

Il lupo cattivo

#20

*È così che il bombarolo seriale firma i suoi lavoretti.
Ma chi ha paura del lupo cattivo? Voi no di certo!*

PREPARAZIONE



- L'ultimo cavo distribuito per ogni portatessere non viene messo in mano, ma **posizionato a destra del supporto**, indipendentemente dal suo valore. Poi gli viene collocato davanti un segnalino .



- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 2 (*Walkie-talkie*) se la pescate.

 2 giocatori: •  ×2 su 3 •  ×4

Morte per haggis

#21

Mai sentito prima in Scozia: una bomba nascosta nell'haggis! Attenzione, per questa bomba dovete essere superdelicati. Non fatevi sorprendere dalla pioggia di Aberdeen nel vostro miglior soprabito, o perderete!

PREPARAZIONE



- Rimpiazzate tutti i segnalini **Info**  con i segnalini **Pari/Dispari**  . Rimettete i segnalini **Info** nella scatola.
- Durante la preparazione, collocate un segnalino **Pari/Dispari**   al posto di uno **Info**. In questo modo le informazioni fornite non sono più relative al numero del cavo, quanto al fatto che sia pari o dispari.

 2 giocatori: •  ×2

Non penso proprio!

#22

Dopo aver eliminato l'impossibile, ciò che resta, per improbabile che sia, deve essere la verità.

Sherlock Holmes

PREPARAZIONE



- Invece di scegliere un segnalino **Info**  come di consueto, ogni giocatore prende 2 segnalini di valori che non ha in mano, e li mette accanto alla propria mano.
 - È consentito prendere un segnalino **Info** "giallo".
 - I giocatori con 2 portatessere scelgono 2 segnalini, poi ne collocano 1 accanto a ciascun supporto.
 - Se un giocatore ha meno di 2 valori mancanti dalla sua mano, colloca meno segnalini.

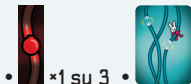
Missione a Fordwich

(381 abitanti, 102 km da Londra)

#23

Non siamo in un film, non tutte le missioni pericolose si svolgono a New York! Il vostro equipaggiamento arriverà con un po' di ritardo: l'ufficio postale non riesce a trovarlo...

PREPARAZIONE



- Non prendete alcuna carta **Equipaggiamento**, ma mettete un mazzetto di 7 carte **Equipaggiamento**, pescate a caso, a faccia in giù sul tabellone.
- Mettete una carta **Numerata** a faccia in su accanto alla carta Missione.

 2 giocatori: •  ×2 su 3

Tutti presenti!

#24

Contiamo su di voi per contare i cavi, il conto alla rovescia è iniziato...

PREPARAZIONE



- Rimpiazzate i segnalini **Info** con i segnalini "x1" , "x2" , "x3" . Questi segnalini saranno utilizzati in questa missione, per la preparazione e durante il gioco.
- Questi segnalini indicano che il valore indicato è presente una, due o tre volte sul **portatessere**, contando anche i cavi già tagliati. I segnalini x2 e x3 possono essere collocati su qualsiasi cavo di quel valore (quello a sinistra dei due, quello a destra dei due o anche quello al centro, per il segnalino x3).
- Questi segnalini non possono essere posizionati davanti ai cavi rossi.

 2 giocatori: •  x3

Per sentirti meglio...

#25

Orecchie grandi o no, sappiate che il lupo cattivo vi sta ascoltando! Qualsiasi cosa diciate ad alta voce può essere fatale durante questa missione!

PREPARAZIONE



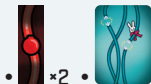
 2 giocatori: •  ×3

Parlando del lupo...

#26

Gli siete finiti in bocca di nuovo. Solo un ottimo gioco di squadra potrà cavarvi d'impaccio, stavolta.

PREPARAZIONE



- Disponete tutte le carte **Numerate** a faccia in su sul tavolo.



- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 10 (*Pistola a raggi X o Y*) se la pescate.

Quanto sarebbe meglio avere a che fare con la plastilina anziché col plastico. Ma non è il momento di fare giochi di parole, perché è altamente esplosivo!

PREPARAZIONE



- Eccezione alle regole: dopo aver determinato il Capitano, non distribuite alcuna **carta Personaggio**. Proprio così, non avrete un **Doppio detector** in questa missione!
- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 7 (*Batterie d'emergenza*) se la pescate.



2 giocatori: durante la preparazione, il Capitano non colloca un segnalino **Info**.

Capitan Pigrizia

#28

Capitan Pigrizia non è il più sveglio del gruppo. Ha dimenticato il suo equipaggiamento. E il gioco finisce se commette anche il minimo errore!

PREPARAZIONE



- Dopo la distribuzione delle **carte Personaggio**, il Capitano, chiamato "Capitan Pigrizia" in questa missione, rimette la propria **carta Personaggio** nella scatola. Non avrà un **Doppio detector**.

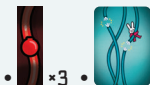
 2 giocatori: •  x3 •  x4

Ha sbagliato numero

#29

"Attenzione al numero trappola!"

PREPARAZIONE



- Mescolate il mazzo di carte **Numerate** a faccia in giù e datene 2 a ciascun giocatore (3 carte al giocatore alla destra del Capitano), quindi mettete il resto a faccia in giù sul tavolo, come mazzo di pesca. Ogni giocatore guarda le proprie carte senza mostrarle agli altri.

 2 giocatori: durante la preparazione, il Capitano non colloca un segnalino **Info**.

Missione di velocità!

#30

*Il lupo cattivo è tornato ed è ancora più malvagio.
Allacciate le cinture, ha in serbo per voi
una missione veloce e furiosa!*

PREPARAZIONE



- Mescolate il mazzo di carte **Numerate** a faccia in giù e collocatelo a lato del tabellone.

