

Med én hånd bundet på ryggen ...

#31

Nogle begrænsninger vælger man selv ... andre gør man ikke ... men til slut bryder vi fri af vores begrænsninger og når vores sande potentiale!

FORBEREDELSE



x2 ud af 3



x5 (kortene A til E)

- Læg de 5 **begrænsningskort** A til E med billedsiden opad på bordet. Før I tager **info**-brikker, tager først kaptajnen og så hver spiller i urets retning 1 kort og placerer det med billedsiden opad foran sig.
- Med færre end 5 bomberyddere kasseres de(t) ekstra **begrænsningskort**.



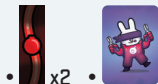
2 spillere: Vi fraråder, at I vælger både A+B eller C+D.

Læssevis af løjer

#32

I har mødt nogle rådne æbler gennem tiden, men denne klamme klovn er nok den værste. Det er nok til at give den modigste coulrofobi (slå det op)! Men den, der ler sidst – tilpas jer hans sære logik eller BOOM!

FORBEREDELSE



• x2 •

- Bland de 12 begrænsningskort og læg dem i en stak tæt ved spillepladen. Vend det øverste kort med billedsiden opad.



2 spillere: •



x3

Det, der sker i Vegas ...

#33

En klovn er aldrig nok – nu har G. Clowney og hans 11 venner placeret en bombe på casinoets sikkerhedsboks! Er det her Game On eller Game Over?

FORBEREDELSE



• x2 ud af 3



- Erstat alle **info**-brikker  med **lige/ulige**-brikker  . (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: •  x3

Det svageste led

#34

Hvis I følger kommandovejen, finder I det på et eller andet tidspunkt, men hvordan ser man det? Det kan endda være dig!

FORBEREDELSE



x1



x5 (kortene A til E)

- Når I har fundet ud af, hvem der er kaptajnen, blander I **personkortene** (sørg for at inkludere kaptajnkortet), og giv 1 kort til hver spiller med billedsiden nedad. Den første spiller ender derfor ikke nødvendigvis med kaptajnkortet.
- Bland **begrænsningskortene** A til E, og giv 1 kort med billedsiden nedad til hver spiller. Kig ikke på de resterende kort.
- Hver bomberydder kigger i hemmelighed på sine 2 kort. Spilleren, der sidder med kaptajnkortet, er nu det **svageste led**, men de må ikke sige det til de andre spillere. I stedet skal kun det **svageste led overholde sin begrænsning** (de andre spillere skal se på deres kort, men skal ikke overholde begrænsningen).



2 spillere: MISSION IMPOSSIBLE! Denne mission kan ikke spilles med kun 2 bomberyddere.

Ingen forbindelse, enlig ledning

#35

Denne enlige ledning er fastloddet!

FORBEREDELSE

-  x2 ud af 3
-  x4
- 

- FØR I blander de røde og gule ledninger sammen med de blå ledninger, modtager hver bomberydder 1 blå ledning med billedsiden nedad til hver brikholder. Denne ledning placeres ikke i numerisk rækkefølge, men sættes i stedet helt til højre på brikholderen (uanset dens værdi). Placer en -brik foran denne ledning. I kan nu blande de andre ledninger og fordele dem som normalt.



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

-  2 spillere: •  x3 •  x4

Panik under palmetræerne

#36

Velkommen til Bora Bora. Det er et paradis ... men ikke i dag! I dag bliver der ikke tid til at lave bomber i poolen ...

FORBEREDELSE

-  x1 ud af 3
-  x2
- 
- 

- Bland **talkortene**, og læg 5 af dem med billedsiden opad på bordet på en række. Ændr ikke rækkefølgen.
- Kaptajnen vælger (uden at rådføre sig) at placere **sekvenskortet** (side A) i en af de to ender med pilen pegende nedad rækken.



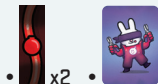
- 2 spillere: •  x2 ud af 3 •  x4

Joker på afveje

#37

Han har enten en skrue eller en ledning løs – hver gang I gør fremskridt, ændrer han reglerne! Denne klovn går jer virkelig på nerverne.

