekoittakaa ne arvopuoli alaspäin ja jakakaa yksi kullekin pelaajalle. Jakakaa sitten loput johdot kuten tavallisesti. Alussa erikseen jaetut johdot lisätään telineisiin muilta salassa.
- Jos pelaajalla on **TÄHTI**-johto, hän ei kerro sitä muille, vaan asettaa sen telineeseensä minkä tahansa kahden johdon **VÄLIIN** (siis minne vain paitsi telineen pätyihin) paljastamatta, että hänellä on sellainen.
- Pelaajat eivät saa valita tietomerkkiä, vaan jokainen ottaa yhden satunnaisen merkin ja asettaa sen oikeaan kohtaan telineensä eteen (tai viereen, jos pelaajalla ei ole sitä arvoa). Jos joku nostaa keltaisen merkin, hän nostaa sen tilalle uuden.

Kadonneen johdon metsästys

FI



4

Yksi johto puuttuu! Tämän haamujohdon metsästykseen tarvitaan vain yksi puhelinsoitto! Kuka soitetaan apuun? Bomb Busters!

VALMISTELUT

-  x1
-  x2
-  x1

- Ennen johtojen jakamista: poistakaa yksi satunnainen **SININEN** johto sitä katsomatta ja asettakaa se arvopuoli alaspäin pelilaudan viereen.
- Jos pelaajalla on **TÄHTI**-johto, hän ei kerro sitä muille, vaan asettaa sen telineeseensä minkä tahansa kahden johdon **VÄLIIN** (siis minne vain paitsi telineen pätyihin) paljastamatta, että hänellä on sellainen.

Päät poikki!

FI



Kun kylänväki käy yöpuulle, riveistä törrottää muutamia johtoja. Syyllisiä – joten päät poikki!

VALMISTELUT

-  x1 / 2 •  x2 / 3

- Kun johdot on järjestetty, kapteenista alkaen ja myötöpäivään edeten kukin pelaaja tekee kullekin telineelleen seuraavasti:
 1. Poistaa yhden haluamansa johdon.
 2. Sulkee syntyneen raon työntämällä jäljelle jääneet johdot lähemmäs toisiaan.
 3. Asettaa poistamansa johdon sen vieressä olleiden kahden johdon **päälle**.Lopputuloksena jokaisessa telineessä on nyt yksi "törrottävä" johto.
- Valmisteluissa **tietomerkkejä** ei saa asettaa törrottävien johtojen eikä niiden alla olevien kahden johdon kohdille.
- Jos nostatte **varusteen 2** (*Radiopuhelimet*), 10-10 (*Käristin*) tai 11-11 (*Tarttumahaka*), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.

Selvät sävelet vai kierot koukerot?

FI



6

Olette seuranneet Kenraali Ketsupin – Hurttakunin-gattaren oikean käden – jättämiä jälkiä. Tämä kamala kameleontti on naamioitunut Eversti Sinapiksi ja saa teidät pian näkemään sekä punaista että keltaista!

VALMISTELUT

•  x2 / 3 •  x pelaajamäärä •  x1 •  x1

- Ennen johtojen jakamista:
 1. Älkää sekoittako **KELTAISIA** johtoja muiden joukkoon. Kukin pelaaja saa yhden **KELTAISEN** johdon ja asettaa sen telineensä viereen. Tätä ei lasketa johdoksi, vaan se on vain ilmoittamassa numeroarvoa.
 2. Ottakaa pelaajamääränne verran johtoja (★-johto + ★-johto ja tarvittaessa satunnaisia johtoja arvopuoli ALASPAIN). Sekoittakaa ne arvopuoli alaspäin ja jakakaa yksi kullekin pelaajalle.

Jakakaa sitten loput johdot kuten tavallisesti. Alussa erikseen jaetut johdot lisätään telineisiin muilta salassa.
- Jos pelaajalla on **TÄHTI**-johto, hän ei kerro sitä muille, vaan asettaa sen telineeseensä kuin sen arvo olisi telineen vieressä olevan **KELTAISEN** johdon numeroarvo.
- Pelaajat eivät saa valita **tietomerkkiä**, vaan jokainen ottaa yhden satunnaisen merkin ja asettaa sen oikeaan kohtaan telineensä eteen (tai viereen, jos pelaajalla ei ole sitä arvoa). Jos joku nostaa keltaisen merkin, hän nostaa sen tilalle uuden.



***Laskekaa ne tarkkaan – Hurttakuningatarta
jahdatessanne laskuvirhe voi koitua kohtaloksenne.***

VALMISTELUT



x2 / 3

 $x^2 / 3$ 

x1



x1

- Sekä valmisteluissa että tehtävän aikana:

 $= 0$ 

= 13

- Kun johdot on järjestetty, kukin pelaaja pinoa kussakin telineessään samanarvoiset johdot **päällekkäin**.

