

La sfida del Dottor No

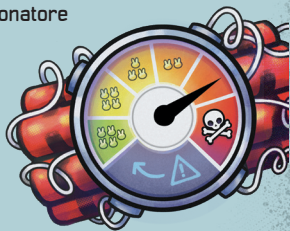
#55

Cari Bomb Busters, è il momento di affrontare qualcuno più grande di tutti voi!

PREPARAZIONE



- Pescate tante carte **Sfida** quanti sono i giocatori, e mettetele a faccia in su sul tavolo.
- Mettete la freccia del detonatore sul seguente spazio:



 2 giocatori: •  ×2 su 3

Cavi d'innescò nascosti

#56

Innescopriteli!

PREPARAZIONE



•  *2 su 3

- Dopo che i cavi sono stati distribuiti, ogni giocatore ne **capovolge** uno dei suoi senza guardarlo e lo colloca all'estremità del portatessere (con il valore rivolto verso gli altri giocatori).



2 giocatori: •  *3

Missione: impossibile

#57

*Un certo Ethan vi ha inviato il messaggio seguente:
"Sono in vacanza, quindi la vostra missione, se
doveste accettarla, è salvare il mondo. Questo è quanto.
Come sempre, questo messaggio si autodistruggerà in
10 secondi bla bla bla. Buona fortuna!"*

PREPARAZIONE



- Mettete tutte le carte **Numerate** a faccia in su sul tavolo, ciascuna accoppiata con una carta **Vincolo**, sempre a faccia in su, pescata a caso.



- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 10-10 (*Disintegratore*) se la pescate.

 2 giocatori: •  *2

È difficile disinnescare una bomba senza poter comunicare. Per vostra fortuna, il vostro amico Mike Gyver aveva con sé una gomma da masticare e una graffetta ed è riuscito a riparare i vostri Doppio detector!

PREPARAZIONE



- Rimettete i segnalini **Info** nella scatola: non serviranno in questa missione, neanche durante la preparazione.
- Rimpiazzate le carte **Equipaggiamento** n. 4 (*Post-it*) e n. 7 (*Batterie d'emergenza*) se le pescate.
- Per questa missione, ogni giocatore prende una carta **Personaggio** con un **Doppio detector**.



2 giocatori: •  ×3

Nano alla riscossa

#59

"Vita? Non parlarmi di vita." Nano si sente un po' giù di corda, ma riesce sempre ad andare avanti, bisogna solo saperlo prendere!

PREPARAZIONE



- Mettete le 12 carte **Numerate** a faccia in su sul tavolo, in fila ma in ordine casuale.
- Collocate **Nano** sulla carta n. 7, rivolto verso il lato dove ci sono più carte.
- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 10 (*Pistola a raggi X o Y*) se la pescate.
- Non prendere il nuovo personaggio equipaggiato con la *Pistola a raggi X o Y*.



 2 giocatori: •  *3

Il ritorno del Dottor No

#60

*"Il mondo si divide in due, quelli che lo fanno tremare con una bomba e quelli che tagliano piccoli cavi."
Non cedete alle provocazioni del Dottor No!*

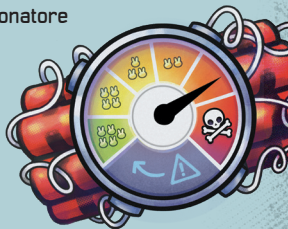
PREPARAZIONE



• *2 su 3 •



- Pescate tante carte **Sfida** quanti sono i giocatori, e mettetele a faccia in su sul tavolo.
- Mettete la freccia del detonatore sul seguente spazio:



2 giocatori: •  *3

Silenzio, e... azione!

#61

È utile condividere i propri problemi con la squadra!

PREPARAZIONE

-  *1 •  *5 (carte da A a E)

- Mescolate le carte **Vincolo** da A a E, e distribuitene una, a faccia in su, a ogni giocatore.
- In 2 giocatori, aggiungete altre 2 carte a caso (sempre da A a E): una a sinistra e una a destra del Capitano.
- In 3 giocatori, aggiungete un'altra carta a caso (sempre da A a E), a sinistra del Capitano.

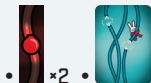
 2 giocatori: •  *2

La roulette dell'Armageddon

#62

Bruce Wallas e la sua squadra di astronauti devono mettere una bomba su un meteorite prima che colpisca la Terra. Ma ti pareva, un operatore maldestro ha innescato la bomba nell'area di addestramento. Presto, correte alla NASA per salvare i futuri salvatori del mondo!

PREPARAZIONE:



- Pescate tante carte **Numerate** quanti sono i giocatori, e mettetele a faccia in su sul tavolo.
- Mettete la freccia del detonatore sul seguente spazio:



 2 giocatori: •  ×3

*Strano nome per questa nuova nave, così grande.
Strana idea per un fan di DiCaprio quella
di mettere una bomba nello scafo!
Gestite l'ossigeno per diventare re del mondo!*

PREPARAZIONE



- Il Capitano prende i seguenti segnalini **Ossigeno**:
 - In 2 giocatori, 14 segnalini
 - In 3 giocatori, 18 segnalini
 - In 4 giocatori, 24 segnalini
 - In 5 giocatori, 30 segnalini
- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 10 (*Pistola a raggi X o Y*) se la pescate.
- Non prendere il nuovo personaggio equipaggiato con la *Pistola a raggi X o Y*.



2 giocatori: •  ×3

Il ritorno dei cavi d'innescio nascosti

#64

E stavolta sono pure suscettibili!

PREPARAZIONE



- Quando vengono distribuiti i cavi, ogni giocatore ne mette 2 capovolti (rivolti verso gli altri), senza guardarli. Seguendo le istruzioni degli altri, ogni giocatore mette il valore più basso all'estremità sinistra della mano e quello più alto all'estremità destra.



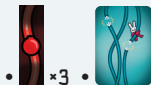
 2 giocatori: •  ×2

Muovere segretamente qualche filo

#65

Posso avere il tuo numero?

PREPARAZIONE



- Distribuite a caso le carte **Numerate** ai giocatori. Ciascuno tiene le proprie a faccia in su davanti a sé. Se giocate in 5, il Capitano e il giocatore alla sua sinistra ricevono una carta in più.
- Rimpiazzate la carta **Equipaggiamento** n. 10 (*Pistola a raggi X o Y*) se la pescate.
- Non prendere il nuovo personaggio equipaggiato con la *Pistola a raggi X o Y*.



2 giocatori: MISSIONE IMPOSSIBILE.

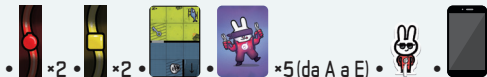
Non può essere giocata in due. Cercate aiuto!

Il boss finale!

#66

State volando su un elicottero diretti al bunker del Dottor No. Si avvicina lo scontro finale!

PREPARAZIONE



- Collocate la carta **BUNKER** a fianco del tabellone.
- Piazzate la pedina **Bomb Busters** sulla casella con l'elicottero.
- Mescolate le carte **Vincolo** da A a E, poi piazzatene 4, pescate a caso, a faccia in su, su ogni lato del **BUNKER**. Piazzate a lato la quinta carta, sempre a faccia in su: questo sarà il vincolo speciale.

