

El lobo feroz

#20

*Así es como un loco de las bombas firma su trabajo.
¿Pero quién teme al lobo feroz? ¡Vosotros no!*

PREPARACIÓN



- El último cable repartido a cada jugador no se pone en la mano, sino que se coloca a la derecha del soporte (independientemente de su valor), y delante se le pone una ficha .



- Si se ha robado el Equipo 2 (Walkie-talkies), reemplazadlo.

 2 jugadores: •  x2 de 3 •  x4

Muerte por haggis

#21

Algo inaudito en Escocia: ¡una bomba escondida dentro de un haggis! Tenéis que ir con cuidado al desactivar esta bomba... ¡si no queréis acabar perdidos por Aberdeen bajo una lluvia infernal!

PREPARACIÓN



• x1 de 2 •



- Reemplazad todas las fichas de **Información**  por fichas pares/impares  . Podéis devolver a la caja las fichas de **Información**.
- Durante la preparación, poned una ficha par/impar en lugar de una ficha de **Información**, de modo que la información que estáis dando ya no es el número de cable, sino si es par o impar.



2 jugadores: •  x2



¡No bajo mi vigilancia!

#22

«Cuando hayas descartado lo imposible, lo que quede, aunque sea improbable, debe ser la verdad».

Sherlock Holmes

PREPARACIÓN



- En lugar de elegir una ficha de **Información**  de forma normal, cada jugador toma a la vez 2 fichas de valores que NO tengan en su mano y las pone al lado de su mano.
 - Está permitido tomar una ficha de **Información** «amarilla».
 - Los artificieros con 2 soportes eligen y ponen 2 fichas: 1 al lado de cada soporte.
 - Si a un artificiero le quedan menos de 2 valores en la mano, pone menos fichas.

Misión en Fordwich

(381 habitantes, a 103 km de Londres)

#23

No es una película. ¡No todas las misiones peligrosas suceden en Nueva York! Ni siquiera en la oficina de correos saben dónde está... Vuestro equipo va a llegar un poco tarde.

PREPARACIÓN



• x1 de 3 •



- No toméis ninguna carta de **Equipo**; poned una pila de 7 cartas de **Equipo** al azar boca abajo en el tablero.
- Poned una carta de **Número** cualquiera boca arriba al lado de la carta de Misión.



2 jugadores: •  x2 de 3

¡Presente y correcto!

#24

*Contamos con vosotros para contar los cables.
Empieza la cuenta atrás...*

PREPARACIÓN



- Reemplazad las fichas de **Información** por las fichas «x1», «x2», «x3»    Estas fichas se utilizarán para esta misión; para la preparación y durante la partida.
- Estas fichas muestran que el valor indicado está presente una vez, dos veces o tres veces en el soporte, incluidos los cables que ya se han cortado. Las fichas «x2» y «x3» pueden ponerse en cualquier cable del valor (y la «x3» en la izquierda, derecha o centro).
- Estas fichas no pueden colocarse delante de cables rojos.

 2 jugadores: •  x3

Son para oírte mejor...

#25

No sabemos si tiene o no las orejas grandes, pero seguro que el lobo feroz está escuchando. ¡Cualquier cosa que digáis en voz alta durante esta desactivación puede ser terrible!

PREPARACIÓN



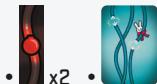
 2 jugadores: •  x3

Hablando del lobo...

#26

Otra vez habéis acabado en la boca del lobo. Esta vez, solo un buen trabajo en equipo os sacará de ahí.

PREPARACIÓN



- Poned todas las cartas de **Número** boca arriba en la mesa.



- Si se ha robado el Equipo 10 (*Rayos X o Y*), reemplazadlo.

No juguéis con los cables

#27

Esta plastilina gris parece divertidísima..., pero será mejor no jugar con ella, ¡porque es altamente explosiva!

PREPARACIÓN



x1



x4

- Como excepción, en cuanto hayáis determinado al Capitán, no repartáis ninguna carta de **Personaje**. Efectivamente..., ¡en esta misión no tendréis un *Detector doble*!
- Si se ha robado el Equipo 7 (*Pilas de emergencia*), reemplazadlo.



2 jugadores:

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

Capitán Pereza

#28

El Capitán Pereza no sería precisamente el oficial más brillante de su promoción. Se le ha olvidado traer sus herramientas. ¡Esperemos que no cometa ningún error más!

PREPARACIÓN

-  x2 •  x4

- Después de repartir las cartas de **Personaje**, el Capitán, que se llamará «Capitán Pereza», devuelve a la caja su carta de **Personaje**. No tendrá el **Detector doble**.

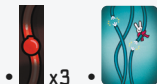
 2 jugadores: •  x3 •  x4

Número equivocado

#29

«Cuidado con este número... ¡Es una trampa!»

PREPARACIÓN



• x3 •

- Barajad y repartid 2 cartas de **Número** boca abajo a cada jugador (3 cartas al jugador a la derecha del Capitán), y entonces poned el resto de cartas boca abajo en una pila en la mesa. Cada jugador toma las cartas discretamente.

 2 jugadores:

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

¡Misión relámpago!

#30

El lobo feroz ha vuelto... tan desagradable como siempre. ¡Preparaos! ¡Tiene una misión frenética para vosotros!

PREPARACIÓN



- Barajad las 12 cartas de **Número** y ponedlas en una pila boca abajo a un lado del tablero.

