

GWIAZDA W KRAKOWIE

MISJA



1

Uwaga! Słynna Cruella de Bomb, bardzo wybuchowa persona specjalizująca się w kabelkach z gwiazdkami, była widziana na krakowskim Rynku. Bierście swoje zabawki, nie ma czasu do stracenia!

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



- Podczas przygotowania misji i w trakcie misji:
numer  = 0, numer  = 13



PARZYSTE WYSTĄP



Cruella de Bomb to wyjątkowo parzysty przeciwnik – łatwo się sparzyć...

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



- Podczas przygotowania misji i w trakcie misji:
numer = 0 (parzyste), numer = 13 (nieparzyste)
- Po ułożeniu kabli w rzędzie wszystkie kable o parzystych numerach przesunąć do przodu. W przypadku **czerwonych** i **żółtych** kabli liczy się cyfra przed przecinkiem: 2.1 jest parzysty, 9.5 jest nieparzysty.



- Podczas przygotowania misji nie kładziecie znaczników **info** przed odpowiednim kablem (w trakcie misji możecie już je kłaść tak jak zwykle).
- Karty **sprzętu** i **pomocników** nie biorą udziału w tej misji.

NIE SIĘGAJCIE GWIAZD!



*Często słyszycie, że należy „sięgać gwiazd”.
Tym razem to fatalna rada – unikajcie gwiazd!*

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



- Weźcie tyle kabli, ilu jest saperów (najpierw **gwiazdkowe** kable, a następnie – jeśli to konieczne – dołóżcie losowe kable bez patrzenia, co na nich jest). Wymiejszajcie je (numerami do dołu) i rozdajcie każdemu saperowi po 1 kablu.

- Pozostałe kable rozdajcie tak jak zwykle, dodajcie do nich otrzymane powyżej kable (bez ujawniania ich numerów) i ustawcie w rzędzie (tak jak zwykle).

Kabel **gwiazdkowy** saper stawia między 2 dowolnymi kablami (czyli nie na brzegu rzędu).

- Zamiast wybierać po 1 znaczniku **info**, wylosujcie je i połóżcie przed odpowiednim kablem (przed swoim rzędem). Jeśli nie macie takiego kabla w rzędzie, znacznik **info** połóżcie z boku rzędu.

Jeśli wylosowany znacznik **info** jest żółty , powtórzcie losowanie.

KTOKOLWIEK WIDZIAŁ, KTOKOLWIEK WIE

MISJA



4

*Na stole bomba, ale brakuje jednego kabelka!
Na czole błyszczysz się potu kropelka.
Potrzebujesz specjalistów klasy „masters”.
Kogo wezwiesz? Oczywiście Bomb Busters!*

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



- Usuńcie losowo 1 **niebieski** kabel (bez podglądania) i odłóżcie go do pudełka. W misji będą więc tylko 3 kable z tym numerem. Kabel „bez pary” z tym numerem nazywać będziemy kablem SIEROTĄ.
- Saper, który ma **gwiazdkowy** kabel , stawia go (bez ujawniania) między 2 dowolnymi kablami (czyli nie na brzegu rzędu).

AWARIA PRĄDU I WYBUCH EMOCJI



Dostaliśmy cynk, że Cruella de Bomb grała w planszówki w pubie „Awaria prądu” i przegrała. A przegrywać nie potrafi! Ukryła więc tam jakieś żelastwo z wystającymi kablami. Pakujcie się i jazda do Wrocławia.

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



- Po ułożeniu kabli w rzędach, począwszy od Kapitana (a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) każdy saper wykonuje poniższe działania dla każdego swojego rzędu kabli:
 1. Usuwa 1 wybrany kabel (poza skrajnymi).
 2. Zsuwa pozostałe kable, aby nie było luki.
 3. Stawia usunięty kabel na 2 kablach, z którymi wcześniej sąsiedował. Będzie to „wystający” kabel.
- Podczas przygotowania misji nie kładziecie znaczników **info** przed „wystającym” kablem ani 2 kablami pod nim (w trakcie misji kładziecie je już tak jak zwykle).
- **Sprzęt** nr 2, **sprzęt** nr 10-10 i **sprzęt** nr 11-11 odłóżcie do pudełka.

MOTYLA NOGA! CO TU JEST GRANE?

MISJA



6

Do gry wszedł Jasper Bumbum, wierny sługa Cruelli de Bomb. Ten nikczemny nikczemnik robi wszystko, by przypodobać się swojej pani. Rozbrójcie jego bombkę!

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



2 3



tyle, ilu saperów
bierze udział w misji



1



1

1. Nie dodawajcie **żółtych** kabli do **niebieskich**. Każdy saper bierze 1 **żółty** kabel i kładzie go (numerem do góry) przed sobą. To nie jest kabel do przecięcia.
2. Weźcie tyle kabli, ilu jest saperów (najpierw **gwiazdkowe** kable, a następnie – jeśli to konieczne – dołóżcie losowe kable bez patrzenia, co na nich jest). Wymieszajcie je (numerami do dołu) i rozdajcie każdemu saperowi po 1 kablu.

Pozostałe kable rozdajcie tak jak zwykle, dodajcie do nich otrzymane powyżej kable i ustawcie w rzędzie (tak jak zwykle).

