

Vaikka päälläni seisoen...

#31

*Jotkut rajoitteet saamme valita, joitakin emme...
Mutta ylitämme silti itsemme!*

VALMISTELUT



x2 / 3



x5 (kortit A–E)

- Asettakaa 5 **rajoitekorttia** (A–E) pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Ennen **tietomerkkien** ottamista kukin pelaaja (kapteenista alkaen) valitsee yhden kortin ja asettaa sen eteensä.
- Jos pelaajia on vähemmän kuin 5, ylimääräiset **rajoitekortit** heitetään pois.



2 pelaajalla: Suosittelemme välttämään valitsemasta pareja A+B tai C+D.

Kepposia kerrakseen

#32

Olette kohdanneet tehtävillänne monenlaisia mätämunia, mutta tämä karmiva klovni on kyllä kaikkein kamalin. Konstikkaaksi käy – teidän täytyy sopeutua hänen mielivaltaisiin temppuihinsa joka kierroksella!

VALMISTELUT



x2



- Sekoittakaa kaikki 12 **rajoitekorttia** kuvapuoli alaspäin. Pinotkaa ne pelilaudan viereen ja kääntäkää sitten päällimmäinen kortti kuvapuoli ylöspäin.



2 pelaajalla: •  x3

Mikä tapahtuu Vegasissa...

#33

Aivan kuin yhdessä klovnissa ei olisi tarpeeksi – nyt G. Clowney ja hänen 11 apuriaan ovat kiinnittäneet pommin kasinon kassakaappiin! Panokset kovenevat!

VALMISTELUT



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

 2 pelaajalla: •  x3

Heikoin lenkki

#34

Komentoketjua seuraamalla löydätte sen lopulta, mutta miten? Se voit olla jopa sinä!

VALMISTELUT



x1



x5 (kortit A–E)

- Kun tiedätte, kuka on kapteeni, sekoittakaa **hahmokortit** (mukaan lukien kapteeni) ja jakakaa kullekin pelaajalle 1 kortti kuvapuoli alaspäin. Ensimmäisenä vuorossa olevalla pelaajalla ei siis välttämättä ole nyt kapteenikorttia.
- Sekoittakaa **rajoitekortit** A–E ja jakakaa kullekin pelaajalle 1 kortti kuvapuoli alaspäin. Älkää katsoko yli jääneitä kortteja.
- Kukin pelaaja katsoo saamansa 2 korttia salassa muilta. Kapteenikortin saanut on **heikoin lenkki**, mutta hän ei saa paljastaa sitä muille. Sen sijaan hän on **ainoa pelaaja**, jonka täytyy noudattaa saamaansa rajoitetta (muutkin pelaajat lukevat **rajoitekorttinsa**, mutta eivät noudata niitä).



2 pelaajalla: MAHDOTON TEHTÄVÄ!
Tätä tehtävää ei voi pelata kaksinpelinä.

Signaaliton johto

#35

Tämä yksinäinen johto on epäilyttävä!

VALMISTELUT



- ENNEN kuin sekoitatte punaiset ja keltaiset johdot sinisten joukkoon, jakakaa kullekin laattatelineelle 1 sininen johto kuvapuoli alaspäin. Tätä johtoa ei järjestetä nousevaan arvojärjestykseen, vaan se asetetaan telineen oikeaan laitaan sen arvosta riippumatta. Asettakaa sen eteen -merkki. Sitten voitte sekoittaa ja jakaa loput johdot kuten tavallisesti.



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



2 pelaajalla: •  x3 •  x4

Paniikkia palmujen katveessa

#36

Tervetuloa Bora Boralle. Paratiisisaari... paitsi tänään! Tänään ei nimittäin hypitä pommilla uimaltaaseen...

VALMISTELUT



- Sekoittakaa **numerokortit** ja nostakaa 5 niistä riviksi pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Älkää järjestäkö niitä.
- Kapteeni päättää (muilta kysymättä), kumpaan päähän riviä hän asettaa **yhdistelmäkortin** (A-puoli), niin että nuoli osoittaa riviä kohti.



Asettakaa **yhdistelmäkortti** tähän tai tuonne



2 pelaajalla: •  x2 / 3 •  x4

Narri napsahtaa!

#37

Hänellä on joko ruuvit löysällä tai piuhat ristissä – aina kun pääsette eteenpäin, hän siirtää maaliviivaa. Tämä klovni alkaa vähitellen käydä hermoillenne.

