

Robotti Nano

#43

Tervetuloa tulevaisuuteen! Nano on huipputekninen pomminpurkurobotti, mutta emme oikein tiedä, onko siitä apua vai pelkkää harmia...

VALMISTELUT



x3



- Asettakaa Nano-robotti pelilaudan kohtaan "1".
- Kun johdot jaetaan, jakakaa muutama Nanolle kuvapuoli alaspäin niitä katsomatta:
 - 2 pelaajalla: 5 johtoa
 - 3-4 pelaajalla: 4 johtoa
 - 5 pelaajalla: 3 johtoa



2 pelaajalla: Valmisteluissa kapteeni nostaa oman tietomerkkinsä satunnaisesti.

Painetta pinnan alla

#44

Punainen Pupu on pelätty piraatti, joka on perin perso pommeille. Tulette varmasti kohtaamaan hänet jollakin tulevallakin tehtävällänne. Nyt on syytä opetella käyttämään happilaitteita... ja katkomaan johtoja kovassa paineessa syvällä veden alla!

VALMISTELUT



x1 / 3



- Asettakaa 2 kertaa pelaajamääränne verran **happimerkkejä** tämän kortin kääntöpuolen varastoruutuun. (Esimerkki: 3 pelaajan tehtävässä asettakaa 6 merkkiä.)
- Jos nostatte **varusteen** 10 (*Jokotaisäde*), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.
- Älkää käyttäkö uutta **hahmokorttia**, jolla on *Jokotaisäde* henkilökohtaisena varusteena.

Onko vapaaehtoisia?

#45

Pomminpurkajan kohtalo riippuu hänen omista taidoistaan – ja tiimitovereista. Onko sinulla itsevarma olo? Hetkesi on nyt!

VALMISTELUT



x2



- Sekoittakaa kaikki 12 **numerokorttia** pinoksi kuvapuoli alaspäin.
- Jos nostatte **varusteen** 10 (*Jokotaisäde*) tai 11 (*Termospullo*), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.
- Älkää käyttäkö uutta **hahmokorttia**, jolla on *Jokotaisäde* henkilökohtaisena varusteena.



2 pelaajalla: •  x3

Salainen agentti

#46

"Nimeni on Bomb, James Bomb"

VALMISTELUT



- x4 (näillä arvoilla: 5.1 / 6.1 / 7.1 / 8.1)
- Jos nostatte **varusteen** 7 (Varaparistot), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.



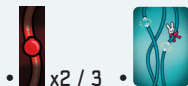
2 pelaajalla: Valmisteluissa kapteeni ei aseta telineensä eteen **tietomerkkiä**.

Saisinko laskun?

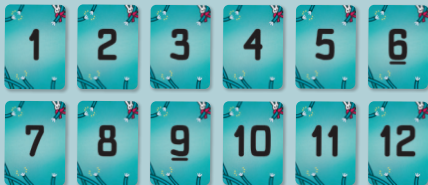
#47

Kukapa olisi arvannut, että pomminpurkajien täytyy olla matemaatikkojakin, mutta tässäpä taas ollaan!

VALMISTELUT



- Asettakaa kaikki 12 **numerokorttia** kuvapuoli ylöspäin pöydälle.



- Jos nostatte **varusteen** 10 (*Jokotaisäde*), vaihtakaa se uuteen.
- Älkää käyttäkö uutta **hahmokorttia**, jolla on *Jokotaisäde* henkilökohtaisena varusteena.

 2 pelaajalla: •  x3

Kolmin aina kaunihimpi

#48

"Kolmosella lähtee."

"Odota! Siis lähdetäänpö kolmosen kohdalla vai heti kolmosen jälkeen?"

VALMISTELUT



x2



x3

- Älkää sekoittako KELTAISIA johtoja muiden joukkoon. Sen sijaan jakakaa ne yksitellen pelaajille kapteenista alkaen. (Jos pelaajia on 2, kapteeni saa yhden kumpaankin telineeseensä.) Jakakaa sitten loput johdot kuten tavallisesti.



2 pelaajalla:



x3



x3

Punainen Pupu on kunnon merirosvo: hän ei koskaan jaa rommipulloaan kenenkään kanssa. Pomminpurkajilla sen sijaan ei ole vaihtoehtoja – teidän on jaettava pullonne... nimittäin happi... viisaasti!

