

1



Etiket ≠

Leg het -fiche vóór 2 aangrenzende draden met verschillende waarden.

- Eén van de 2 mag al doorgeknipt zijn.
- Ter herinnering: 2 gele draden of 2 rode draden worden altijd als gelijk beschouwd. Die kunnen dus nooit "verschillend" zijn.

Kan op elk moment worden gebruikt

2



Walkie-talkie

Verwissel 2 draden:

1. Neem 1 van je niet doorgeknipte draden en leg die gedekt vóór een teamlid.
2. Dit teamlid doet hetzelfde bij jou.
3. Beide spelers nemen hun nieuwe draad en zetten die op hun tegelhouder.

- Heeft een bomexpert 2 tegelhouders, dan zet hij de nieuwe tegel in de tegelhouder waarvan hij de draad heeft genomen.
- Je mag welke niet doorgeknipte draad dan ook verwisselen (inclusief rood en geel).
- Iedereen ziet waarvandaan de draden zijn genomen en waar die worden ingevoegd.

Kan op elk moment worden gebruikt

3



3-voudige detector

Tijdens een duoknispactie mag je een waarde noemen (maar geen geel) en naar 3 draden op een tegelhouder van een teamlid wijzen.

- Deze uitrusting werkt op dezelfde manier als de dubbele detector, maar met 3 draden.

In jouw beurt te gebruiken

4



Post-it

Leg een **informatiefiche** 📖 vóór 1 van je blauwe draden.

Kan op elk moment worden gebruikt

5



Superdetector

Tijdens een duoknippactie mag je een waarde noemen (maar geen geel) en naar de volledige tegelhouder van je teamlid wijzen.

- Deze uitrusting werkt op dezelfde manier als de dubbele detector, maar met alle draden op een tegelhouder.

In jouw beurt te gebruiken

6



Vertrager

Zet de ontsteker 1 veld terug.

Kan op elk moment worden gebruikt

7



Noodbatterijen

Draai 1 of 2 karakterkaarten die al zijn gebruikt weer open. De persoonlijke uitrusting ervan is voor deze missie weer beschikbaar.

Kan op elk moment worden gebruikt

8



Algemene radar

Noem een getal van 1 tot en met 12.
Iedere bomexpert (inclusief jijzelf) met
minimaal 1 niet doorgeknipte draad van
die waarde op zijn tegelhouder zegt "ja".

- Heeft een bomexpert 2 tegelhouders, dan
antwoordt hij voor elke tegelhouder afzonderlijk.

Kan op elk moment worden gebruikt

9



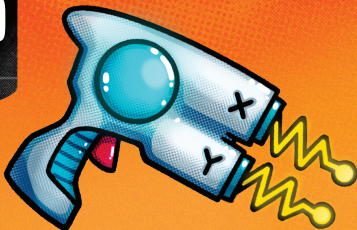
Stabilisator

Draai deze om VÓÓR een duoknipactie.
Wat er ook in je beurt gebeurt:

- De ontsteker beweegt niet (als de actie mislukt).
- De bom ontploft niet (als een rode draad wordt doorgeknipt).
- Jouw teamlid legt wel een informatiefiche (met een getal of een geel fiche) vóór zijn hand als je naar de verkeerde draad hebt gewezen.

Aan het begin van je beurt te gebruiken

10



X- of Y-straal

Tijdens een duoknipactie kun je 2 waarden noemen als je naar 1 draad wijst (inclusief gele draden).

- Je moet beide waarden in je hand hebben.

In jouw beurt te gebruiken

11



Koffieflacon

Sla je beurt over en kies de volgende actieve bomexpert (zonder met je teamleden te overleggen).

- Het spel gaat dan vanaf de aangewezen bomexpert met de klok mee verder.

In jouw beurt te gebruiken

12



Etiket =

Leg het -fiche vóór 2 van je aangrenzende draden met gelijke waarden.

- Eén van de 2 mag al doorgeknipt zijn.
- 2 gele draden of 2 rode draden worden als gelijk beschouwd.

Kan op elk moment worden gebruikt