Esimerkki:

Punaisten ja keltaisten johtojen arvot ovat "punainen" ja "keltainen".

Sen takia ne ovat
usein sarakkeidensa
ainoita johtoja, paitsi jos niiden välissä ei ole muita johtoja.



- Tässä tehtävässä:
- Älkää asettako valmistelujen aikana lainkaan **tietomerkkejä**.
- Älkää asettako laudalle yhtään **varustekorttia**.
- Älkää ottako **hahmokortteja** (henkilökohtaisia varusteita ei siis ole).

Paririviin – järjesty!

FI



8

Kun jatkatte Hurttakuningattaren kannoilla, johdot jakaantuvat kahdeksi riviksi! Nyt ette voi enää perääntyä – sivuleikkurit valmiiksi!

VALMISTELUT



x2

2, 3 ja 4
pelaajalla:

x1



x1

5
pelaajalla:

Ei

TÄHTI-johtoja

- Sekä valmisteluissa että tehtävän aikana:



- Kukin pelaaja asettelee johtonsa kahdeksi riviksi: yhden rivin pöydälle ja toisen rivin ensimmäisen PÄÄLLE:
 - 2–4 pelaajalla:** Kun olet järjestänyt johtosi, aseta 7 suurimman arvoista johtoa pöydälle ja 6 pienimmän arvoista johtoa niiden päälle siten, että ylärivin jokaisen johdon alla on kaksi alarivin johtoa.
 - 5 pelaajalla:** Vastaavasti, mutta aseta 5 suurinta arvoa pöydälle ja 5 pienintä arvoa päälle eli ylärivin jokaisen johdon alla on yksi alarivin johto.
- Jos nostatte **varusteen** 2 (Radiopuhelimet), 10-10 (Käristin) tai 11-11 (Tarttumahaka), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.

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

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

Hitti vai huti

FI



Viimeisen kamppailun lähestyessä johdot ovat jo aivan ristissä.

Yksikin virhearvio ja pelinne on pelattu – synkronoikaa koordinaattinne ja vetäkää syvään henkeä!

VALMISTELUT

•  x1 •  x2 •  x1 •  x1

- Ennen johtojen jakamista: ottakaa pelaajamääränne verran johtoja (■-johto + ■-johto ja tarvittaessa satunnaisia johtoja arvopuoli ALASPÄIN). Sekoittakaa ne arvopuoli alaspäin ja jakakaa yksi kullekin pelaajalle. Jakakaa sitten loput johdot kuten tavallisesti. Alussa erikseen jaetut johdot lisätään telineisiin muilta salassa.
- Pomminpurkaja, jolla on ■-johto, asettaa sen telineensä **vasempaan** päättyyn kertomatta sitä muille.
- Pomminpurkaja, jolla on ■-johto, asettaa sen telineensä **oikeaan** päättyyn kertomatta sitä muille.
- Jos nostatte **varusteen 2** (*Radiopuhelimet*) tai 10-10 (*Käristin*), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.

Älä kävele onnesi ohi!

FI



10

*Saavutte lopultakin Hurttakuningattaren linnoitukselle!
Mutta vastaanotto on synkkä – edessänne kohoaa muuri
kuin Carcassonnassa konsanaan. Tällaisen muurin
edessä ei kuitenkaan ole aikaa vaipua itsesääliin!*

VALMISTELUT

-  x2
-  x2

- Kaikki pelaajat asettavat johdot telineisiinsä siten, että ensimmäinen johto on pystyssä, toinen kyljellään, seuraava taas pystyssä jne.



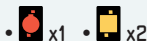
Turmion torni

FI

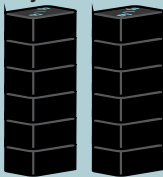


*Seisotte linnoituksen korkeimman tornin juurella.
Sen huipulla väijyy Hurttakuningatar.
Pitäkää hermonne kurissa – kiivetkää ylös ja
kammetkaa hänet valtaistuimeltaan... suoraan
syvimpään tyrmään!*

VALMISTELUT



- Ennen johtojen jakamista: ottakaa yksi johto kutakin arvoa (1–12). Sekoittakaa ne arvopuoli alaspäin ja pinotkaa ne kahdeksi kuusikerroksiseksi torniksi. Asettakaa pinot pöydän keskelle ja kääntäkää ne niin, että päällimmäiset johdot ovat arvopuoli ylöspäin.



- Jakakaa sitten loput johdot (kolme kutakin sinistä + yksi punainen + kaksi keltaista) kuten tavallisesti.
- Jos nostatte **varusteen** 10-10 (Käristin), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.