VALMISTELUT



x2



- Jakakaa pelaajille **happimerkkejä** seuraavasti:
 - 2 pelaajalla: 7 merkkiä kullekin
 - 3 pelaajalla: 6 merkkiä kullekin
 - 4 pelaajalla: 5 merkkiä kullekin
 - 5 pelaajalla: 4 merkkiä kullekin
- Jos nostatte **varusteen** 10 (*Jokotaisäde*), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.
- Älkää käyttäkö uutta **hahmokorttia**, jolla on *Jokotaisäde* henkilökohtaisena varusteena.



2 pelaajalla: •  x3

Mustista mustin meri

#50

Pitihän se arvata, että Punainen Pupu iskee jälleen; tällä kertaa keskiyöllä keskellä merta! Hän on kaapannut laivanne ja katkaissut sähköt. Muistatteko missä mikäkin on, vaikka on pilkkopimeää?

VALMISTELUT



- Palauttakaa **varmistusmerkit**  ja punaiset/keltaiset nappulat  laatikkoon. Niitä ei käytetä tässä tehtävässä.
- Pelaajat painavat punaiset ja keltaiset johdot mieleensä ennen kuin ne sekoitetaan sinisten joukkoon.
- Pelaajat eivät aseta **tietomerkkejä** telineidensä eteen, vaan osoittavat sormella oikeita johtoja ja asettavat sitten **tietomerkit** telineidensä viereen. Kaikki tämä tieto pitää siis tosiaan muistaa!



2 pelaajalla: •  x3 •  x4

Arvontalaulu raikaa

#51

Joskus taidot ja kokemus eivät ole tarpeeksi... täytyy vain luottaa vaistoonsa!

VALMISTELUT



x1



- Sekoittakaa kaikki 12 **numerokorttia** pinoksi kuvapuoli alaspäin.
- Siirtäkää viisaria 1 askel **taaksepäin** (kuin pelaajia olisi yksi enemmän).
- Jos nostatte **varusteen** 10 (*Jokotaisäde*), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.
- Älkää käyttäkö uutta **hahmokorttia**, jolla on *Jokotaisäde* henkilökohtaisena varusteena.



2 pelaajalla: •  x2

Valmisteluissa kapteeni ei aseta **tietomerkkiä**.

Petkuhuiputusta!

#52

Stressi vaatii tiimiltä veronsa ja kaikki ovat varuillaan. Kukaan ei tiedä, keneen voi luottaa, eikä totuutta tunnu löytyvän mistään!

VALMISTELUT



• x3

- Jos nostatte **varusteen** 1 (Etiketti ≠) tai 12 (Etiketti =), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.
- Yhden **tietomerkin** sijasta kukin pelaaja asettaa telineensä eteen 2 **tietomerkkiä**. Näiden merkkien täytyy olla VALETTA: arvot eivät saa vastata niiden kohdalla olevia johtoa. Johdot saavat olla sinisiä tai punaisia.



2 pelaajalla: •  x3 •  x4

Robottiikan neljäs pääsääntö: Toisinaan robotti viis veisaa säännöistä ja tekee ihan mitä lystää.

VALMISTELUT



x2



- Asettaa Nano pelilaudan "1"-ruudun vasemmalle puolelle.
- Tässä tehtävässä ei käytetä sytyttimen viisaria.
- Jos nostatte **varusteen 6** (Pakitin) tai 9 (Vakautin), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.



2 pelaajalla: •  x3

Punaisen Pupun hyökkäys

#54

Merirosvohyökkäys, ydinsukellusvene, vuotoja ja pommi... kuulostaa huippukoulutetun pomminpurkutiimin tavalliselta työpäivältä!

VALMISTELUT



• x11 •

- Älkää sekoittaa 11 PUNAISTA johtoa muiden joukkoon. Pinotkaa ne kuvapuoli alaspäin tämän kortin taustapuolelle.

- Jakakaa pelaajille **happimerkkejä**:

- 2 pelaajalla: 9 merkkiä kullekin
- 3 pelaajalla: 6 merkkiä kullekin
- 4 pelaajalla: 3 merkkiä kullekin
- 5 pelaajalla: 2 merkkiä kullekin

Pitäkää saamanne merkit kaikkien näkyvillä. Jättäkää loput merkit pöydän keskelle yhteiseksi varastoksi.

- Jos nostatte **varusteen** 10 (*Jokotaisäde*), vaihtakaa se uuteen.
- Älkää käyttäkö uutta **hahmokorttia**, jolla on *Jokotaisäde* henkilökohtaisena varusteena.

