

Extremt elände

SV



1

*Lystring alla vid Bomb Busters högkvarter!
Drottning Hjärtlös – excentrisk, extravagant och
extremt elak – har siktats i absolut sista sekunden.
Packa all expertutrustning: en enormt explosiv bomb
väntar!*

FÖRBEREDELSE

•  x1 •  x2 av 3 •  x1 •  x1

• Under förberedelserna och hela uppdraget:

-  har värdet 0.
-  har värdet 13.



Jämnt och udda

SV



2

Drottning Hjärtlös är en äkta taskspelare – alltid redo att störa era rutiner och få er på fall. Håll huvudet kallt: ibland kan ett par vinna hela handen ... innan allt blir helt udda.

FÖRBEREDELSE

-  x2 av 3 •  x2 av 3 •  x1 •  x1

- Under förberedelserna och hela uppdraget:



= 0 (jämn)



= 13 (udda)

- När ni har sorterat ledningarna skjuter ni alla JÄMNA valörer en bit framåt. För **RÖDA** och **GULA** ledningar räknas bara siffran före decimaltecknet: 2.1 är JÄMN, 9.5 är UDDA.



- Inför detta uppdrag:
 - Lägg inte ut några **infomarkörer** under förberedelserna.
 - Lägg inte ut några **utrustningskort** på spelbrädet.
 - Dela inte ut några **rollkort** (uppdraget utförs alltså utan personlig utrustning).

Dolda ledningar

SV



3

Ni söker oförtrutet efter Drottning Hjärtlös, som gömmer sig väl ... Men även ledningarna leker kurragömma.

FÖRBEREDELSE

•  x1 •  x4 •  x1 •  x1

- Innan ni delar ut ledningarna: Ta en ledning per spelare (ledningarna  och  samt, vid flera spelare, ytterligare ledningar dragna på måfå med BAKSIDAN UPP). Blanda dessa med baksidan upp och dela ut en till varje spelare. Dela sedan ut de återstående ledningarna som vanligt. Blanda den första ledningen med dina andra och sortera in dem i din hållare.
- Om du har en **STJÄRN**-LEDNING talar du inte om det utan ställer den bara **MELLAN** två valfria ledningar i din hållare (d.v.s. var som helst utom först eller sist) utan att avslöja något för övriga spelare.
- Istället för att välja en **infomarkör** drar varje spelare en slumpvis och lägger den framför motsvarande valör på hand, eller, om valören saknas, bredvid sin hållare. Om du får en gul **infomarkör** drar du en ny.

Jakten på den försvunna ledningen

SV



4

Det saknas en ledning! Men allt som krävs för att hitta den är ett telefonsamtal. Så, vem ringer man då? Bomb Busters!

FÖRBEREDELSE

-  x1
-  x2
-  x1

- Innan ni delar ut ledningarna plockar ni slumpvis bort en **BLÅ** ledning utan att titta på den och lägger den med baksidan upp bredvid spelbrädet.
- Spelaren som har fått -ledningen talar inte om det, utan ställer den bara **MELLAN** två valfria ledningar i sin hållare (d.v.s. var som helst utom först eller sist) utan att avslöja något för övriga spelare.

Hugg huvudet av dem!

SV



När alla lägger sig att sova är det några ledningar som vägrar följa strömmen. De kan inte ducka anklagelsen – alltså ska de halshuggas!

FÖRBEREDELSE

-  x1 av 2
-  x2 av 3

- När alla har sorterat sina ledningar ska var och en i tur och ordning göra följande för varje hållare, kaptenen börjar:
 1. Plocka bort en valfri ledning.
 2. Skjut ihop återstående ledningar så att luckan täpps till.
 3. Ställ den bortplockade ledningen ovanför de två ledningar den stod mellan.

Resultatet är att varje hållare har en ledning som "sticker ut".

- Den utstickande ledningen och de två ledningarna nedanför får inte markeras med någon **infomarkör** under förberedelserna.
- Om **utrustningskort** 2 (Walkie-Talkier), 10-10 (Desintegrator) eller 11-11 (Änterhake) kommer upp plockar ni bort dem och drar nya kort.

Äkta vara eller taskig kopia?

SV



6

Ni har fått upp ett spår efter General Ketchup, Drottning Hjärtlös högra hand. Denne färgstarke filur figurerar förklädd till Överste Senap och förlustar sig gärna med att få er att se såväl gult som rött!

FÖRBEREDELSE

•  x2 av 3 •  x antal spelare •  x1 •  x1

• Innan ni delar ut ledningarna:

1. Blanda inte de **GULA** ledningarna med de övriga. Varje spelare drar var sin **GUL** ledning och lägger den med framsidan upp intill sig. Den tillhör inte respektive spelares hand utan anger bara ett värde.
2. Ta en ledning per spelare (ledningarna  och  samt, vid flera spelare, ytterligare ledningar på måfå med BAKSIDAN UPP). Blanda dem med baksidan upp och dela ut en till varje spelare.

