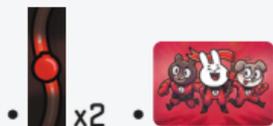


El desafío del Doctor Nope

#55

«Vale, CazaBombas, es hora de enfrentaros a alguien más grande que vosotros».

PREPARACIÓN



- Toma tantas cartas de cartas de **Desafío** como el número de artificieros y ponelas boca arriba en la mesa.
- Poned el detonador en la casilla siguiente:



 2 jugadores: •  x2 de 3

Cables trampa

#56

Harán que os volváis locos.

PREPARACIÓN



- x2 de 3

- Cuando se reparten los cables, cada jugador pone uno de sus cables **girado** (con el valor hacia sus compañeros) en un extremo de su mano, **sin mirarlo**.



2 jugadores: •  x3

Misión imposible

#57

Un tal Ethan os ha enviado un mensaje: «Estoy de vacaciones. Vuestra misión (si decidís aceptarla) es salvar el mundo. Eso es. Otra vez. Este mensaje se autodestruirá en 10 segundos, bla, bla, bla. ¡Buena suerte!».

PREPARACIÓN



- Poned todas las cartas de **Número** boca arriba en la mesa y poned una carta de **Restricción** al azar boca arriba al lado de cada una.



- Si se ha robado el Equipo 10-10 (*Desintegrador*), reemplazadlo.

 2 jugadores:  x2

Autosuficiencia

#58

Es difícil desactivar una bomba sin poder comunicaros. Por suerte para vosotros, vuestro amigo Mike Gyver tenía un chicle y un clip, y ha conseguido arreglar el Detector doble.

PREPARACIÓN



• x2

- Devolved las fichas de **Información** a la caja: no vais a necesitarlas en esta misión, ni siquiera para la preparación.
- Si se han robado los Equipos 4 (*Post-it*) y 7 (*Pilas de emergencia*), reemplazadlos.
- Para esta misión, cada artificiero toma una carta de personaje con un *Detector doble*.



2 jugadores: •  x3

Nano al rescate

#59

«La vida... No me habléis sobre la vida». Nano se siente un poco deprimido, pero siempre logra salir adelante. ¡Él es así!

PREPARACIÓN



x2 de 3



- Poned las 12 cartas de **Número** boca arriba al azar en una fila.
- Poned a Nano en la carta «7», mirando al mayor número de cartas.
- Si se ha robado el Equipo 10 (Rayos X o Y), reemplazadlo.
- No toméis el nuevo personaje equipado con Rayos X o Y.



2 jugadores: •  x3

El regreso del Doctor Nope

#60

«Hay dos tipos de personas en el mundo: los que hacen temblar el mundo con una bomba... y los que se dedican a cortar cablecitos».
¡No sucumbáis a la provocación del Doctor Nope!

PREPARACIÓN



- Tomad tantas cartas de **Desafío** como el número de artificieros y ponedlas boca arriba en la mesa.
- Poned el detonador en la casilla siguiente:



🐰🐰 2 jugadores: •  x3

Silencio... ¡y acción!

#61

¡Siempre ayuda compartir tus problemas con el equipo!

PREPARACIÓN



x1



x5 (cartas A-E)

- Cada jugador recibe una carta de **Restricción** al azar entre A-E y la pone boca arriba en su zona de juego.
- Con 2 artificieros, se añaden 2 cartas de **Restricción** (de las cartas A-E) en la mesa: una a la izquierda del Capitán y la otra a su derecha.
- Con 3 artificieros, se añade 1 carta de **Restricción** (de las cartas A-E) en la mesa, a la izquierda del Capitán.



2 jugadores: •  x2

Ruleta del Armagedón

#62

Bruce Wallas y su equipo de exploradores espaciales han recibido la misión de colocar una bomba en un meteorito antes de que se estrelle contra la Tierra. Pero resulta que un becario ha tenido la mala pata de poner en marcha la bomba en la zona de entrenamiento. ¡Rápido! ¡La NASA os necesita para salvar el mundo!

PREPARACIÓN



• x2 •

- Tomad al azar tantas cartas de **Número** como el número de artificieros y ponedlas boca arriba en la mesa.
- Poned el detonador en la casilla siguiente:



🐰🐰 2 jugadores: •  x3

Titanic II

#63

Sí, es un nombre curioso para este nuevo navío gigantesco. Y por si fuera poco, a un fan de DiCaprio no se le ha ocurrido otra cosa que esconder una bomba dentro del casco. ¿Queréis ser los reyes del mundo? Pues vigilad el nivel de oxígeno.

PREPARACIÓN



x2



- El Capitán toma las fichas de **Oxígeno**:
 - Con 2 artificieros: 14.
 - Con 3 artificieros: 18.
 - Con 4 artificieros: 24.
 - Con 5 artificieros: 30.
- Si se ha robado el Equipo 10 (*Rayos X o Y*), reemplazadlo.
- No toméis el nuevo personaje equipado con *Rayos X o Y*.



2 jugadores: •  x3

Los cables trampa han vuelto

#64

¡Y son muy sensibles!

PREPARACIÓN



- Cuando se reparten los cables, cada jugador pone 2 de sus cables girados (con el valor hacia sus compañeros), sin mirarlos. Siguiendo las instrucciones de sus compañeros, cada jugador coloca el valor más bajo en el extremo izquierdo de la mano y el más alto en el extremo derecho de la mano.



2 jugadores: •  x2

Tirar de algunos cables

#65

«¿Me das tu número?».

PREPARACIÓN



x3



- Repartid las cartas de **Número** al azar entre los artificieros. Se ponen boca arriba delante de cada jugador. Con 5 artificieros, el Capitán y el jugador de su izquierda reciben cada uno 1 carta más que los demás.
- Si se ha robado el Equipo 10 (*Rayos X o Y*), reemplazadlo.
- No toméis el nuevo personaje equipado con *Rayos X o Y*.

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

¡El jefe final!

#66

Estáis en el helicóptero en dirección al búnker del Doctor Nope. Se acerca el duelo final.

PREPARACIÓN



- Poned la carta de **BÚNKER** al lado del tablero.
- Poned la figurita de **CazaBombas** en la casilla del helicóptero.
- Barajad las cartas de **Restricción** A-E y poned 4 al azar boca arriba adyacentes a cada lado de la carta de BÚNKER. Poned la 5.^a carta boca arriba: esta será la **Restricción** de «ACCIÓN».

