

Tohtori Eipän haaste

#55

"No niin, pomminpurkajat! Nyt kohtaatte arvoisenne vastustajan!"

VALMISTELUT



x2



- Nostakaa pelaajamääränne verran **haastekortteja** ja asettakaa ne kuvapuoli ylöspäin pöydälle.
- Asettakaa viisari tähän ruutuun:



2 pelaajalla: • x2 / 3

Sokkojohdot

#56

Ne saavat teidät aivan solmuun.

VALMISTELUT



• x2 / 3

- Kun johdot on jaettu, kukin pelaaja asettaa yhden niistä nurin päin telineensä oikeaan laitaan sitä katsomatta. Vain muut pelaajat tietävät sen arvon, joten se ei todennäköisesti ole oikeassa järjestyksessä.



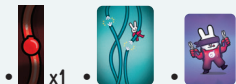
2 pelaajalla: •  x3

Mahdoton tehtävä

#57

Saitte viestin joltakin Ethanilta: "Olen lomalla. Tehtävänne on, jos päätätte hyväksyä sen, pelastaa maailma... taas. Tämä viesti tuhoutuu 10 sekunnissa. Onnea matkaan!"

VALMISTELUT



- Asettakaa kaikki **numerokortit** kuvapuoli ylöspäin pöydälle ja lisätkää jokaisen kortin viereen satunnainen **rajoitekortti** kuvapuoli ylöspäin.



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



2 pelaajalla: •  x2

Tupla tai kuitti

#58

On hankalaa purkaa pommia tietämättä siitä mitään. Onneksi ystävänne Mike Kaivuri on tänään apunanne ja hänellä on taskut täynnä purkkaa, rautalankaa ja muita tarvikkeita, joilla Tuplatunnistimenne pysyvät käyttökunnossa!

VALMISTELUT



x2

- Palauttakaa KAIKKI tietomerkit laatikkoon. Niitä ei käytetä tässä tehtävässä.
- Jos nostatte varusteen 4 (Muistilappu) tai 7 (Varaparistot), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.
- Älkää käyttäkö uusia hahmokortteja – jokaisella pelaajalla täytyy olla henkilökohtaisena varusteena Tuplatunnistin.



2 pelaajalla: •  x3

Nano avustaa jälleen

#59

Robotin kanssa työskentely tuntui aluksi oudolta, mutta aiempien kohtaamistenne myötä Nano on osoittautunut tärkeäksi tiimin jäseneksi. Anna mennä, Nano!

VALMISTELUT



x2 / 3



•



- Asettakaa kaikki 12 **numerokorttia** riviksi satunnaiseen järjestykseen kuvapuoli ylöspäin.
- Asettakaa Nano-robotti kortille 7 ja katsomaan siihen suuntaan, jossa on eniten kortteja.
- Jos nostatte **varusteen** 10 (*Jokotaisäde*), vaihtakaa se uuteen.
- Älkää käyttäkö uutta **hahmokorttia**, jolla on *Jokotaisäde* henkilökohtaisena varusteena.



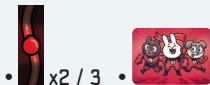
2 pelaajalla: •  x3

Tohtori Eipä iskee jälleen

#60

"Ihmisiä on kahdenlaisia: yhdet ravistelevat planeettamme perustuksia ja toiset katkovat pikkuruisia johtoja." Älkää piitatko Tohtori Eipän jorinoista – teillähän on pommi purettavana!

VALMISTELUT



• x2 / 3 •

- Nostakaa pelaajamääränne verran **haastekortteja** ja asettakaa ne kuvapuoli ylöspäin pöydälle.
- Asettakaa viisari tähän ruutuun:



 2 pelaajalla: •  x3

Jakaminen helpottaa

#61

Haasteita ei tarvitse kohdata yksin... voit aina jakaa ongelmasi tiimisi kanssa!

