

Prioritetssans

#9

Dagens bombe kommer med lidt særprægede instrukser: En formidabel, gal videnskabsmand har pillet ved bomben, og flere af ledningerne skal klippes i en bestemt rækkefølge. Husk jeres træning, så skal det nok gå!

FORBEREDELSE



- Bland **talkortene**, træk 3 af dem, og læg dem med billedsiden opad på en række på bordet. Placér **sekvenskortet** (side A) over kortet længst til venstre.



 2 spillere: •  x2 •  x4

En hård dag

#10

Endnu en spændende dag som bomberyddere venter jer. Desværre bliver det lidt en hård dag – kaffemaskinen er i stykker, og hele holdet mærker presset. Hold humøret højt, arbejd sammen, og håb på, at kaffemaskinen virker igen inden næste mission!

FORBEREDELSE



- Sæt en nedtælling på 15 minutter.
- Hvis **udstyrskort** 11 (Kaffekrus) bliver trukket, kasserer I det og trækker et nyt kort.

 2 spillere: •  12 min

Blå på rød, det kan blive vores død

#11

"Du beder mig om at klippe den blå ledning, kaptajn, men husk: Jeg er farveblind."

FORBEREDELSE



x2



- Træk et tilfældigt **talkort**, og placér det med billedsiden opad bag dette missionskort.
- Hvis der er et **udstyrskort** med det samme nummer, skal dette kort erstattes af et nyt.
- Ja, I må gerne putte **info**-brikker foran en ledning, der matcher **talkortets** værdi, men er det klogt?



2 spillere: •  x4

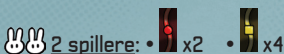
Under forberedelsen placerer kaptajnen ikke en **info**-brik foran sine brikholdere.

"En 27Bstreg6-blanket? Aldrig hørt om den. Øh, hvad mener du med, at vi ikke kan rekvirere bombe-rydderudstyr uden den blanket? Hvad gør vi så nu?!"

FORBEREDELSE



- Placér 1 **talkort** med billedsiden opad på hvert **udstyrskort** i spil. Sørg for, at udstyrskortenes egne tal er synlige øverst på kortene (se eksemplet herunder).



Kode Rød!

#13

Den gale videnskabsmand slår til igen! Siden I forpurrede hans planer sidste gang, har han set rødt ... så rødt, at han har sat hele 3 RØDE ledninger i sin nye bombe. KODE RØD!

FORBEREDELSE

-  x3

- Bland ikke de 3 RØDE ledninger sammen med resten. Giv én rød ledning med billedsiden nedad til hver spiller, begyndende med kaptajnen og med uret rundt. (Med 2 bomberyddere får kaptajnen 2 og placerer 1 på hver brikholder.) Giv derefter de blå ledninger som normalt.
- I stedet for at vælge en **info**-brik trækker hver spiller 1 tilfældig **info**-brik og placerer den foran sin brikholder foran en matchende ledning som normalt. Hvis de ikke har en ledning, der matcher **info**-brikken, placeres den med billedsiden opad ved siden af brikholderen. Hvis der trækkes en "gul" **info**-brik, returneres den, og en ny **info**-brik trækkes.

 2 spillere: Under forberedelsen placerer kaptajnen ikke en **info**-brik foran sin brikholder.

Højrisikobomberydde

(også kendt som Grønskolling)

#14

Vi husker alle, hvor svedige hænder vi havde på vores første mission: Det var noget af en udfordring. Så lad os hjælpe rekrutten. Lad os overlade de nemme klip til grønskollingen, hvis muligt ... selv den mindste fejl kan være dødbringende!

FORBEREDELSE



x2



x2

ud af 3

- Bland **personkortene** med billedsiden nedad, og giv 1 kort til hver spiller. Alle afslører deres kort. Spilleren med **kaptajn**kortet bliver omtalt som "grønskollingen" i denne mission.



2 spillere:



x3



x4

Mission i НОВОСИБИРСК

(Bare rolig, vi kan heller ikke udtale det ...)

#15

Grundet en forsendelsesfejl er disse nye udstyrskasser markeret på russisk (hvilket er problematisk, da vi havde tysk og fransk i gymnasiet). Vær forberedt på en overraskelse i hver udstyrskasse!

FORBEREDELSE



x1 ud af 3



- Bland og træk det normale antal **udstyrskort**, men læg dem med billedsiden nedad uden at se på dem.
- Bland de 12 **talkort** og læg dem i en bunke med billedsiden nedad ved siden af spillepladen, og vend det øverste kort.



2 spillere: •  x2 ud af 3

Det giver så meget mening

#16

Bliv ikke ladet tilbage. Foretag det rigtige træk!

FORBEREDELSE

-  x1
-  x2 ud af 3
- 
- 

- Bland **talkortene**, træk 3 af dem, og læg dem med billedsiden opad på en række på bordet. Placér **sekvenskortet** (side B) over kortet længst til venstre.



2 spillere: •  x2 •  x4

Kan I skelne mellem sandt og usandt?

FORBEREDELSE



- x2 ud af 3

- Bland **personkortene** med billedsiden nedad, og giv 1 kort til hver spiller. Hver spiller afslører sit kort. Spilleren med "kaptajnkortet" bliver kaldt "V. Ildspor" i denne mission. Derefter returnerer V. Ildspor sit kaptajnkort til spillets æske: Han har ikke adgang til en **dobbeltdetektor**!
- I stedet for at placere 1 **info**-brik foran sin brikholder placerer V. Ildspor 2. Disse brikker skal være **FALSKE**: de 2 værdier må ikke svare til de 2 ledningers værdier. Det er ikke tilladt at placere dem foran en rød ledning.



- 2 spillere: •  x3

BAT-radar

#18

I denne mission er der intet udstyr! Heldigvis har vores alle sammens favorit selvtægtsmand og kappeklædte korsfarer lånt os sin avancerede BAT-RADAR.

FORBEREDELSE



x2



- Bland og lav en stak med de 12 **talkort** med billedsiden nedad.
- Placér udstyrskort 8 (*Standardradar*) med billedsiden opad på spillepladen, men uden at placere andre **udstyrskort** på spillepladen.
- Under forberedelsen placerer I ingen **info** -brikker foran jeres brikholdere.



2 spillere: •  x3

Efter store anstrengelser har I sporet den gale videnskabsmand til hans hemmelige base – en fjerntliggende og uhyggelig hule, hvorfra han har udtænkt alle sine skumle planer. Kun tiden vil vise, hvad I finder derinde ...

FORBEREDELSE



x1



x2 ud af 3

