

# En todas partes cuecen habas

# #31

*Algunas restricciones las elegimos, otras no...  
¡Por no hablar de los compañeros!*

## PREPARACIÓN



• x2 de 3



• x5 (cartas A-E)

- Poned las 5 cartas de **Restricción** A-E boca arriba en la mesa. Antes de tomar las fichas de **Información**, empezando por el Capitán y siguiendo en sentido horario, cada jugador elige una carta y la pone boca arriba en su zona de juego.
- Con menos de 5 artificieros, las cartas de **Restricción** adicionales se descartan.



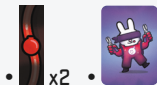
2 jugadores: Recomendamos no elegir las restricciones A+B o C+D.

# ¡El bromista ataca!

# #32

*Habéis visto a muchos malos en vuestros años de experiencia, pero el más temible y maligno de todos es el payaso... ¡Como para desarrollar coulrofobia! ¡Tendréis que adaptaros a sus nuevas reglas en cada ronda!*

## PREPARACIÓN



• x2 •

- Barajad las 12 cartas de **Restricción** y ponedlas boca abajo en una pila. A continuación, dadle la vuelta a la primera carta.

🐰🐰 2 jugadores: •  x3

# Lo que pasa en Las Vegas...

# #33

*Como si no bastara con un payaso, ahora Clooney y sus 11 amigos han puesto una bomba en la caja fuerte del casino. ¡Tenéis que actuar rápido!*

## PREPARACIÓN



- Reemplazad todas las fichas de **Información**  con fichas **pares/impares** . Devolved a la caja las fichas de **Información**.
- Durante la preparación, poned una ficha **par/impar** en lugar de una ficha de **Información** .

  2 jugadores: •  x3

# El eslabón más débil

# #34

*Sí, están entre vosotros. ¡Podrías ser tú!*

## PREPARACIÓN



• x1



• x5 (cartas A-E)

- Una vez hayáis decidido quién tiene el rol de Capitán, barajad las cartas de **Personaje** (incluyendo la carta de Capitán) y repartid una boca abajo a cada jugador. Por lo tanto, el primer jugador no tiene que tener necesariamente la carta de «Capitán».
- Barajad las cartas de **Restricción** A-E y repartid una boca abajo a cada jugador. No miréis las no repartidas.
- Cada jugador mira en secreto sus 2 cartas. El jugador con la carta de Capitán es el **eslabón más débil**. No se lo dice a nadie y **solo ese jugador** puede aplicar su restricción (los demás jugadores también tienen que leer su carta para que no se note quién es el eslabón más débil).

 **2 jugadores:** MISIÓN IMPOSIBLE. No se puede jugar con 2 artificieros.

# Un solo cable

# #35

*¡Este cable solitario está conectado!*

## PREPARACIÓN

-  x2 de 3
-  x4
- 

- ANTES de mezclar los cables rojos y amarillos con los azules, cada artificiero recibe 1 cable azul boca abajo por soporte. Este cable no se coloca en su mano, sino que se deja a la derecha del soporte, independientemente de su valor. Delante de este cable se coloca una ficha . A continuación, mezclad los demás cables y repartidlos de forma normal.



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

 2 jugadores: •  x3 •  x4

# Pánico bajo las palmeras

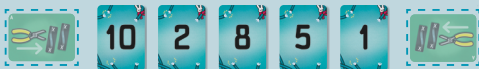
## #36

*Bienvenidos a Bora Bora. Es el paraíso..., ¡pero hoy no! Hoy nadie se tirará a la piscina en bomba...*

### PREPARACIÓN

-  x1 de 3
-  x2
- 
- 

- Barajad las cartas de **Número**, robad 5 y ponedlas una al lado de la otra, boca arriba.
- El Capitán elige (sin consultarlo) poner la carta de **Secuencia** (lado A) en uno de los extremos, con la flecha señalando a la fila de cartas.



La carta de **Secuencia** se pone aquí o aquí.



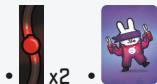
2 jugadores: •  x2 de 3 •  x4

¡El Joker!

#37

*Tiene un cable suelto. Cada vez que hacéis un avance, cambia las reglas del juego. Este payaso os está tocando mucho las narices.*

## PREPARACIÓN



- Barajad las 12 cartas de **Restricción**, ponedlas boca abajo en una pila y dadle la vuelta a la primera carta.

 2 jugadores: •  x3

# Hacer punto con los cables

## #38

*¡El Capitán va a tener que encontrar el cable salvaje!*

### PREPARACIÓN

-  x2

- Cuando se reparten los cables, el Capitán le da la vuelta a uno de sus cables (con el valor hacia sus compañeros) sin mirarlo y lo coloca al final de su mano.



2 jugadores: •  x3



# La importancia del número 4

# #39

*Todos los expertos aseguran que cortar los 4 cables correctos puede proporcionar mucha información.*

## PREPARACIÓN



- No pongáis las cartas de **Equipo** en el tablero.
- Poned cualquier carta de **Número** boca arriba en el primer espacio de Equipo del tablero.
- Tomad 8 cartas de **Número** al azar y colocadlas en un mazo boca abajo junto al tablero.
- En lugar de elegir su ficha de **Información**, cada jugador toma una al azar y la coloca correctamente delante de su mano, o al lado del soporte si no tiene ese valor. Si se ha tomado la ficha de **Información** «amarilla», reemplazadla.



2 jugadores: •  x3 •  x4

# La jungla de cristal

# #40

*Habéis venido al Nakatomi Plaza a celebrar la Navidad en equipo..., pero las cosas se han ido de las manos. Es difícil comunicarse desde dentro de un conducto de aire intentando desactivar la bomba de un secuestrador. ¡Qué diversión!*

## PREPARACIÓN



- Reemplazad todas las fichas de **Información** por fichas **x1**, **x2**, **x3** y fichas **pares/impares**. Devolved a la caja las fichas de **Información**.
- Durante la preparación, el Capitán coloca una ficha **x1**, **x2**, **x3** en lugar de una ficha de **Información**. A continuación, el jugador a su izquierda coloca una ficha **par/impar** en lugar de una ficha de **Información**. El siguiente jugador utiliza una ficha **x1**, **x2**, **x3**, y los jugadores siguen alternándose así hasta que todos tienen una ficha delante de su mano.
- Las fichas **x1**, **x2**, **x3** y las fichas **pares/impares** no pueden colocarse delante de cables rojos.

 **2 jugadores:** El Capitán no pone una ficha durante la preparación. El otro jugador pone una ficha **par/impar**.

# Bomba musical

# #41

*«Para bailar la bomba...», decía la canción. Tal vez no fuera exactamente así. En todo caso, que nadie se distraiga con la música. ¡Esta bomba es muy seria!*

## PREPARACIÓN



• x1 de 3



• x número de jugadores (máx. 4)

- No mezcléis los cables amarillos con los demás cables. Son **CABLES TRAMPA**: repartid 1 boca abajo a cada artificiero. Con 5 artificieros, el Capitán no recibe un cable amarillo.
- Poned el detonador en la casilla siguiente:
- En lugar de elegir una ficha de **Información**, cada jugador toma una al azar y la pone en el lugar correcto delante de su mano, o al lado del soporte si no tiene ese valor.
- Si se ha robado el Equipo *Doble fondo* «», reemplazadlo.



2 jugadores:



x2 de 3



x2

¿Qué tipo de circo  
es este?

#42

*Deberíais haber intuido que el Joker os estaba  
llevando a su terreno. Advertencia: Esta misión será  
una locura. No estáis preparados para esto.*

## PREPARACIÓN

