

Ekstreme ytterpunkter

NO



1

*Alarm i Bomb Busters hovedkvarter!
Den hjerteløse dronningen – eksentrisk,
ekstravagant og ekstra ond – har blitt observert i
eksakt siste sekund.
Gjør klart ekspertutstyret – en ekstremt eksplosiv
bombe venter!*

FORBEREDELSE:

•  x1 •  x2 av 3 •  x1 •  x1

• Under forberedelsene og i hele oppdraget:

- Verdien av  er 0.

- Verdien av  er 13.



Par og odde

NO



2

Klarer dere å parere utfallene fra Den hjerteløse dronningen på tross av dårlige odds? Ikke gi opp håpet! Et par på hånda kan vinne i poker.

FORBEREDELSE

- x2 av 3 • x2 av 3 • x1 • x1

- Under forberedelsene og i hele oppdraget:

= 0 (partall)

= 13 (oddetall)

- Etter at ledningene er sortert, skyver du alle ledninger med PARTALL fram. På **RØDE** og **GULE** ledninger ser du bare på det første tallet. 2.1 er altså partall, og 9.5 er oddeball.



- I dette oppdraget:
 - Ikke legg **infomarkører** foran stativene under forberedelsene.
 - Ikke legg noen **utstyrskort** på spillebrettet.
 - Ikke ta **personkort** (dere har altså ikke noe personlig utstyr)

Skjulte ledninger

NO



3

*Dere leter etter Den hjerteløse dronningen, som har
gjemt seg godt ...
Men ledningene leker også gjemsel.*

FORBEREDELSE:

-  x1 •  x4 •  x1 •  x1

- Før ledningene fordeles: Ta én ledning per spiller (■-ledningen, ■-ledningen, og eventuelt flere ledninger som trekkes tilfeldig uten å se på dem). Bland disse ledningene skjult og gi én til hver bomberydder. Deretter fordeles resten av ledningene som normal. Den første ledningen settes også i stativet (i valgfritt stativ hvis du har to).
- Hvis du fikk en **STJERNE**-ledning, setter du den mellom to valgfrie ledninger (altså hvor som helst unntatt på en av endene av stativet), uten å la de andre få vite at du har den.
- Istedenfor å velge **infomarkør** trekker hver bomberydder en tilfeldig, og legger den som vanlig foran en ledningbrikke av denne verdien (eller åpent ved siden av hånda hvis de ikke har verdien). Hvis du trekker en gul **infomarkør**, legger du den tilbake og trekker en ny.

Jakten på den tapte ledningen

NO



4

En ledning mangler!

Men for å spore opp denne fantomledningen trengs det bare en telefonsamtale!

Hvem ringer man da? Bomb Busters!

FORBEREDELSE

-  x1
-  x2
-  x1

- Før ledningene fordeles: Ta vekk én tilfeldig **BLÅ** ledning uten å se på den, og legg den skjult ved siden av spillebrettet.
- Hvis du får -ledningen, setter du den mellom to **valgfrie ledninger** på hånda (altså hvor som helst unntatt på enden av et stativ), uten å la de andre få vite at du har den.

Av med hodene deres!

NO



Mens landsbyen sover, er det noen ledninger som stikker ut av rekka.

De er altså skyldige. Så ja – la oss kutte dem av!

FORBEREDELSE

-  x1 av 2
-  x2 av 3

- Når alle har sortert ledningene sine, skal bomberydderne etter tur (kapteinen først) gjøre følgende i hvert av stativene sine:
 1. Ta ut en valgfri ledning.
 2. Skyv de andre ledningene sammen for å lukke mellomrommet.
 3. Sett ledningen du tok ut, **oppå** de to ledningene den sto mellom.Hvert brikkestativ får altså én «utstikkende» ledning.
- Under forberedelsene kan ikke **infomarkører** legges ved en utstikkende ledning eller ved de to ledningene den står på.
- Hvis dere trekker **utstyrskort** 2 (Walkie-talkier), 10-10 (Desintegrator) eller 11-11 (Entrehake), legger dere det vekk og trekker et nytt.

Kaloribombe

NO



6

Dere er på sporet etter general Ketchup, den lojale høyre hånden til Den hjerteløse dronningen. Denne fargerike kameleon er forkledd som oberst Mustard og vil få dere til å se både gult og rødt!

FORBEREDELSE:

-  x2 av 3 •  antall x bomberyddere •  x1 •  x1

- Før ledningene fordeles:
 1. Ikke bland de **GULE** ledningene sammen med de andre. Alle bomberyddere trekker én **GUL** ledning og legger den åpent ved siden av hånda si. Dette er ikke en av ledningene til bomberydderen; den viser bare en verdi.
 2. Ta én ledning per spiller (-ledningen, -ledningen, og eventuelt flere ledninger som trekkes tilfeldig uten å se på dem). Bland disse ledningene skjult og gi én til hver bomberydder.

Deretter fordeles resten av ledningene som normal. Den første ledningen settes også i stativet (i valgfritt stativ hvis du har to).

