

Iso Paha Susi

#20

Tuoreimmat raportit paljastavat, että on ilmaantunut uusi sarjapommittaja, jolla on pahaenteinen nimi; mutta kukapa paha suttu pelkäisi? Ette te ainakaan!

VALMISTELUT



- Viimeistä kullekin telineelle jaettua johtoa ei järjestetä nousevaan arvojärjestykseen, vaan se asetetaan telineen oikeaan laitaan sen arvosta riippumatta. Asettakaa sen eteen  -merkki.



- Jos nostatte **varusteen 2** (Radiopuhelimet), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.

 2 pelaajalla: •  x2 / 3 •  x4

Tappava haggis

#21

*Skotlannissa tapahtuu ennenkuulumattomia!
Ensimmäistä kertaa koskaan siellä on nyt piilotettu
pommi haggiksen sisään! Ruokalaji saattaa olla hieman
erikoinen, mutta kunhan pidätte kielen keskellä suuta,
kaikki selviytyvät tästä yhtenä palasena.*

VALMISTELUT



x1 / 2



- Korvatkaa kaikki tietomerkit parillinen/pariton-merkeillä (Palauttakaa laatikkoon.)
- Valmisteluissa et aseta telineesi eteen vaan parillinen/pariton-merkin. Nyt ei siis saada tietoa johdon tarkasta arvosta, vaan vain siitä, onko arvo parillinen vai pariton.



2 pelaajalla: •  x2

Käänteisvaikutus

#22

"Kun mahdoton poistetaan laskuista, jäljelle jäävän – vaikka se olisi kuinka epätodennäköistä – täytyy olla totuus."

Sherlock Holmes

VALMISTELUT



x1



x4

- **Tietomerkkin**  valitsemisen sijasta kukin pelaaja ottaa 2 merkkiä, joiden arvoja heidän käsissään EI OLE ja asettaa ne telineensä viereen.
 - "Keltaisen" merkin ottaminen on sallittua.
 - Jos pelaajalla on 2 laattatelinettä, hän ottaa silti vain 2 merkkiä ja asettaa kummankin telineensä viereen yhden niistä.
 - Jos pelaajan kädestä puuttuu vähemmän kuin 2 arvoa, hän asettaa vähemmän merkkejä (joko 1 tai 0).

Säpinää Fordwichissa

(381 asukasta, 64 mailia Lontoosta).

#23

Kaikki vaaralliset tehtävät eivät toki tapahdu suurkaupungeissa. Tällä kertaa olette päätyneet kuvankauniiseen Fordwichin kyläpahaseen. Matkatavaranne jäivät valitettavasti kentälle, mutta nyt ei ole aikaa hukattavaksi! Käykää töihin... ilman varusteitanne!

VALMISTELUT



x1 / 3



- Älkää nostako valmisteluissa **varustekortteja**, vaan pinotkaa 7 satunnaista **varustekorttia** kuvapuoli alaspäin pelilaudalle.
- Asettakaa satunnainen **numerokortti** kuvapuoli ylöspäin **tehtäväkortin** viereen.



2 pelaajalla: •



x2 / 3

Luku kolmeen!

#24

Olemme laskeneet kaiken sen varaan, että laskette johdot huolellisesti. Toimikaa! Lähtölaskenta on jo alkanut...

VALMISTELUT



- Korvatkaa tietomerkit "x1"-, "x2"- ja "x3"-merkeillä   . Näitä merkkejä käytetään koko tehtävän ajan (sekä valmisteluissa että tehtävässä).
- Nämä merkit ilmoittavat, esiintyykö merkin kohdalla oleva arvo telineessä (katkaistut johdot mukaan luettuina) kerran, kahdesti vai kolmesti. x2- ja x3-merkin voi asettaa mille tahansa tarkoitetun arvon johdoista.
- Näitä merkkejä ei saa asettaa PUNAISTEN johtojen eteen.

 2 pelaajalla: •  x3

Jotta kuulisin sinut
paremmin...

#25

Korvien koosta riippumatta tiedätte, että Iso Paha Susi on aina kuulolla. Kaikki, mitä sanotte, voi koitua kuolemaksenne tässä tehtävässä. Hysss!

VALMISTELUT



x2



2 pelaajalla: •  x3

Olette herättäneet Ison Pahan Suden huomion, mikä tietää hankaluuksia! Hänen viimeisin haasteensa on hurjempi kuin koskaan. Tästä tehtävästä selviytymiseen vaaditaan tinkimätöntä tiimityötä!

VALMISTELUT



- Asettakaa kaikki **numerokortit** kuvapuoli ylöspäin pöydälle.



- Jos nostatte **varusteen** 10 (*Jokotaisäde*), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.

Seuraa johdottajaa

#27

Tämä harmaa muovailuvaha on itse asiassa muoviräjähdettä. Mutta nyt ei ole aikaa askarteluun – nämä johdot on nimittäin kytketty johonkin todella räjähtävään!

VALMISTELUT



x1



x4

- Jakakaa hahmokortit tavalliseen tapaan, jotta saatte kapteenin selville. Kääntäkää sitten kaikki hahmokortit nurin – tässä tehtävässä kenelläkään ei ole Tuplatunnistinta!
- Jos nostatte **varusteen** 7 (Varapartistot), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.



2 pelaajalla: Valmisteluissa kapteeni ei aseta telineensä eteen **tietomerkkiä**.

Kapteeni Tötteröpää

#28

Kapteeni Tötteröpää ei ole penaaalin terävin kynä. Hän unohti taas työkalunsa kotiin. Ja jos hän tekee pienenkin virheen, peli on sillä selvä!

VALMISTELUT



x2



x4

- Kun hahmokortit on jaettu, kapteeni (jota kaikkien täytyy tämän tehtävän ajan kutsua "kapteeni Tötteröpääksi") palauttaa hahmokorttinsa laatikkoon. Hänellä ei ole Tuplatunnistista (koska sehän jäi kotiin).



2 pelaajalla:



x3



x4

Väärä numero

#29

Pysykää valppaina: nyt tarvitaan osuvia ennusteita!

VALMISTELUT



x3



- Jakakaa kullekin pelaajalle 2 satunnaista **numerokorttia** (paitsi kapteenin oikealla puolella istuvalle pelaajalle 3) ja pinotkaa loput pöydälle kuvapuoli alaspäin. Pelaajat ottavat korttinsa näyttämättä niitä muille.



2 pelaajalla: Valmisteluissa kapteeni ei aseta telineensä eteen **tietomerkkiä**.

Pikatehtävä!

#30

Iso Paha Susi on palannut yhtä häijynä kuin ennenkin. Kiinnittäkää turvavyöt – nyt piisaa vauhtia ja vaarallisia tilanteita!

VALMISTELUT



- Sekoittakaa kaikki 12 **numerokorttia** kuvapuoli alaspäin pinoksi pelilaudan viereen.