FORBEREDELSE



- Bland de 12 **begrænsningskort** og læg dem i en stak tæt ved spillepladen. Vend det første kort med billedsiden opad.

 2 spillere: •  x3

Ret og vrang ...

#38

Kaptajnen har en særlig opgave, og ingen andre kan hjælpe ham. En helt særlig ledning kræver en kaptajns helt særlige håndslag!

FORBEREDELSE



• x2

- Når ledningerne er blevet fordelt, tager kaptajnen 1 af sine ledninger, vender den om uden at se på den og placerer den helt til højre på sin brikholder. (Ledningens værdi vender mod de andre spillere og står sandsynligvis ikke korrekt i rækkefølgen.)



2 spillere: •  x3

De 4 ædle ledninger

#39

Ifølge Dr. Strangewire får man uvurderlig information, hvis man klipper de 4 rigtige ledninger på det rigtige tidspunkt!

FORBEREDELSE



x2 ud af 3



x4



- Læg ikke **udstyrskort** på spillepladen.
- Læg et vilkårligt **talkort** på det første "udstyrsfelt" på spillepladen.
- Tag 8 vilkårlige **talkort** og placér dem i en stak med billedsiden nedad ved siden af spillepladen.
- I stedet for at vælge en **info**-brik tager hver spiller 1 vilkårligt og placerer den korrekt foran sin brikholder (eller ved siden af deres brikholder, hvis vedkommende ikke har nogen ledninger, der matcher værdien på den **info**-brik). Hvis der trækkes en "gul" **info**-brik, returneres den, og en ny **info**-brik trækkes.



2 spillere: •  x3 •  x4

Hard to Die

(Et juleeventyr).

#40

I er på besøg i Fox Plaza Tower for at holde julefrokost med holdet ... men tingene er gået lidt i fisk. Det er svært at kommunikere, når man er fanget i en ventilationsskakt, mens man forsøger at desarmere en gidseltagers bombe. Velkommen til festen, makker!

FORBEREDELSE



- Erstat **info**-brikkerne med "x1", "x2", "x3"-brikkerne OG lige/ulige-brikker. (Returnér **info**-brikkerne til spillets æske.)
- Under forberedelserne skal kaptajnen i stedet for at placere en **info**-brik foran brikholderen placere en x1-, x2- eller x3-brik. Derefter placerer spilleren til venstre en lige/ulige-brik i stedet for en **info**-brik. Den næste spiller bruger en "x1, x2, x3"-brik igen, og spillerne bliver ved med at skifte mellem de top typer, indtil alle har en brik foran deres hånd.
- "x1, x2, x3"-brikker og lige/ulige-brikker kan ikke placeres foran røde ledninger.

 2 spillere: Kaptajnen placerer ikke en brik under forberedelserne. Den anden spiller placerer en lige/ulige-brik.

Latinamerikansk bombe

#41

"Para bailar la Bamba...", hvilket betyder "Pokkers, endnu en bombe" på spansk (eller måske ikke ... oversættelse er ikke min stærkeste side). Denne bombe er brandvarm, så hold hovedet koldt!

FORBEREDELSE



x1 ud af 3



• x antallet af spillere (maks. 4)

- Bland ikke de GULE ledninger sammen med de andre ledninger. De er SNUBLETRÅDE: giv 1 med billedsiden nedad til hver bomberydder. (med 5 bomberyddere får kaptajnen ikke nogen GUL ledning.)
- Sæt detonator-drejepilen på dette felt:
- I stedet for at vælge en **info**-brik tager hver spiller 1 vilkårligt og placerer den korrekt foran sin brikholder (eller ved siden af deres brikholder, hvis vedkommende ikke har nogen ledninger, der matcher værdien på den **info**-brik).
- Hvis **udstyrskortet Falsk bund** " " bliver trukket, kasserer I det og trækker et nyt kort.



2 spillere: • x2 ud af 3 • x2

Tid til at stikke af og melde sig til cirkus ...

#42

Da I modtog Jokerens invitation, burde I have gættet, at det ville blive noget af et show. Én ting er sikker: I er ikke forberedt til det kaos, I bliver mødt af i denne mission!

FORBEREDELSE



• x1 ud af 3

• x4

•