- Hvis du fikk en **STJERNE**-ledning, setter den i stativet som om den hadde samme verdi som den **GULE** ledningen ved siden av hånda di, uten å la de andre få vite at du har den.
- Istedenfor å velge **infomarkør** trekker hver bomberydder en tilfeldig, og legger den som vanlig foran en ledningbrikke av denne verdien (eller åpent ved siden av hånda hvis de ikke har verdien). Hvis du trekker en gul **infomarkør**, legger du den tilbake og trekker en ny.

Ikke rom for feil!

NO



Ikke tvil på det dere ser. De uoversiktlig plasserte ledningbrikkene kan lett spille dere et puss. Tell dem nøye – en regnefeil kan være fatal hvis dere vil slå ut Dronningen.

FORBEREDELSE:

- x2 av 3 • x2 av 3 • x1 • x1

- Under forberedelsene og i hele oppdraget:

$$\text{★} = 0$$

$$\text{★★} = 13$$

- Etter å ha sortert ledningene i hvert stativ, stabler bomberydderne ledningene med samme verdi oppå hverandre.

Eksempel:



Merk: Røde og gule ledninger har verdien «rød» og «gul». De står vanligvis alene i stabelen sin, med mindre to røde eller to gule ender opp ved siden av hverandre.

- I dette oppdraget:
 - Ikke legg **infomarkører** foran stativene under forberedelsene.
 - Ikke legg noen **utstyrskort** på spillebrettet.
 - Ikke ta **personkort** (dere har altså ikke noe personlig utstyr).

Dobbeltspill

NO



8

Dere følger ledetråder på vei mot Den hjerteløse dronningen, men så splittes trådene i to rekker! Hvor leder veien nå? Dere trenger rettledning!

FORBEREDELSE



x2

2, 3, 4 spillere:



x1



x1

5 spillere:

Ingen **STJERNE**-ledninger

- Under forberedelsene og i hele oppdraget:



- Bomberydderne setter ledningene sine i to rekker – én rett på bordet og én OPPÅ:

- **Med 2–4 spillere:** Etter å ha sortert ledningene i hvert stativ, tar du de seks ledningene av lavest verdi og setter oppå de sju av høyest verdi slik at hver brikke står oppå to andre.



- **Med 5 spillere:** I hvert stativ settes de fem laveste oppå de fem høyeste slik at hver brikke står oppå én annen.



- Hvis dere trekker **utstyrskort 2** (Walkie-talkier), 10-10 (Desintegrator) eller 11-11 (Entrehake), legger dere det vekk og trekker et nytt.

Treff... eller bom

NO



9

Dette var bare innledningen. Den siste kampen nærmer seg, og ledningene går i kryss overalt. Det gjelder å være både tålmodig og treffsikker – hvert eneste klipp teller!

FORBEREDELSE:

-  x1
-  x2
-  x1
-  x1

- Før ledningene fordeles: Ta én ledning per spiller (■-ledningen, ■-ledningen, og eventuelt flere ledninger som trekkes tilfeldig uten å se på dem). Bland disse ledningene skjult og gi én til hver bomberydder. Deretter fordeles resten av ledningene som normal. Den første ledningen settes også i stativet (i valgfritt stativ hvis du har to).
- Hvis du fikk ■-ledningen, setter du den helt til **venstre** i stativet, uten å la de andre få vite at du har den.
- Hvis du fikk ■-ledningen, setter du den helt til **høyre** i stativet, uten å la de andre få vite det.
- Hvis dere trekker **utstyrskort 2** (Walkie-talkier) eller 10-10 (*Desintegrator*), legger dere det vekk og trekker et nytt.

Med ryggen mot veggen

NO



10

Dere har endelig nådd den hjerteløse dronningens festning!

Og akkurat som i Carcassonne står en forsvarsmur i veien.

Men dette er ikke tiden til å stange panna mot muren!

FORBEREDELSE

-  x2
-  x2

- Ledningene i hvert stativ plasseres slik at den første ledningbrikken står oppreist, den andre ligger på siden, og så videre annenhver gang.



Det infernalske tårnet

NO

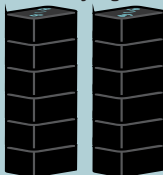


Dere står ved foten av slottets høyeste tårn, og Den hjerteløse dronningen troner på toppen. Ikke mist motet – klatre opp og slå henne ned fra pdestallen hennes ... og helt ned i fangehullet!

FORBEREDELSE

-  x1 •  x2

- Før ledningene fordeles: Ta en ledning av hver verdi (1 til 12), bland dem, og lag to stabler à seks ledningbrikker med verdiene vendt ned. Sett disse to tårnene midt på bordet, og snu dem slik at verdien på den øverste ledningen i hvert tårn blir synlig.



- Deretter fordeles resten av ledningene (tre av hver verdi + en rød + to gule) som normalt.
- Hvis dere trekker **utstyrs kort** 10-10 (*Desintegrator*), legger dere det vekk og trekker et nytt.