

De grote boze wolf

#20

*Zo ondertekent de seriebommenlegger zijn werk.
Maar wie is er bang voor de grote boze wolf? Jij niet!
Jij niet!*

VOORBEREIDING



- Neem de als laatste gedeelde draad voor een tegelhouder niet in de hand. Die **zet je helemaal rechts in de tegelhouder** (ongeacht de waarde ervan) en je legt er een -fiche vóór.



- Trek je uitrusting 2 (walkie-talkie), vervang die dan door een andere.

 2 spelers: •  2 uit 3 •  4x

Dood door haggis

#21

Nog nooit vertoond in Schotland: een in haggis verstopte bom! Pas op, je moet subtiel te werk gaan, want je wilt in Aberdeen niet door soepregen worden verrast!

VOORBEREIDING



• 1 uit 2 •



- Vervang alle **informatiefiches**  door **even/oneven-fiches**  . Doe de **informatiefiches** in de doos.
- Leg bij de voorbereiding een **even/oneven-fiche** in plaats van een **informatiefiche**. De informatie die je geeft, is niet meer het getal van de draad, maar alleen of het getal even of oneven is.



2 spelers: •  2x

Niet tijdens mijn dienst!

#22

"Heb je het onmogelijke geëlimineerd, dan moet het overgeblevene, hoe onwaarschijnlijk ook, de waarheid zijn".

Sherlock Holmes

VOORBEREIDING



1x



4x

- In plaats van zoals gebruikelijk een **informatiefiche** te kiezen, neemt iedere speler 2 fiches van waarden die ze NIET in hun hand hebben en leggen die naast hun hand.
 - Het is toegestaan om een "geel" **informatiefiche** te nemen.
 - Heeft een bomexpert 2 tegelhouders, dan kiest hij ook 2 fiches en legt hij er naast elke tegelhouder 1.
 - Heeft een bomexpert minder dan 2 ontbrekende waarden in zijn hand, dan neemt hij minder fiches.

Missie in Fordwich

(381 inwoners, 102 kilometer van Londen)

#23

Het is geen film, niet alle gevaarlijke missies vinden in New York plaats! Zelfs het postkantoor kan het niet vinden... Jouw uitrusting komt wat later.

VOORBEREIDING



• 1 uit 3 •



- Neem geen **uitrustingkaarten**, maar leg een gedekte stapel van 7 willekeurig getrokken **uitrustingkaarten** op het speelbord.
- Leg 1 willekeurige **getalkaart** open naast de missiekaart.



2 spelers: •  2 uit 3

Present en correct!

#24

Kun je vertellen dat je draden kunt tellen? Het aftellen is begonnen...

VOORBEREIDING



- Vervang de **informatiefiches** door de "x1"-, "x2"- en "x3"-fiches . Deze fiches worden zowel bij de voorbereiding als tijdens de hele missie gebruikt.
- Deze fiches geven aan of de betreffende waarde 1, 2 of 3 keer op de **tegelhouder** aanwezig is, inclusief de draden die al zijn doorgeknipt. Je mag de x2- en x3-fiches bij een draad naar keuze van die waarde leggen (links, rechts of midden bij x3).
- Je mag deze fiches niet vóór een rode draad leggen.

 2 spelers: •  3x

Je kunt beter
horen met...

#25

*Grote oren of niet, je weet dat de grote boze wolf
meeluistert! Alles wat je hardop zegt, kan fataal zijn!*

VOORBEREIDING



• 2x



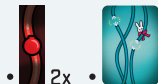
2 spelers: •  3x

Over de wolf gesproken...

#26

Je bent weer in de bek van de wolf beland. Deze keer kom je er uitsluitend met stabiel teamwork uit.

VOORBEREIDING



- Leg alle **getalkaarten** open op tafel.



- Trek je uitrusting 10 (X- of Y-straal), vervang die dan door een andere.

Met draad spelen

#27

Deze grijze play-doh is een kunststof klei, in sommige delen van de wereld ook wel plasticine genoemd. Maar er is nu geen tijd voor woordspelletjes, want deze klei is zeer explosief!

VOORBEREIDING



1x



4x

- **Uitzondering:** zodra je de leider hebt bepaald, geef je geen karakterkaarten. Ja, dat klopt, voor deze missie heb je geen dubbele detector!
- Trek je uitrusting 7 (noodbatterijen), vervang die dan door een andere.



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

Leider Luiaard

#28

Leider Luiaard is niet de slimste in de kudde. Hij is zijn gereedschap vergeten. En het spel is verloren als hij de kleinste fout maakt!

VOORBEREIDING



2x



4x

- Na het delen van de karakterkaarten doet de leider, die we nu "Leider Luiaard" noemen, zijn karakterkaart in de doos. Hij heeft geen dubbele detector.



2 spelers:



3x



4x

Fout getal

#29

"Pas op voor dit valse getal!"

VOORBEREIDING



3x



- Schud de **getalkaarten** en geef iedere speler er gedekt 2 (3 aan de speler rechts van de leider). Leg de rest als gedekte stapel op tafel. Iedere speler neemt zijn kaarten zo in zijn hand dat de andere spelers die niet zien.



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

Snelheidsmissie!

#30

De grote boze wolf is terug en net zo gemeen. Trek je riem aan, hij heeft een snelle, helse missie voor jullie!

VOORBEREIDING

-  1 uit 2
-  4x
- 
- 

- Schud de 12 **getalkaarten** en leg die als gedekte stapel naast het speelbord.

