

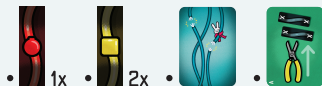
Gevoel voor prioriteiten

#9

De geniale maar gekke wetenschapper heeft met de bom geknoeid: bepaalde draden moeten in volgorde worden doorgeknipt.

Raak niet in de war en houd je hoofd koel!

VOORBEREIDING



- Schud de **getalkaarten**, trek er 3 van en leg die open naast elkaar op tafel. Leg de **volgordekaart** (A-kant) boven de linkerkaart.



Slecht aan elkaar geplakt

#10

Er zijn draden om te ontwarren maar ook een paar met je collega's gekruiste draden. Blijf positief, er zijn genoeg draden voor iedereen!

VOORBEREIDING



- Bereid een timer van 15 minuten voor.
- Wordt uitrusting 11 (*koffieflacon*) getrokken, vervang die dan door een andere.

 2 spelers: •  12 minuten

Blauw op rood, lijkt op een zekere dood

#11

"Leider, ik ben dyslectisch en kleurenblind".

VOORBEREIDING



2x



- Trek een willekeurige **getalkaart** en leg die open op de achterkant van deze **missiekaart**.
- Is er een **uitrustingkaart** van dat getal, vervang die dan door een andere kaart.
- Ja, je mag een **informatiefiche** vóór een draad met de waarde van de **getalkaart** leggen, maar is dat een goed idee?



2 spelers: •  4x

De leider legt bij de voorbereiding geen **informatiefiche**.

Ontbrekende uitrusting

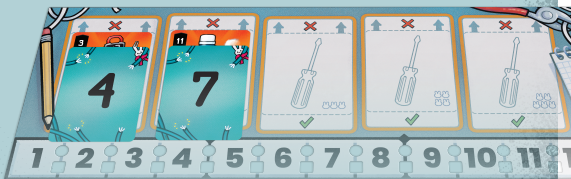
#12

"O, die draden, die draden, het is alsof ik door een moker ben geslagen... Daarover gesproken, waar is de gereedschapskist gebleven?"

VOORBEREIDING



- Voeg een open **getalkaart** aan elke **uitrustingkaart** in het spel toe (zorg dat de getallen op de uitrustingkaarten zichtbaar blijven).



 2 spelers: •  2x •  4x

Alarmfase Rood!

#13

De gekke wetenschapper is woedend! Zijn hoofd is er rood van. Zo rood dat hij 3 rode draden in zijn zelf-gemaakte bom stopt.

VOORBEREIDING



• 3x

- Schud de 3 rode draden niet door de andere draden. Deel deze gedekt met de klok mee, te beginnen bij de leider. Bij 2 spelers krijgt de leider er 2 en zet hij er op elke tegelhouder 1. Deel dan de blauwe draden.
- In plaats van een **informatiefiche** te kiezen, trekt iedere speler er willekeurig 1 en legt dat op de juiste plek vóór zijn hand of naast zijn hand als hij die waarde niet heeft. Wordt een "geel" **informatiefiche** getrokken, trek dan een nieuw fiche.



2 spelers: de leider legt bij de voorbereiding geen **informatiefiche**.

Risicovolle bomexpert

#14

Houd de beginnening goed in het oog, want het kleinste foutje is fataal!

VOORBEREIDING



• 2x



• 2 uit 3

- Schud de karakterkaarten gedekt en geef er 1 aan iedere speler. Iedereen toont zijn kaart. De speler met de kaart **Leider** noemen we deze missie "de beginnening".



2 spelers: •  3x •  4x

Missie in НОВОСИБИРСК

(wij kunnen dat ook niet uitspreken)

#15

Jouw gereedschapskisten zijn van Russische etiketten voorzien, wat allemaal Grieks voor je is. Je krijgt dus elke keer dat je de kist opent een verrassing!

VOORBEREIDING



1 uit 3



- Leg de **uitrustingkaarten** gedekt in het spel zonder de voorkanten te bekijken.
- Schud de 12 **getalkaarten** en leg die als gedekte stapel neer. Draai de bovenste kaart om.



2 spelers:



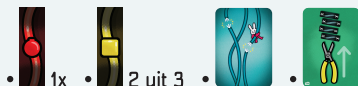
2 uit 3

Dit is echt volkomen logisch

#16

Blijf niet achter, doe het juiste!

VOORBEREIDING



- Schud de **getalkaarten**, trek er 3 en leg die open naast elkaar op tafel. Leg de **volgordekaart** (B-kant) boven de linkerkaart.



 2 spelers: •  2x •  4x

Sergio El Mytho

#17

Kun jij nep van echt onderscheiden?

VOORBEREIDING



- 2 uit 3

- Schud de karakterkaarten gedekt en geef er 1 aan iedere speler. Iedereen toont zijn kaart. De speler met de kaart **Leider** noemen we deze missie "**Sergio El Mytho**". Sergio el Mytho doet zijn leiderkaart dan in de doos. Hij krijgt geen dubbele detector!
- In plaats van het leggen van 1 **informatiefiche** legt Sergio er 2 vóór zijn hand. Deze moeten NEP zijn: De 2 waarden mogen niet overeenkomen met de 2 gekozen draden. Het is niet toegestaan om deze vóór een rode draad te leggen.



2 spelers: •  3x

BAT-helpende-hand

#18

Er is geen uitrusting voor deze missie, maar gelukkig mogen we de BATRADAR van Batman lenen.

VOORBEREIDING



• 2x •

- Schud de 12 **getalkaarten** en leg die als gedekte stapel neer.
- Leg uitrusting 8 (*algemene radar*) open op het speelbord. Gebruik geen andere **uitrustingkaarten**.
- Leg tijdens de voorbereiding bij uitzondering geen **informatiefiches**.



2 spelers: •  3x

In het hol van de leeuw...

#19

Je hebt eindelijk de geheime schuilplaats van de gekke wetenschapper gevonden! In deze grot bekookstooft hij al zijn wrede plannen. Maar pas op, met één voet in het graf staan is niet altijd een goed idee...

VOORBEREIDING

