

Ekstremni krajevi



1

*Uzbuna u sedištu Bombastera!
Kraljica bez srca - ekscentrična, ekstravagantna i
izuzetno zla - primećena je u poslednjem trenutku.
Pripremite svoju profesionalnu opremu: Čeka vas
krajnje eksplozivna misija!*

POSTAVKA:

• 1  • 2 od 3  • 1  • 1 

• Tokom postavke i cele misije:

- Vrednost žice  = 0

- Vrednost žice  = 13



Par-nepar



2

*Kraljica bez srca ne igra po pravilima - ona je tu da vam poremeti rutinu i izbaci vas iz igre.
Budite oprezni: Ponekad par osvaja ruku... pre nego što stvari postanu čudne.*

POSTAVKA:

- 2 od 3 
- 2 od 3 
- 1 
- 1 

- Tokom postavke i cele misije:



= 0 (par)



= 13 (nepar)

- Nakon sortiranja žica, pomerite sve žice sa PARNIM brojevima unapred. Za CRVENE i ŽUTE žice u obzir se uzima samo broj ispred decimale: 2,1 je PAR, a 9,5 je NEPAR.



- Za ovu misiju:
 - Ne postavljajte **info** tokene tokom postavke.
 - Ne postavljajte karte **opreme** na tablu.
 - Ne uzimate karte **ličnosti** (dakle, nemate ličnu opremu).

Skrivene žice



3

Tražite Kraljicu bez srca, koja se krije... Ali i žice se igraju žmurke.

POSTAVKA:

• 1  • 4  • 1  • 1 

- Pre nego što podelite žice: uzmite jednu žicu po igraču (1 žicu, 2 žicu, a zatim, ukoliko je neophodno, dodajte nasumične žice povučene LICEM NADOLE). Promešajte ove žice, licem nadole, i podelite po jednu svakom igraču.

Zatim podelite preostale žice kao i obično: žicu koju ste dobili u prethodnom koraku umešajte sa ovim žicama i postavite je na svoje postolje (ili na jedno od njih, ukoliko imate dva).

- Ukoliko igrač ima **SPECIJALNU** žicu, ne govori to drugim igračima, već mora da je postavi **IZMEĐU druge dve žice, po svom izboru** na svom postolju (drugim rečima, ne može da je postavi na kraj postolja), tako da ne da do znanja drugim igračima da se ona nalazi kod njega.
- Umesto da birate **info** tokene, svaki igrač izvlači jedan nasumično i postavlja ga ispravno ispred svoje ruke ili pored svoje ruke ukoliko nema tu vrednost. Ukoliko se izvuče žuti **info** token, zamenite ga.

Potraga za nestalom žicom



4

Jedna žica je nestala! Da biste pronašli ovu fantomsku žicu, potreban vam je samo jedan telefonski poziv! Pa, koga ćete pozvati? Bombasterse!

POSTAVKA:

• 1  • 2  • 1 

- Pre nego što podelite žice: uklonite jednu nasumičnu **PLAVU** žicu i postavite je pored table, licem nadole, a da je ne pogledate.
- Igrač koji ima  žicu mora da je postavi **IZMEĐU** druge dve žice, po svom izboru na svom postolju (drugim rečima, ne može da je postavi na kraj postolja), tako da ne da do znanja drugim igračima da se ona nalazi kod njega.

Odsecite im glave!



5

*Dok selo tone u san, neke žice vire iznad ograde.
Mora da su krive. Odsecite im glave!*

POSTAVKA:

- 1 od 2 
- 2 od 3 

- Kada svi igrači rasporede svoje žice, počevši od Kapitena, pa u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki igrač mora da uradi sledeće, za svako svoje postolje:
 1. Uklanja jednu žicu po svom izboru.
 2. Pomer a preostale žice tako da popuni nastalu prazninu.
 3. Postavlja uklonjenu žicu na dve žice koje su bile pored nje.

Na taj način, svako postolje će imati jednu žicu koja „viri”.
- Tokom postavke ne možete postaviti **info** token ispred žice koja „viri” i dve žice koje se nalaze direktno ispod nje.
- Ako ste izvukli opremu 2 (*Voki-tokiji*), 10-10 (*Dezintegrator*) ili 11-11 (*Kuka*), zamenite ih.

Prave žice ili prljavi trik?



6

Pratili ste trag koji je ostavio general Kečap, verna desna ruka Kraljice bez srca. Ovaj dovitljivi prevarant, prerušen u pukovnika Senfa, spreman je da vam pokaže i crvenu i žutu!

