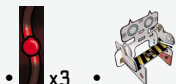


Robotten Nano

#43

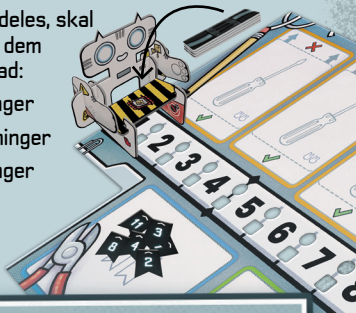
Velkommen til fremtiden! Nano er banebrydende inden for bomberydning, men vi er ikke helt sikre på, om den hjælper eller gør tingene værre ...

FORBEREDELSE



• x3 •

- Placér Robotten Nano på spillepladen på felt "1."
- Når ledningerne fordeles, skal Nano have nogen af dem med billedsiden nedad:
 - 2 spillere: 5 ledninger
 - 3-4 spillere: 4 ledninger
 - 5 spillere: 3 ledninger



 2 spillere: Under forberedelsen trækker kaptajnen sin **info**-brik tilfældigt.

Presset under vandet

#44

Den blodrøde Kanin er en berygtet pirat med en forkærlighed for eksplosiver. I er sikre på, at I vil møde ham på en fremtidig mission. Det er på tide at lære, hvordan man bruger iltbeholdere ... og håndterer presset ved at skulle klippe ledninger dybt under vandet!

FORBEREDELSE



• x1 ud af 3 •



- Placér 2 **oxygen** -brikker pr. bomberydder på reservezonen på bagsiden af dette kort. (Eksempel: Placér 6 brikker i et spil med 3 spillere).
- Hvis **udstyrskort** 10 (X- eller Y-sensor) bliver trukket, kasserer I det og trækker et nyt kort.
- Brug ikke den nye karakter, der har X- eller Y-sensoren som sit personlige udstyr.

Frivillige søges

#45

Bomberydderens skæbne hviler i dine hænder – og dine holdkammeraters. Føler I jer fortrøstningsfulde? Det er nu, I skal sige fra!

FORBEREDELSE



- Bland de 12 **talkort** og læg dem i en stak tæt ved spillepladen med billedsiden nedad.
- Hvis **udstyrskort** 10 (X- eller Y-sensor) eller 11 (Kaffekrus) bliver trukket, kasserer I det og trækker et nyt kort.
- Brug ikke den nye karakter, der har X- eller Y-sensoren som sit personlige udstyr.

 2 spillere: •  x3

Hemmelig agent

#46

"Navnet er Bomb, James Bomb Jr."

FORBEREDELSE



-  x4 (brug brikkerne med værdierne: 5,1/6,1/7,1/8,1)
- Hvis **udstyrs kort** 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.

Beregn oddsene

#47

Ingen kunne have forestillet sig, at en bomberydder ville få brug for deres matematikundskaber fra folkeskoletiden, men sådan er det altså!

FORBEREDELSE



• x2 ud af 3 •



- Placér de 12 **talkort** med billedsiden opad i to rækker på bordet.



- Hvis **udstyrskort** 10 (X- eller Y-sensor) bliver trukket, kasserer I det og trækker et nyt kort.
- Brug ikke den nye karakter, der har X- eller Y-sensoren som sit personlige udstyr.

2 spillere: • x3

Dødbringende ledninger 3

#48

"På 3."

"Vent! Når du siger "på 3", mener du så, at vi gør det på 3, eller tæller vi til 3, og så gør vi det?"

FORBEREDELSE



- Bland ikke de 3 GULE ledninger sammen med resten. Giv dem i stedet i urets retning med billedsiden nedad til hver bomberydder startende ved kaptajnen. (Med 2 bomberyddere får kaptajnen 2 og placerer 1 på hver brikholder.) Giv derefter de andre ledninger som normalt.

 2 spillere: •  x3 •  x3

Den blodrøde Kanin er nok en sørøver, men han deler aldrig sin rom med nogen. Bomberydderne har ikke noget valg – I skal alle dele jeres flasker med ilt strategisk!

FORBEREDELSE



- Fordel **oxygen** -brikker synligt foran jer:
 - 2 bomberyddere: 7 brikker hver
 - 3 bomberyddere: 6 brikker hver
 - 4 bomberyddere: 5 brikker hver
 - 5 bomberyddere: 4 brikker hver
- Hvis **udstyrs kort** 10 (X- eller Y-sensor) bliver trukket, kasserer I det og trækker et nyt kort.
- Brug ikke den nye karakter, der har X- eller Y-sensoren som sit personlige udstyr.