- Kabel **gwiazdkowy** saper stawia tak, jakby miał numer taki sam jak jego **żółty** kabel.
- Zamiast wybierać po 1 znaczniku **info**, wylosujcie je i połóżcie przed odpowiednim kablem (przed swoim rzędem). Jeśli nie macie takiego kabla w rzędzie, znacznik **info** połóżcie z boku rzędu. Jeśli wylosowany znacznik **info** jest żółty , powtórzcie losowanie.

ALARM NA POCZCIE!



Dostaliśmy SMS-a: „Tu Tomek z Poczty Planszówkowej. Mam tu stosy gier gotowych do wysyłki – z którejś z nich dobiega złowieszcze cykanie. Pomóżcie!”. Pora znowu odwiedzić Kraków.

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



- Podczas przygotowania misji i w trakcie misji:

numer = 0, numer = 13

- Po ustawieniu kabli w rzędy każdy saper w każdym swoim rzędzie układa w stosy kable o tym samym numerze (stawia je jeden na drugim).

Uwaga! Żółte i czerwone

kable mają inne wartości od **niebieskich**. Układane są więc pojedynczo. Jeśli

jednak między **żółtymi** lub **czerwonymi** kablami nie ma **niebieskich** kabli, układamy je w jednym stosie.



- Podczas przygotowania misji nie kładziecie znaczników **info** przed odpowiednim kablem (w trakcie misji możecie już je kłaść tak jak zwykle).
- Karty **sprzętu** i **pomocników** nie biorą udziału w tej misji.

MISJA „BOARDOWA”

MISJA



– Halo, Bomb Busters? Tu Michał, wasz wielki fan. Mam nawet taką samą koszulkę jak wy. Ale ja nie o tym. Jestem w pubie „Boardowa”. Chciałem w coś zagrać, otwieram pudełko, a tam... bomba z dziwnymi kablami. Pomóżcie!

– Wstaw wodę na herbatę. Lecimy do Krakowa!

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



2, 3, 4
saperów:



5
saperów:

bez gwiazdkowych
kabli

- Podczas przygotowania misji i w trakcie misji:

numer = 0 numer = 0

- Każdy saper stawia swoje kable w 2 rzędach, jeden na drugim. Każdy ma więc rząd **dolny** i **górny**.

- 2–4 saperów: 7 kabli o największych numerach w dolnym rzędzie, 6 pozostałych kabli w górnym rzędzie (każdy kabel z górnego rzędu stoi na 2 kablach).

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

- 5 saperów: 5 kabli o największych numerach w dolnym rzędzie, 5 pozostałych kabli w górnym rzędzie (każdy kabel z górnego rzędu stoi na 1 kablu).

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

- Sprzęt** nr 2, nr 10-10 i nr 11-11 odłóżcie do pudełka.

PO DRUGIEJ STRONIE WYBUCHU

MISJA



Znajoma Cruelli de Bomb zwana Królową Bez Serca podrzuciła coś do salonu luster – zbadajcie tę sprawę.

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



- Weźcie tyle kabli, ilu jest saperów (najpierw **gwiazdkowe** kable, a następnie – jeśli to konieczne – dołóżcie losowe kable bez patrzenia, co na nich jest). Wymieśzajcie je (numerami do dołu) i rozdajcie każdemu saperowi po 1 kablu.

Pozostałe kable rozdajcie tak jak zwykle, dodajcie do nich otrzymane powyżej kable i ustawcie w rzędzie (tak jak zwykle).

- Kabel  saper stawia jako pierwszy z lewej strony.
- Kabel  saper stawia jako pierwszy z prawej strony.
- **Sprzęt** nr 2 i **sprzęt** nr 10-10 odłóżcie do pudełka.

WITAJCIE W ZAMKU CRUELLI



Dotarliście do posiadłości Cruelli de Bomb! Musicie pokonać drobną przeszkodę – mur obronny. Nie ma czasu na narzekanie, forsujcie zamek!

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



- Ustawcie swoje kable tak jak zwykle, a następnie co drugi obróćcie na bok. Pierwszy kabel stoi pionowo (kabel pionowy), drugi stoi poziomo (kabel poziomy) i tak dalej, na zmianę.



PIEKIELNA WIEŻA

MISJA



11

Stoicie u podnóża najwyższej wieży zamku. Na jej szczycie ukrywa się Cruella. Nie traćcie odwagi, wspinajcie się dzielnie i strąćcie ją z piedestału... prosto za kratki!

DODATKOWE ELEMENTY MISJI

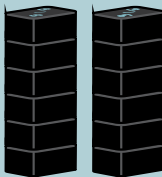


❌1



❌2

- Weźcie po 1 kablu z każdego numeru (od 1 do 12), wymieszajcie je (numerami do dołu) i ułóżcie w 2 wieże (stosy) po 6 kabli każda. Następnie połóżcie obie wieże obok planszy.



- Odwróćcie kable na górze obu wież (aby numery kabli były widoczne).
- Pozostałe kable (po 3 **niebieskie** z każdego numeru, 1 **czerwony**, 2 **żółte**) podzielcie tak jak zwykle.
- **Sprzęt** nr 10-10 (Kruszarka) odłóżcie do pudełka.