

1



Mærkat $\neq$

Placér  -brikken foran 2 tilstødende ledninger med forskellige værdier.

- En af de 2 kan allerede være klippet.
- Husk: 2 gule eller 2 røde ledninger regnes altid for at have samme værdi. Derfor er de ikke «forskellige».

Kan bruges når som helst

2



Walkie-talkies

Byt 2 ledninger:

1. Tag en af dine uklippede ledninger, og placér den med billedsiden nedad foran en holdkammerat.
2. Den holdkammerat giver dig en ledning på samme måde.
3. I tager hver jeres nye ledning og placerer den på jeres brikholdere.

- Hvis en bomberydder har 2 brikholdere, placeres den nye ledning på den brikholder, ledningen kom fra.
- Alle uklippede ledninger må byttes (selv røde/gule).
- Alle ser, hvor de byttede ledninger kom fra og ender.

Kan bruges når som helst

3



Tripeldetektor

I et dobbeltklip må du nævne en værdi (men ikke gul) og pege på 3 ledninger på en holdkammerats brikholder.

- Dette stykke udstyr fungerer ligesom dobbelt-detektoren, men med 3 ledninger.

Bruges af den aktive bomberydder

4



Post-it

Placér en **Info**  -brik foran en af dine blå ledninger.

Kan bruges når som helst

5



Superdetektor

I et dobbeltklip må du nævne en værdi (men ikke gul) og pege på hele en holdkammerats brikholder.

- Dette stykke udstyr fungerer ligesom dobbelt-detektoren, men med ALLE ledningerne på én brikholder.

Bruges af den aktive bomberydder

6



Tilbagespoler

Ryk detonator-drejepilen 1 felt tilbage.

Kan bruges når som helst

7



Reservebatterier

Vælg 1 eller 2 personkort, der allerede er blevet brugt, og vend dem med billedsiden opad. Deres personlige udstyr kan bruges igen i denne mission.

Kan bruges når som helst

8



Standardradar

Sig et helt tal mellem 1 og 12. Alle bomberyddere (inkl. dig selv) siger "Ja!", hvis de har 1 eller flere uklippede, blå ledninger med den værdi på deres brikholder.

- Hvis en bomberydder har 2 brikholdere, svarer de særskilt for hver holder.

Kan bruges når som helst

9



Stabilisator

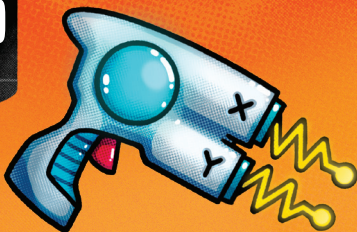
Flip udstyrskortet **FØR** et **dobbeltklip**.

I din tur:

- Hvis din handling mislykkes, flyttes detonator-drejepilen ikke.
- Hvis en rød ledning bliver klippet, sprænger bomben ikke i luften.
- Hvis du pegede på en forkert ledning, placerer din holdkammerat stadig en info-brik (med et tal eller gul) foran brikken på brikholderen.

Bruges i starten af din tur

10



X- eller Y-sensor

I et dobbeltklip kan du nævne 2 værdier, mens du peger på 1 ledning (inkl. gul).

- Du skal have begge værdier på hånden.

Bruges af den aktive bomberydder

11



Kaffekrus

Spring din tur over, og vælg den næste aktive bomberydder (uden at rådføre dig med dine holdkammerater).

- Spillet fortsætter i urets retning fra den valgte bomberydder.

Bruges af den aktive bomberydder

12



Mærkat =

Placér  -brikken foran 2 tilstødende ledninger med samme værdier.

- En af de 2 kan allerede være klippet.
- 2 gule eller 2 røde ledninger regnes altid for at have samme værdi.

Kan bruges når som helst