VALMISTELUT



x2



- Sekoittakaa kaikki 12 **rajoitekorttia** pinoksi kuvapuoli alaspäin. Kääntäkää päällimmäinen kortti kuvapuoli ylöspäin.



2 pelaajalla:



x3

Pomon piinallinen piuha

#38

Kapteenilla on erikoistehtävä, jossa kukaan muu ei voi auttaa. Yksi erityinen johto vaatii kapteenin kevyttä kosketusta!

VALMISTELUT



- Kun johdot on jaettu, kapteeni asettaa yhden niistä nurin päin telineensä oikeaan laitaan sitä katsomatta. (Koska numeropuoli tulee muita pelaajia kohti, johto ei todennäköisesti ole arvojärjestyksessä.)



2 pelaajalla: •  x3

4 arvokasta johtoa

#39

Katkaisemalla oikeat 4 johtoa juuri oikeaan aikaan saatte korvaamatonta lisätietoa.

VALMISTELUT



• x2 / 3 • x4 •

- Älkää asettako pelilaudalle **varustekortteja**.
- Asettakaa satunnainen **numerokortti** kuvapuoli ylöspäin pelilaudan ensimmäiseen varusteruutuun.
- Sekoittakaa 8 **numerokorttia** kuvapuoli alaspäin pinoksi pelilaudan viereen.
- **Tietomerkkien** valitsemisen sijasta jokainen pelaaja nostaa yhden satunnaisen **tietomerkin** ja asettaa sen oikeaan kohtaan telineensä eteen (tai viereen, jos hänellä ei ole vastaavan arvoista johtoa). Jos joku nostaa "keltaisen" **tietomerkin**, hän palauttaa sen ja nostaa tilalle uuden.



2 pelaajalla: • x3 • x4

Vain kuolleen ruumiini yli

#40

Tiiminne on kokoontunut pilvenpiirtäjään juhlistamaan joulua... mutta asiat mutkistuvat melkoisesti. Viestintä on vaikeaa, kun olette ilmastointikanavissa jumissa purkamassa pommia kesken panttivankitilanteen. Hyvää joulua!

VALMISTELUT



- Korvatkaa **tietomerkit** "x1"-, "x2"-, "x3"-    ja **parillinen/pariton-**merkeillä  . Palauttakaa **tietomerkit** laatikkoon.
- Valmisteluissa kapteeni asettaa **tietomerkin** sijasta "x1, x2, x3"-merkin. Hänen vasemmalla puolellaan istuva pelaaja asettaa **parillinen/pariton-**merkin. Seuraava pelaaja asettaa "x1, x2, x3"-merkin ja niin edelleen, kunnes kaikki ovat asettaneet yhden merkin.
- "x1, x2, x3"- ja **parillinen/pariton-**merkkejä ei saa asettaa punaisten johtojen kohdalle.



2 pelaajalla: Valmisteluissa kapteeni ei aseta merkkiä. Toinen pelaaja asettaa **parillinen/pariton-**merkin.

Kuumia rytmejä

#41

"Para bailar la Bamba..." tarkoittaa espanjaksi "Piru viekköön, taas pommi" (tosin käännöksessä menetetään aina jotakin). Tämä pommi on kuumaa kamaa, joten pitääkää pääanne kylmänä!

VALMISTELUT



x1 / 3



x pelaajamäärä (enintään 4)

- Älkää sekoittako KELTAISIA johtoja muiden joukkoon. Ne ovat ANSALANKOJA: jakakaa kullekin pelaajalle yksi niistä kuvapuoli alaspäin. (Jos pelaajia on 5, älkää antako kapteenille KELTAISTA.)
- Asettakaa viisari tähän ruutuun:
- **Tietomerkkien** valitsemisen sijasta jokainen pelaaja nostaa yhden satunnaisen **tietomerkin** ja asettaa sen oikeaan kohtaan telineensä eteen (tai viereen, jos hänellä ei ole vastaavan arvoista johtoa).
- Jos nostatte **varusteen** Valepohja "□", heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.



2 pelaajalla: •  x2 / 3 •  x2

Mitäs sirkusta tämä on?

#42

Saadessanne klovnilta kutsun teidän olisi pitänyt hoksata, että tästä tulee yhtä pelleilyä. Yksi on varmaa: tähän esitykseen ette ole valmiita!

VALMISTELUT