 2 spillere: •  x3

Det sorteste hav

#50

I burde have gættet, at Den blodrøde Kanin ville slå til igen, og denne gang er det midt om natten midt ude på havet! Han har kapret jeres skib og slukket for strømmen. Kan I huske, hvor alting er, selvom lyset er slukket?

FORBEREDELSE



- Returnér alle **verifikation** -brikker  og røde/gule træbrikker  , til spillets æske. I skal ikke bruge dem i denne mission.
- Alle bør undersøge de røde og gule ledninger i spil, før de blandes sammen med de blå ledninger.
- I stedet for at placere deres valgte **info** -brikker foran deres hænder, peger alle først med deres finger på den relevante ledning og placerer så brikken ved siden af deres brikholder. Ja, I skal huske alle disse oplysninger!

 2 spillere: •  x3 •  x4

Det er din (u)lykkes dag!

#51

Nogle gange er evner og god træning bare ikke nok ... som for eksempel i dag. I må stole på jeres mavefornemmelser for at komme i mål!

FORBEREDELSE



- Bland de 12 **talkort** og læg dem i en stak tæt ved spillepladen med billedsiden nedad.
- Flyt detonator-drejepilen 1 felt tilbage (som hvis der var en ekstra bomberydder).
- Hvis **udstyrskort** 10 (X- eller Y-sensor) bliver trukket, kasserer I det og trækker et nyt kort.
- Brug ikke den nye karakter, der har X- eller Y-sensoren som sit personlige udstyr.

 2 spillere: •  x2

Under forberedelsen placerer kaptajnen ikke nogen **info**-brik.

Beskidte bedragere

#52

Stress er ved at tage livet af teamet, og alle er på vagt. Ingen ved, hvem de kan stole på, og det er ikke til at finde hoved og hale i noget!

FORBEREDELSE



• x3

- Hvis **udstyrskort** 1 (Mærkat $\neq$) eller 12 (Mærkat $=$) bliver trukket, kasseres det og erstattes af et nyt kort.
- I stedet for kun at placere 1 **info**-brik foran sin brikholder placerer hver bomberydder 2. Disse brikker skal være **FALSKE**: de 2 værdier må ikke matche ledningerne, de peger på. De indikerede ledninger kan være blå eller røde.



2 spillere: •  x3 •  x4

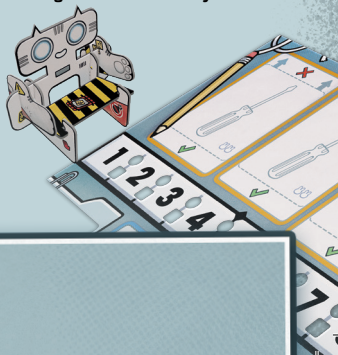
Den fjerde(?) lov om robotter: Nogle gange bøjer en robot reglerne og gør, som den vil.

FORBEREDELSE



• x2 •

- Placér Nano lige før feltet "1" på spillepladen.
- Detonator-drejepilen bruges ikke i denne mission.
- Hvis **udstyrs kort** 6 (Tilbagespøler) eller 9 (Stabilisator) bliver trukket, kasseres det og erstattes af et nyt kort.



🐰 2 spillere: • x3

Den blodrøde Kanins angreb

#54

Et piratangreb, en atomubåd, adskillige indtrængninger og en bombe ... det lyder som en normal torsdag for et hold af veltrænede bomberyddere!

FORBEREDELSE



- Bland ikke de 11 RØDE ledninger sammen med resten. Placér dem i en bunke med billedsiden nedad på bagsiden af dette kort.
- Fordel **oxygen**-brikker synligt foran jer:
 - 2 bomberyddere: 9 brikker hver
 - 3 bomberyddere: 6 brikker hver
 - 4 bomberyddere: 3 brikker hver
 - 5 bomberyddere: 2 brikker hverLad resten af brikkerne ligge midt på bordet som reserve.
- Hvis **udstyrskort** 10 (X- eller Y-sensor) bliver trukket, kasserer I det og trækker et nyt kort.
- Brug ikke den nye karakter, der har X- eller Y-sensoren som sit personlige udstyr.