Dela sedan ut de återstående ledningarna som vanligt. Blanda den första ledningen med dina andra och sortera in dem i din hållare.

- Varje spelare som har fått en **STJÄRN**-LEDNING sorterar, utan att säga något till de övriga, in den i sin hållare efter valören på den **GULA** ledningen hen blev tilldelad.
- Istället för att välja en **infomarkör** drar varje spelare en slumpvis och lägger den framför motsvarande valör på hand, eller, om valören saknas, bredvid sin hållare. Om du får en gul **infomarkör** drar du en ny.

Ingen felmarginal!

SV



Det är inte era ögon det är fel på, det är ledningarna som är extra snåriga. Räkna dem noga – minsta matematiska malör kan bli kostsam om ni vill utmanövrera Drottning Hjärtlös.

FÖRBEREDELSE

-  x2 av 3 •  x2 av 3 •  x1 •  x1

- Under förberedelserna och hela uppdraget:

$$\star = 0$$

$$\star = 13$$

- Varje spelare sorterar ledningarna i sin(a) hållare och ställer då ledningar av samma valör ovanpå varandra i staplar.

Obs: Röda och gula ledningar har valören "röd" respektive "gul" men staplas bara om de hamnar direkt intill varandra vid sorteringen, utan andra ledningar mellan sig.

Exempel:



- Inför detta uppdrag:
 - Lägg inte ut några **infomarkörer** under förberedelserna.
 - Lägg inte ut några **utrustningskort** på spelbrädet.
 - Dela inte ut några **rollkort** (uppdraget utförs alltså utan personlig utrustning).

På dubbelt djup

SV



Ni är Drottning Hjärtlös hack i häl när ledningarna plötsligt delar sig i två rader! Det är inte läge att ge upp – med rätt klipp i steget kan ni ännu hinna ifatt!

FÖRBEREDELSE

2-4
spelare:5
spelare:Inga **STJÄRNOR**

- Under förberedelserna och hela uppdraget:



- Varje spelare ordnar sina ledningar i två rader: en som vanligt på bordet och en rad stående **OVANPÅ** denna.

- **Vid 2-4 spelare:** När du har sorterat dina ledningar ställer du de 7 med högst valör på bordet och ordnar de återstående 6 med lägre valörer ovanpå dessa så att varje ledning balanserar på två nedanför.

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

- **Vid 5 spelare:** Principen är densamma men de 5 högsta valörerna ställs på bordet och de återstående 5 lägre valörerna ställs direkt ovanpå respektive ledning under.

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

- Om **utrustningskort** 2 (Walkie-Talkier), 10-10 (Desintegrator) eller 11-11 (Änterhake) kommer upp plockar ni bort dem och drar nya kort.

Träff ... eller inte

SV



Slutstriden kommer allt närmare och ledningarna trasslar sig allt mer. Minsta felbedömning kan innebära slutet så håll koll på koordinaterna – varje klipp räknas!

FÖRBEREDELSE

•  x1 •  x2 •  x1 •  x1

- Innan ni delar ut ledningarna: Ta en ledning per spelare (ledningarna  och  samt, vid flera spelare, ytterligare ledningar på måfå med BAKSIDAN UPP). Blanda dem med baksidan upp och dela ut en till varje spelare. Dela sedan ut de återstående ledningarna som vanligt. Blanda den första ledningen med de övriga och sortera in samtliga i din(a) hållare.
- Spelaren med -ledningen ställer den till vänster i sin hållare, utan att säga något.
- Spelaren med -ledningen ställer den till höger i sin hållare, utan att säga något.
- Om **utrustningskort** 2 (Walkie-Talkier) eller 10-10 (Desintegrator) kommer upp plockar ni bort dem och drar nya kort.

Missa inte chansen!

SV



10

*Ni har äntligen nått fram till Drottning Hjärtlös borg!
Men precis som i Carcassonne står det en väldig mur i
er väg. Att gnälla hjälper dock föga – hinder är till för att
övertinnas!*

FÖRBEREDELSE

-  x2
-  x2

- Varje spelare ordnar sina ledningar i respektive hållare så att varannan ledning står upprätt som vanligt och varannan ligger ned på sidan.



Helvetestornet

SV

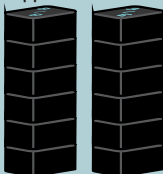


Ni står vid foten av borgens högsta torn, lika hotfullt och hårdfört som Drottning Hjärtlös själv. Men tappa inte modet nu! Klättra upp och knuffa ned henne från piedestalen – rakt ned i fängelsehålan!

FÖRBEREDELSE

-  x1
-  x2

- Innan ni delar ut ledningarna tar ni en av varje valör (1–12), blandar dem med baksidan upp och staplar dem i två torn med sex ledningar i varje. Ställ sedan tornen mitt på bordet och vänd dem så att ledningarnas framsida pekar uppåt.



- Dela till sist ut återstående ledningar (tre av varje valör, en röd och två gula) som vanligt.
- Om **utrustningskort** 10-10 (*Desintegrator*) kommer upp byter ni ut det.