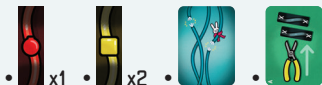


Asiat tärkeysjärjestykseen

#9

Tämänkertaisessa pommissa on epätavalliset ohjeet: pahamaineinen hullu tiedemies on käpälöinyt laitetta, minkä takia osa sen johdoista täytyy katkaista tietyssä järjestyksessä. Muistakaa koulutuksenne, niin kaikki kyllä sujuu!

VALMISTELUT



- Nostakaa 3 satunnaista **numerokorttia** kuvapuoli ylöspäin riviksi pöydälle. Asettakaa **yhdistelmäkortti** (A-puoli) vasemmanpuoleisimman kortin yläpuolelle.



 2 pelaajalla: •  x2 •  x4

Kuiva kausi

#10

Uusi jännittävä päivä pomminpurkajille. Tänään on kuitenkin hankalaa – kukaan ei muistanut tuoda kahvia, joten kaikkia kiukuttaa. Pitäkää kuitenkin lippu korkealla, toimikaa yhdessä ja muistakaa kahvit ensi kerralla!

VALMISTELUT



- Asettakaa tehtävälle 15 minuutin ajastin.
- Jos nostatte **varusteen** 11 (Termospullo), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi varustekortti.

 2 pelaajalla: •  12 min

Sinistä vai punaista vai tappavan harmaata?

#11

"Pyysitte minua katkaisemaan sinisen johdon, mutta muistattehan, että olen värisokea."

VALMISTELUT



x2



- Nostakaa satunnainen **numerokortti** ja asettakaa se kuvapuoli ylöspäin tämän tehtäväkortin kääntöpuolelle.
- Jos pelilaudalla on vastaavan numeroinen **varustekortti**, vaihtakaa se uuteen.
- **Infomerkkiä** ei ole kiellettyä asettaa **numerokortin** arvon mukaisen johdon kohdalle, mutta onkohan se järkevää?



2 pelaajalla: •  x4

Valmisteluissa kapteeni ei aseta telineensä eteen **tietomerkkiä**.

Tavarat hukassa

#12

*"Johdot, johdot, katkaista tahtoisin pois
Johdot, johdot, työkalut jos mulla ois..."*

VALMISTELUT



- Lisätkää pelilaudalle kunkin **varustekortin** päälle 1 **numerokortti** kuvapuoli ylöspäin. Jättäkää **varustekorttien** arvot näkyviin (ks. kuva alla).



2 pelaajalla: •  x2 •  x4

Punainen vaara

#13

Hullu tiedemies on palannut! Hän on nähnyt punaista siitä lähtien, kun sotkitte hänen suunnitelmansa. Siksi hän onkin kytkenyt uusimpaan laitteeseensa 3 PUNAISTA johtoa.

VALMISTELUT

-  x3

- Älkää sekoittako 3 PUNAISTA johtoa muiden joukkoon, vaan jakakaa kapteenista aloittaen kullekin pelaajalle yksi niistä kuvapuoli alaspäin. (Jos pelaajia on 2, kapteeni saa 2 johtoa eli yhden kumpaankin telineeseensä.) Jakakaa sitten siniset johdot kuten tavallisesti.
- Pelaajat eivät saa valita tietomerkkiä, vaan jokainen ottaa yhden satunnaisen merkin ja asettaa sen oikeaan kohtaan telineensä eteen (tai viereen, jos pelaajalla ei ole sitä arvoa). Jos joku nostaa keltaisen merkin, hän nostaa sen tilalle uuden.

 2 pelaajalla: Valmisteluissa kapteeni ei aseta telineensä eteen tietomerkkiä.

Erityisen riskialtis pomminpurkaja

#14

Kaikki varmaan muistamme ensimmäisen tehtävämme: se oli todellakin haastava. Autetaanpa siis kaikki keltanokkaa. Jätetään hänelle helpot katkaisut, jos suinkin mahdollista... sillä pienikin virhe voi olla kohtalokas!

VALMISTELUT



x2



x2 / 3

- Sekoittakaa hahmokortit kuvapuoli alaspäin ja jakakaa yksi kullekin pelaajalle. Paljastakaa kortit. Kapteenin saanut pelaaja on tämän tehtävän "keltanokka".



2 pelaajalla: •  x3 •  x4

НОВОСИБИРСКИН keikka

(emme itsekään osaa lukea tuota...)

#15

Paketit menivät kuljetuksessa sekaisin, joten työkalulaatikoiden etiketit ovat venäjäksi (joka on teille täyttä hepreaa). Valmistautukaa siis yllätyksiin joka kerta, kun tartutte työkaluihin!

VALMISTELUT



x1 / 3



- Nostakaa tavallinen määrä **varustekortteja**, mutta asettakaa ne pelilaudalle kuvapuoli alaspäin niitä katsomatta.
- Sekoittakaa kaikki 12 **numerokorttia** kuvapuoli alaspäin pinoksi ja kääntäkää sitten päällimmäinen kortti kuvapuoli ylöspäin.



2 pelaajalla: •



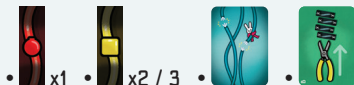
x2 / 3

Tämähän käy järkeen

#16

Älä jää jälkeen, vaan tee oikeat siirrot!

VALMISTELUT



- Nostakaa 3 satunnaista **numerokorttia** kuvapuoli ylöspäin riviksi pöydälle. Asettakaa **yhdistelmäkortti** (B-puoli) vasemmanpuoleisimman kortin yläpuolelle.



2 pelaajalla: •  x2 •  x4

Erotatteko valheet todesta?

VALMISTELUT



• x2 / 3

- Sekoittakaa **hahmokortit** kuvapuoli alaspäin ja jakakaa yksi kullekin pelaajalle. Paljastakaa saamanne kortit. **Kapteenin** saanut pelaaja on tämän tehtävän "**Ruben Oskar**". Sitten hän poistaa kapteenikortin pelistä: hän ei saa käyttöönsä **Tuplatunnistinta!**
- Sen sijaan, että asettaisi telineensä eteen 1 **tietomerkin**, Ruben asettaa 2. Näiden täytyy olla VALETTA: ne eivät saa vastavat niiden kohdalla olevien johtojen arvoja. Merkkejä ei saa asettaa punaisten johtojen eteen.



2 pelaajalla: •  x3

Tässä tehtävässä ei ole varusteita, mutta onneksi tummanpuhuva viittasankarimme lainasi meille huipputeknisen BAT-TUTKAN.

VALMISTELUT



x2



- Sekoittakaa kaikki 12 **numerokorttia** pinoksi kuvapuoli alaspäin.
- Asettakaa **varuste** 8 (Yleistutka) kuvapuoli ylöspäin pelilaudalle. Älkää asettako laudalle yhtään muuta **varustekorttia**.
- Älkää asettako valmistelujen aikana lainkaan **tietomerkkejä** telineiden eteen.



2 pelaajalla: •  x3

Surmanloukussa

#19

Valtavien ponnistelujen jälkeen löysitte lopulta hullun tiedemiehen salaisen tukikohdan – kaukaisen ja uhkaavan luolan, jossa hän on punonut kaikki viheliäiset juonensa. On mahdotonta tietää, mikä teitä siellä odottaa, mutta on vain yksi keino ottaa siitä selvää...

VALMISTELUT

