

Velký zlý vlk

#20

Takhle sériový bombový atentátník podepisuje své útoky. Ale vy se přece nebudete bát vlka nic!

PŘÍPRAVA MISE



- První drát, který si do každého stojanu zařadíte, **musíte postavit úplně vpravo** (bez ohledu na jeho hodnotu) a seřadit pouze ostatní dráty. Před tento „odstrčený“ drát položte žeton .



- Pokud kdykoli vyložíte kartu vybavení 2 (Vysílačky), odhod'te ji a vyložte novou.



2 hráči: •  ×2 ze 3 •  ×4

Krvavá tlačénka

#21

*To se na zabijačkách nestává: bomba ukrytá v tlačence!
Při zajišťování této bomby si budete muset počínat
obzvlášť opatrně – nechcete přece, aby se zabijačka
proměnila v krvavá jatka... teda... víte, jak to myslíme.*

PŘÍPRAVA MISE



• *1 ze 2 •



- Nahrad'te všechny žetony **nápovědy**  novými žetony **sudá/lichá**  . Černé (původní) žetony **nápovědy** můžete vrátit do krabice.
- Během přípravy budete namísto žetonů **nápovědy** rozmísťovat ke svým modrým drátům pouze žetony **sudá/lichá**. To bude jediná informace, kterou se o vašich drátech spoluhráči dozvědí.



2 hráči: •  *2

Vylučovací metoda

#22

„Jakmile vyloučíte nemožné, všechno ostatní, co zbude, ať je to jakkoli nepravděpodobné, musí být pravda.“

Sherlock Holmes

PŘÍPRAVA MISE



- Namísto obvyklého výběru 1 žetonu **nápovědy** 📖 si každý hráč vezme 2 žetony o hodnotách, které ve své zásobě **NEMÁ**. Ty umístí vedle svého stojanu.
 - Je povoleno vzít si i žlutý žeton **nápovědy** 📖
 - Pyrotechnik, který má 2 stojany, si vezme a položí 2 žetony: po 1 ke každému stojanu.
 - Pokud pyrotechnikovi v zásobě chybějí dráty jen 1 hodnoty, položí pouze 1 žeton – respektive vůbec žádný, má-li dráty všech hodnot včetně žlutých.

Mise v Šošůvce

(obec se 685 obyvateli v okrese Blansko)

#23

Tohle není film a ne všechny atentáty se odehrávají v hlavních městech. Ale řidič dodávky z ústředí nemůže místo činu najít... vaše vybavení se trochu zpozdí.

PŘÍPRAVA MISE



• 1 ze 3 •



- Nevykládejte žádné společné karty **vybavení**, ale vylosujte 7 karet **vybavení** a položte je lícem dolů jako balíček na herní plán.
- Vylosujte jednu **číselnou** kartu a vyložte ji lícem vzhůru vedle karty mise.



2 hráči: •  2 ze 3

*Počítáme s vámi, že si dráty dobře přepočítáte.
Odpočet už běží...*

PŘÍPRAVA MISE



- Namísto žetonů **nápovědy** budete používat žetony „*1“, „*2“, „*3“   , a to jak během přípravy hry, tak po celou misi.
- Tyto žetony ukazují, kolikrát se na daném **stojanu** vyskytuje daná hodnota, a to včetně drátů, které už byly přestřiženy. Žetony *2 a *3 lze položit k libovolnému z drátů stejné hodnoty (levý, pravý, v případě *3 i prostřední).
- Tyto žetony nesmíte vůbec pokládat k červeným drátům.



2 hráči: •  *3

Abych tě lépe slyšela...

#25

Ať už má velké uši nebo ne, víte, že velký zlý vlk naslouchá! Cokoli, co během této mise řeknete nahlas, vás může stát život!

PŘÍPRAVA MISE



2 hráči: •  ×3

Už jste zase skončili vlkovi na špek. Odsud vás dostane jen solidní týmová práce.

PŘÍPRAVA MISE



• ×2 •

- Vyložte na stůl všechny **číselné** karty lícem vzhůru.



- Pokud kdykoli vyložíte kartu vybavení 10 (*Paprsek X/Y*), odhod'te ji a vyložte novou.

Modelová situace

#27

Těto šedobílé výbušné plastelíně se říká semtex a je československého původu, stejně jako slovo pro ni, které od nás přejal celý svět. Zdá se, že lidstvo obohacujeme hlavně slovy pro potenciálně nebezpečné věci: semtex, pistole, robot, dolar...

PŘÍPRAVA MISE



• ×1



• ×4

- V této misi výjimečně vraťte všechny karty pyrotechniků do krabice (jakmile určíte kapitána). Nikdo v této misi nemá *Dvojitý detektor*!
- Pokud kdykoli vyložíte kartu vybavení 7 (*Náhradní baterie*), odhod'te ji a vyložte novou.



2 hráči: Kapitán během přípravy hry nepokládá žeton **nápovědy**.

Kapitán Zdechlina

#28

*Kapitán Zdechlina není nejostřejší tužka v penále.
Zapomněl si vybavení.
A jestli se splete, tak jsme tady skončili!*

PŘÍPRAVA MISE



- Po rozdání karet **pyrotechniků** kapitán – zde zvaný kapitán Zdechlina – musí odložit svou kartu do krabice. Nebude mít k dispozici *Dvojitý detektor*.

 2 hráči: •  x3 •  x4

Volané číslo je odpojené...

#29

*Některý čísla prý jsou past, tak radši polevit
z vysokejších otáček...*

PŘÍPRAVA MISE



• ×3 •



- Zamíchejte **číselné** karty a rozdejte každému pyrotechnikovi 2 lícem dolů, plus jednu navíc pyrotechnikovi po kapitánově pravici. Zbytek karet položte lícem dolů na stůl jako dobírací balíček. Svě karty nikdo nikomu neukazuje.



2 hráči: Kapitán během přípravy hry nepokládá žeton **nápovědy**.

Nebezpečná rychlost

#30

*Velký zlý vlk se vrátil a myslivec vás z toho nevyseká.
Připravte se, má pro vás rychlou a zběsilou misi!*

PŘÍPRAVA MISE



- Zamíchejte všech 12 **číselných** karet a položte je jako dobírací balíček lícem dolů na stůl.