POSTAVKA:

- 2 od 3  • broj igrača  • 1  • 1 

- Pre nego što podelite žice:
 1. Nemojte da mešate **ŽUTE** žice sa ostalim. Svaki igrač uzima jednu **ŽUTU** žicu i postavlja je licem nagore pored svoje postavke. Ona se ne računa kao jedna od žica već samo označava vrednost.
 2. Pre nego što podelite žice: uzmite jednu žicu po igraču ( žicu,  žicu, a zatim, ukoliko je neophodno, dodajte nasumične žice povučene LICEM NADOLE). Promešajte ove žice, licem nadole, i podelite po jednu svakom igraču. Zatim podelite preostale žice kao i obično: žicu koju ste dobili u prethodnom koraku umešajte sa ovim žicama i postavite je na svoje postolje (ili na jedno od njih, ukoliko imate dva).
- Igrači koji imaju **SPECIJALNE** žice postavljaju ih na svoje postolje kao da imaju vrednost **ŽUTE** žice koja se nalazi pored njihove postavke, a da ne kažu to drugim igračima.
- Umesto da birate **info** token, svaki igrač izvlači jedan nasumično i postavlja ga ispravno ispred svoje ruke ili pored svoje ruke ukoliko nema tu vrednost. Ukoliko se izvuče žuti **info** token, zamenite ga.

Nema prostora za grešku



Ne sumnjajte u svoje oči, žice su postavljene tako da vas spotaknu. Pažljivo ih prebrojite. Matematička greška bi bila fatalna ako želite da nadmudrite Kraljicu bez srca.

POSTAVKA:

- 2 od 3
- 2 od 3
- 1
- 1

- Tokom postavke i cele misije:



- Unutar svakog postolja, nakon sortiranja žica, igrači slažu žice iste vrednosti u kolone, tako što ih postavljaju jednu na drugu.



Napomena: Crvene i žute žice imaju vrednost „crvena” ili „žuta”. Zbog toga su one često same u svojoj koloni, osim ako između njih nema drugih žica.

- Za ovu misiju:
 - Ne postavljajte **info** tokene tokom postavke.
 - Ne postavljajte karte **opreme** na tablu.
 - Ne uzimate karte **ličnosti** (dakle, nemate ličnu opremu).

RaspoREDite se!



8

Dok nastavljate da pratite Kraljicu bez srca, žice se dele u dva reda!

Nema povlačenja - pređite na posao!

POSTAVKA:

• 2 

2, 3, 4
igrača:

• 1 

• 1 

5
igrača:

bez **SPECIJALNIH**
žica

- Tokom postavke i cele misije:

 = 0

 = 0

- Svaki igrač postavlja svoje žice u dva reda: prvi na sto, a drugi NA PRVI RED:

- 2 do 4 igrača: Nakon što sortirate žice, postavite sedam žica sa većim brojevima na sto, a zatim postavite šest žica sa manjim brojevima na njih, tako da svaka gornja žica stoji na dve žice ispod nje.



- 5 igrača: Isti princip, ali postavite pet žica sa većim brojevima na sto, a zatim postavite pet žica sa manjim brojevima na njih, tako da svaka gornja žica stoji na jednoj žici ispod nje.



- Ako ste izvukli opremu 2 (Voki-tokiji), 10-10 (Dezintegrator) ili 11-11 (Kuka), zamenite ih.

Sve... ili BUM!



Dok se približava konačan obračun, žice se ukrštaju i prave haos.

Jedna pogrešna odluka i propali ste! Proverite svoje koordinate jer svaki potez je važan!

POSTAVKA:



- Pre nego što podelite žice: uzmite jednu žicu po igraču (■ žicu, ■ žicu, a zatim, ukoliko je neophodno, dodajte nasumične žice povučene LICEM NADOLE). Promešajte ove žice, licem nadole, i podelite po jednu svakom igraču.

Zatim podelite preostale žice kao i obično: žicu koju ste dobili u prethodnom koraku umešajte sa ovim žicama i postavite je na svoje postolje (ili na jedno od njih, ukoliko imate dva).

- Igrač koji ima ■ žicu mora da je postavi na levi kraj postolja, a da ne kaže to drugim igračima.
- Igrač koji ima ■ žicu mora da je postavi na desni kraj postolja, a da ne kaže to drugim igračima.
- Ako ste izvukli opremu 2 (*Voki-tokiji*) ili 10-10 (*Dezintegrator*), zamenite ih.

Ne propustite svoju šansu!



10

Konačno ste stigli do tvrđave Kraljice bez srca! Ali tamo je kaos - kao u Karkasonu, zid ti stoji na putu. Nema vremena za žalbe kada buljiš u ovakvu prepreku!

POSTAVKA:

- 2 
- 2 

- Svaki igrač postavlja svoje žice unutar svog postolja (ili svojih postolja) tako da: prva žica stoji uspravno, druga položeno, na bočnu stranu, i tako dalje, naizmenično.



Pakleni toranj



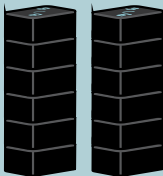
Nalazite se u podnožju najviše kule u zamku, a Kraljica bez srca vlada na njenom vrhu.

*Ne gubite ži(v)ce - popnite se i oborite je sa trona...
pravo u tamnicu!*

POSTAVKA:

- 1 
- 2 

- Pre nego što podelite žice: uzmite po jednu žicu svakog broja (od 1 do 12) i promešajte ih licem nadole. Zatim ih složite u dve kule od po šest nivoa i postavite ih tako da gornje pločice budu okrenute licem nagore.



- Igrači zatim dele preostale žice (tri od svakog broja + jednu crvenu + dve žute), kao i obično.
- Ako ste izvukli opremu 10-10 (*Dezintegrator*), zamenite je.