VALMISTELUT



x1



x5 (kortit A–E)

- Kukin pelaaja saa satunnaisen **rajoitekortin** väliltä A–E ja asettaa sen eteensä kuvapuoli ylöspäin.
- Jos pelaajia on 2, asettakaa pöydälle kuvapuoli ylöspäin 2 ylimääräistä **rajoitekorttia** väliltä A–E: yksi kapteenin vasemmalle puolelle ja toinen hänen oikealle puolelleen. Nämä ylimääräiset kortit eivät vielä ole kenenkään, mutta ne saattavat siirtyä pelaajille kierroksen lopuksi (ks. tämän tehtävän lisäsäännöt).
- Jos pelaajia on 3, asettakaa kapteenin vasemmalle puolelle kuvapuoli ylöspäin 1 ylimääräinen **rajoitekortti** väliltä A–E.



2 pelaajalla: •  x2

Armageddon-ruletti

#62

Bruce Valas tiimeineen on lähdessä asentamaan pommia Maapalloa uhkaavalle asteroidille. Vaan eikös joku aloittelija kolhinut pommia harjoitusalueella ja nyt se jo tikittää! Teidän täytyy purkaa pommi vikkelästi pelastaaksenne planeettamme tulevat pelastajat!

VALMISTELUT



• x2 •

- Nostakaa pelaajamääränne verran satunnaisia **numerokortteja** ja asettakaa ne kuvapuoli ylöspäin pöydälle.
- Asettakaa viisari tähän ruutuun:



2 pelaajalla: •  x3

Onpa erikoinen nimi laivalle, jonka on luvattu olevan uppoamaton. Vielä erikoisempaa on, että joku on asentanut laivan runkoon pommin. Nyt märkäpuvut niskaan ja happipullot selkään, niin olette kohta maailman kuninkaita!

VALMISTELUT



x2



- Kapteeni ottaa **happimerkit**:
 - 2 pelaajalla: 14
 - 3 pelaajalla: 18
 - 4 pelaajalla: 24
 - 5 pelaajalla: 30
- Jos nostatte **varusteen** 10 (*Jokotaisäde*), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.
- Älkää käyttäkö uutta **hahmokorttia**, jolla on *Jokotaisäde* henkilökohtaisena varusteena.



2 pelaajalla: •  x3

Ansalkkojen paluu

#64

Ja tällä kertaa ne ovat todella herkkiä!

VALMISTELUT



- Kun johdot on jaettu, kukin pelaaja kääntää 2 niistä nurin (niin että arvot osoittavat muita pelaajia kohti) niitä katsomatta. Muiden pelaajien neuvomana pelaaja siirtää pienemmän niistä telineensä vasempaan päähän ja suuremman niistä telineensä oikeaan päähän.



🐰🐰 2 pelaajalla: •  x2

"Hei, voisinko saada numerosi?"

VALMISTELUT



- Sekoittakaa **numerokortit** ja jakakaa ne mahdollisimman tasaisesti pelaajille. Pelaajat pitävät korttinsa edessään kuvapuoli ylöspäin kaikkien nähtävillä. (Jos pelaajia on 5, kapteeni ja hänen vasemmalla puolellaan istuva pelaaja saavat kumpikin 3 korttia ja kaikki muut saavat 2 korttia.)
- Jos nostatte **varusteen** 10 (*Jokotaisäde*), heittäkää se pois ja nostakaa tilalle uusi.
- Älkää käyttäkö uutta **hahmokorttia**, jolla on *Jokotaisäde* henkilökohtaisena varusteena.



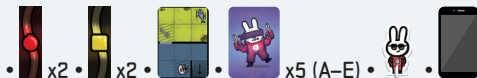
2 pelaajalla: MAHDOTON TEHTÄVÄ! Tätä tehtävää ei voi pelata kaksinpelinä.

Viimeinen rutistus

#66

Helikopterinne lähestyy Tohtori Eipän salaista bunkkeria. Nyt on viimeisen huikean yhteenoton aika! Tätä vartenhan olette harjoitelleet... oletteko siis valmiita? Oletteko varmoja?

VALMISTELUT



- Asettakaa **BUNKKERI**-kortti pelilaudan viereen.
- Asettakaa **pomminpurkajahahmo** helikopteriruutuun.
- Sekoittakaa **rajoitekortit** A-E ja asettakaa 4 niistä kuvapuoli ylöspäin **BUNKKERIN** jokaiselle kyljelle. Asettakaa viides kortti kuvapuoli ylöspäin **"TOIMINTO"**-rajoitteeksi.

Esimerkki:

