

Den store, stygge ulv

#20

De seneste rapporter afslører, at en ny serie-bombemand er dukket frem, og han har et uhyggeligt kaldenavn; men hvem er bange for den store, stygge ulv? Ikke jer! Ikke jer!

FORBEREDELSE



- Den sidste ledning givet til hver brikholder placeres ikke i numerisk rækkefølge, men sættes i stedet helt til højre på brikholderen (uanset dens værdi). Placér en -brik foran denne ledning.



- Hvis **udstyrs kort** 2 (Walkie-talkies) bliver trukket, kasserer I det og trækker et nyt kort.

 2 spillere: •  x2 ud af 3 •  x4

Død ved haggis

#21

Begrebet «smagsbombe» har fået en helt ny betydning. For første gang i verdenshistorien har vi fundet en bombe skjult i haggis! Det er en lidt særpræget ret, men hold tungen lige i munden, så kommer I alle helskindet herfra.

FORBEREDELSE



• x1 ud af 2 •



- Erstat alle **info**  -brikker med **lige/ulige**  .
(Returnér **info** -brikkerne til spillets æske.)
- Under forberedelserne skal alle i stedet for at placere en **info** -brik foran brikholderen placere 1 **lige/ulige**-brik. Når I deler information, oplyser I ikke længere ledningernes talværdi, men om den er lige eller ulige.



2 spillere: •  x2

Negative indtryk

#22

"Når man har elimineret det umulige, så må det, der er tilbage – uanset hvor usandsynligt – være sandheden."

Sherlock Holmes

FORBEREDELSE



x1



x4

- I stedet for at vælge en **info** -brik som normalt, tager hver spiller 2 brikker med værdier, de IKKE har på hånden, og placerer dem ved siden af deres brikholder.
 - Det er tilladt at tage en "gul" **info**-brik.
 - Bomberyddere med 2 brikholdere vælger og placerer 2 brikker: 1 ved hver brikholder.
 - Hvis en bomberydder har færre end 2 værdier manglende på deres hånd, placerer de færre brikker (enten 1 eller endda 0).

Desarmering i Fordwich

(381 indbyggere, 64 miles fra London).

#23

Ikke alle farlige missioner finder sted i storbyer. Denne gang er I draget til den smukke landsby Fordwich, Storbritanniens mindste by. Desværre har flyselskabet mistet jeres bagage, og I har ingen tid at spille – så I må i gang uden jeres udstyr!

FORBEREDELSE



x1 ud af 3



- Tag ikke nogen **udstyrskort** under forberedelserne, men lav i stedet en stak med 7 vilkårlige **udstyrskort** og placér den med billedsiden nedad ved spillepladen.
- Vælg et tilfældigt **talkort** og placér det med billedsiden opad ved siden af missionskortet.



2 spillere: •  x2 ud af 3

Tjekket og dobbelttjekket!

#24

*Vi regner med, at I holder nøje styr på ledningerne.
Skynd jer! Den endelige nedtælling påbegynder snart ...*

FORBEREDELSE



- Erstat **info**-brikkerne med "x1" , "x2"  - og "x3"  -brikkerne. Disse brikker bruges under hele denne mission (forberedelse og under selve spillet).
- Disse brikker viser, at værdien på den indikerede ledning er til stede én, to eller tre gange på den **brikholder** (inkl. allerede klippede ledninger). x2 og x3 kan placeres på en valgfri af disse 2 eller 3 ens brikker.
- Disse brikker kan ikke placeres foran RØDE ledninger.



2 spillere: •  x3

Så jeg bedre kan
høre dig ...

#25

*Store ører eller ej, så lytter den store, stygge ulv
altid – alt, I siger, kan betyde den visse død i denne
mission. Shhhh! I er blevet advaret ...*

FORBEREDELSE



2 spillere: •  x3

I har fanget den store, stygge ulvs opmærksomhed, og det betyder, at I er i store problemer! Hans seneste udfordring er ulig alt, I har oplevet før. Det vil kræve overordentligt godt samarbejde, hvis I vil overleve denne mission ...

FORBEREDELSE



- Placér alle **talkortene** på bordet med billedsiden opad.



- Hvis **udstyrs kort** 10 (X- eller Y-sensor) bliver trukket, kasserer I det og trækker et nyt kort.

Leg med ledninger

#27

Denne grå, voksagtige substans bruges til modelbygning og kendes under navnet plastilina i visse dele af verden. Men der er ikke tid til en længere historieforelæsning – for disse ledninger er forbundet til noget virkelig sprængfarligt!

FORBEREDELSE



x1



x4

- Giv personkortene som normalt for at finde kaptajnen, men vend så alle personkortene om – der er ingen dobbeltdetektorer i denne mission!
- Hvis **udstyrskort** 7 (Reservebatterier) bliver trukket, kasserer I det og trækker et nyt kort.



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

Kaptajn T. Ankeløs

#28

Kaptajn T. Ankeløs er ikke den hurtigste knallert på kajen. Han har glemt sit værktøj derhjemme og – JA, det står faktisk lige ved hoveddøren derhjemme – og hvis han begår bare én enkelt fejl så er det game over, mand!

FORBEREDELSE



x2



x4

- Efter personkortene er blevet givet, returnerer kaptajnen (som alle spillerne skal kalde Kaptajn T. Ankeløs i denne mission) sit **personkort** til spillets æske. Kaptajn T. Ankeløs har ikke sin **dobbelt-detektor**. (Den er der hjemme, husker I vel?)



2 spillere: •  x3 •  x4

Følg med: Det er tid til noget ægte prognosticering!

FORBEREDELSE



- Bland og giv 2 **talkort** med billedsiden nedad til hver spiller (3 kort til spilleren til højre for kaptajnen), og læg resten af talkortene med billedsiden nedad i en stak midt på bordet. Hver spiller tager sine kort op uden at vise dem til andre.

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

Højhastighedsmission!

#30

Den store, stygge ulv er tilbage og farligere end nogensinde. Spænd sikkerhedsselen – han har en tempofyldt mission til jer!

SETUP



- Bland de 12 **talkort** og læg dem i en stak med billedsiden nedad tæt ved spillepladen.

