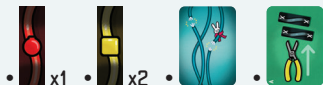


Prioriteringssans

9

Dagens bombe kommer med uvanlige anvisninger: En genial og gal vitenskapsmann har tuklet med bomben, så flere av ledningene må klippes i bestemt rekkefølge. Bare husk hva dere har lært, så ordner det seg!

FORBEREDELSE



- Stokk **tallkortene**, trekk tre, og legg disse åpent på rekke på bordet. Legg **sekvenskortet** (A-siden) ovenfor kortet til venstre.



 2 spillere: •  x2 •  x4

Grip anledningen

10

Nok en spennende dag i livet til en bomberydder. Dessverre begynner den på verste tenkelige måte – ingen har kjøpt kaffe, og nå er alle stresset og gretnet. Det er bare å bevare lagånden, jobbe sammen, og framfor alt huske å kjøpe kaffe før neste oppdrag!

FORBEREDELSE



- Sett en tidtaker til 15 minutter.
- Hvis dere trekker **utstyrs kort 11** (Kaffetermos), legger dere det vekk og trekker et nytt.

 2 spillere: •  12 min

Blå eller røde – snart er vi døde

11

«Du ber meg klippe den blå ledningen, kaptein, men husk at jeg er fargeblind.»

FORBEREDELSE



x2



- Trekk et tilfeldig **tallkort**. Når dere har snudd oppdragskortet, legges **tallkortet** åpent oppå.
- Hvis dere trekker et **utstyrskort** med **tallkortets** verdi, så trekk et annet isteden.
- Ja, det er lov å markere en ledning av denne verdien med en **infomarkør**, men er det en god idé?



2 spillere: •  x4

I forberedelsene legger ikke kapteinen noen **infomarkør** foran hånda si.

«27-B-bindestrek-6-skjema? Aldri hørt om. Øh, hva mener du med at vi ikke kan rekvirere noe bomberydderutstyr uten det skjemaet? Hva gjør vi nå?!»

FORBEREDELSE



- Legg et tilfeldig **tallkort** åpent oppå hvert **utstyrskort** som er i spill. Pass på at verdien på **utstyrskortene** fortsatt er synlig, som vist under.



2 spillere: •  x2 •  x4

Den geniale og gale vitenskapsmannen slår til igjen! Helt siden dere forpurret planene hans sist gang, har han sett rødt ... så rødt at han har utstyrt sin siste bombe med hele tre RØDE ledninger. KODE RØD!

FORBEREDELSE

-  x3

- Ikke bland de 3 røde ledningene sammen med de andre. Etter at de røde pinnene er plassert, gis én rød ledning skjult til hver bomberydder etter tur, kapteinen først. (I tomannsspill får kapteinen to og setter én i hver brikkeholder.) Deretter fordeles de blå ledningene som vanlig.
- Istedenfor å velge infomarkør trekker hver bomberydder en tilfeldig, og legger den som vanlig foran en ledningbrikke av denne verdien. Hvis du ikke har en ledning av denne verdien, legger du infomarkøren åpent ved siden av hånda di. Hvis du trekker en gul infomarkør, legger du den tilbake og trekker en ny.

 2 spillere: I forberedelsene legger ikke kapteinen noen infomarkør foran hånda si.

Høyrisikobomberydder

(også kjent som grønnskolling)

14

Vi husker alle å ha svette hender under vårt første oppdrag – en skikkelig utfordring. Så la oss hjelpe rekrutten. La rekrutten ta seg av de enkle klippene hvis mulig. For som alltid kan den minste tabben være skjebnesvanger!

FORBEREDELSE



x2



x2

av 3

- Stokk personkortene og gi ett til hver bomberydder. Alle snur opp kortet sitt. Spilleren med kaptein-kortet vil i dette oppdraget bli kalt «grønnskollingen».



2 spillere:



x3



x4

Oppdrag i НОВОСИБИРСК

(vi kan heller ikke uttale det ...)

15

På grunn av en feilleveranse er de nye verktøykassene merket på russisk, som er helt gresk for dere. Vær klar for en overraskelse hver gang dere åpner en kasse med utstyr!

FORBEREDELSE



x1 av 3



- Ikke se på **utstyrskortene** dere trekker, bare legg dem skjult på spillebrettet.
- Stokk de 12 **tallkortene**, legg bunken ved siden av brettet, og snu opp det øverste kortet.



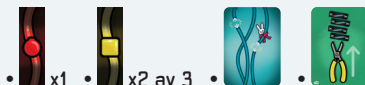
2 spillere: •  x2 av 3

Dette kom ikke som noen bombe

16

En dag kan føles som den forrige, og selv gale vitenskapsmenn kan oppleve déjà vu.

FORBEREDELSE



- Stokk **tallkortene**, trekk tre, og legg disse åpent på rekke på bordet. Legg **sekvenskortet** (B-siden) ovenfor kortet til venstre.



2 spillere: •  x2 •  x4

Kan dere skille mellom fleip og fakta?

FORBEREDELSE



• x2 av 3

- Stokk personkortene og gi ett til hver bomberydder. Alle snur opp kortet sitt. Spilleren med kaptein-kortet vil i dette oppdraget bli kalt **hr. eller fru Luhren-Dreyer**. Luhren-Dreyer legger så kaptein-kortet vekk – denne bomberydderen må spille uten **dobbeldetektor!**
- Luhren-Dreyer skal legge to **infomarkører** foran hånda si istedenfor én. Men disse **infomarkørene** må være **FALSKE**. Verdiene må altså ikke stemme med ledningene de peker på. Det er ikke lov å legge markørene foran **røde** ledninger.



2 spillere: •  x3

I dette oppdraget er det ikke noe utstyr tilgjengelig, men heldigvis har en kappekledd superhelt lånt dere sin høyteknologiske BAT-RADAR fra verktøybeltet.

FORBEREDELSE



x2



- Stokk de 12 **tallkortene** og legg bunken med bilsiden ned.
- Legg **utstyrs kort** 8 (Radarsystem) på spillebrettet, men ikke legg noe annet utstyr der.
- Spillerne legger ikke noen **infomarkører** foran stativene sine under forberedelsene.



2 spillere: •



x3

Etter mye innsats har dere sporet den gale vitenskapsmannen til hans hemmelige base – en avsidesliggende og uhyggelig hule hvor han har tenkt ut alle sine ondsinnede planer. Hvem vet hva som venter dere der inne, men det er bare én måte å finne det ut på ...

FORBEREDELSE

