

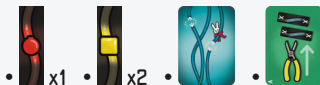
Intuir las prioridades

#9

*Ese científico loco ha estado toqueteando la bomba:
hay que cortar ciertos cables en orden.*

Sobre todo... ¡no perdáis la calma!

PREPARACIÓN



- Barajad las cartas de **Número**, robad 3 y ponedlas una al lado de la otra, boca arriba. Poned la carta de **Secuencia** (lado A) por encima de la carta de la izquierda.



  2 jugadores: •  x2 •  x4

En apuros

#10

Hay que desenredar cables, y además hay cables cruzados con tus compañeros. Trabajad en equipo..., ¡hay suficientes cables para todo el mundo!

PREPARACIÓN



- Preparad un temporizador a 15 minutos.
- Si se ha robado el Equipo 11 (*Termo de café*), reemplazadlo por otro.

 2 jugadores: •  12 minutos

Azul con rojo..., andaos con ojo

#11

«Capitán, soy disléxico y daltónico».

PREPARACIÓN



• x2 •

- Robad una carta de **Número** al azar y ponedla boca arriba detrás de esta carta de Misión.
- Si hay una carta de **Equipo** del mismo número, reemplazadla por otra carta.
- Sí, podéis poner una ficha de **Información** delante de un cable del valor de la carta de **Número**, pero... ¿es buena idea?

 2 jugadores: •  x4

El Capitán no pone una ficha de **Información** durante la preparación.

Equipo desaparecido

#12

«Los cables, los cables... ¡Sois más pesados que un martillo!». Hablando de martillos..., ¿dónde está la caja de herramientas?

PREPARACIÓN



- Añadid una carta de **Número** boca arriba a cada carta de **Equipo** en juego (dejando los números de Equipo visibles).



 2 jugadores: •  x2 •  x4

¡Alerta roja!

#13

¡El científico loco está furioso! Tanto que ha puesto 3 cables rojos en su bomba casera.

PREPARACIÓN



• x3

- No mezcléis los 3 cables rojos con los demás cables. Repartidlos boca abajo, en sentido horario, empezando por el Capitán. En una partida de dos jugadores, el Capitán recibe 2 y pone 1 en cada soporte. A continuación, repartid los cables azules.
- En lugar de elegir su ficha de **Información**, todo el mundo toma una al azar y la pone en el lugar correcto delante de su mano, o al lado de su mano si no tiene ese valor. Si robáis una ficha de **Información** «amarilla», sustituidla por otra.



2 jugadores:

El Capitán no pone una ficha de **Información** durante la preparación.

Artificiero arriesgado

#14

No perdáis de vista al novato, porque el error más pequeño puede resultar fatal.

PREPARACIÓN



x2



x2 de 3

- Barajad las cartas de **Personaje** boca abajo y repartid una a cada jugador. Todo el mundo muestra su carta. El jugador con la carta de **Capitán** se llamará «el novato» durante esta misión.



2 jugadores:



x3



x4

Misión en НОВОСИБИРСК

(nosotros tampoco sabemos pronunciarlo)

#15

Vuestras cajas de herramientas están etiquetadas en ruso..., que os suena a chino. ¡Así tendréis una sorpresa cada vez que abráis la caja!

PREPARACIÓN



• x1 de 3 •



- Poned en juego las cartas de **Equipo** boca abajo sin mirarlas.
- Barajad y poned la pila de 12 cartas de **Número** boca abajo y dadle la vuelta a la carta superior.



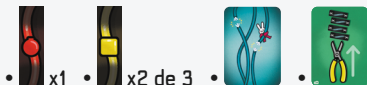
2 jugadores: •  x2 de 3

Tiene todo el sentido del mundo

#16

No os quedéis atrás..., ¡haced el movimiento correcto!

PREPARACIÓN



- Barajad las cartas de **Número**, robad 3 y ponedlas una al lado de la otra, boca arriba. Poned la carta de **Secuencia** (lado B) por encima de la carta de la izquierda.



 2 jugadores: •  x2 •  x4

Sergio El Mytho

#17

¿Podéis diferenciar lo verdadero de lo falso?

PREPARACIÓN



• x2 de 3

- Barajad las cartas de **Personaje** boca abajo y repartid una a cada jugador. Cada jugador muestra su carta. El jugador con la carta de Capitán se llamará «Sergio El Mytho» durante esta misión. A continuación, Sergio el Mytho devuelve a la caja su carta de Capitán: ¡no tendrá la posibilidad de utilizar el **Detector doble**!
- En lugar de poner 1 ficha de **Información** delante de su mano, Sergio pone 2. Estas fichas deben ser **falsas**: los 2 valores no deben corresponderse a los 2 cables designados.

No está permitido ponerlas delante de un cable rojo.



2 jugadores: •  x3

BAT-ayuda

#18

Para esta misión no hay Equipo, pero, por suerte, Batman nos ha prestado su BAT-RADAR.

PREPARACIÓN



x2



- Barajad las 12 cartas de **Número** y poned la pila boca abajo.
- El Equipo 8 (*Radar general*) se coloca boca arriba en el tablero. No se pone ninguna otra carta de **Equipo**.
- Como excepción, no se pone ninguna ficha de **Información** durante la preparación.



2 jugadores: •  x3

En las entrañas de la bestia...

#19

¡Por fin habéis encontrado el escondite secreto del científico loco! En esta cueva es donde trama todos sus planes maquiavélicos. Cuidado..., tener un pie en la tumba no siempre es buena idea...

PREPARACIÓN

