

Den store stygge ulven

20

Ifølge de seneste rapportene er en ny seriebomber på ferde, med et uhyggelig kallenavn. Men hvem er redd for Den store stygge ulven? Ikke dere! Ikke dere!

FORBEREDELSE



- Den siste ledningen som blir delt ut til hvert brikkestativ, skal ikke sorteres med de andre ledningene. Den settes isteden **lengst til høyre i stativet**. Legg en -markør slik at den peker på denne ledningen.



- Hvis dere trekker **utstyrskort 2** (Walkie-talkier), legger dere det vekk og trekker et nytt.

 2 spillere: •  x2 av 3 •  x4

Uttrykket «smaksbombe» har fått en helt ny betydning. For første gang i historien har vi funnet en bombe gjemt inne i en haggis! Ikke noe for de kresne, men holder dere tunga rett i munnen, kommer dere nok helskinnet unna.

FORBEREDELSE



• x1 av 2 •



- Bruk **partall-** og **oddetall-markørene**  istedenfor **infomarkørene** . (Legg **infomarkørene** tilbake i esken.)
- Legg en **partall-** eller **oddetall-markør** foran hånda di i forberedelsene. Informasjonen du gir til de andre, er altså ikke selve verdien, kun om det er odde eller partall.



2 spillere: •  x2

«Når man har utelukket det umulige, må det som gjenstår, uansett hvor utrolig det synes, være sannheten.»

Sherlock Holmes

FORBEREDELSE



x1



x4

- Istedenfor å velge en **infomarkør** som vanlig velger hver bomberydder to infomarkører av verdier de IKKE har, og legger dem ved siden av stativet sitt.
 - Det er lov å ta en gul **infomarkør**.
 - Hvis du har to brikkestativer, velger du to markører og legger én foran hvert stativ.
 - Hvis du savner færre enn to verdier i stativet, legger du færre markører (én eller ingen).

Desarmering i Kåfjordbotn

(224 innbyggere)

23

Ikke alle farlige oppdrag finner sted i storbyer. Denne gangen har dere reist til vakre Kåfjordbotn, et av Norges minste tettsteder. Dessverre ble bagasjen borte på veien, men det er ingen tid å miste. Dere må sette i gang ... uten utstyret deres!

FORBEREDELSE



• x1 av 3 •



- Ikke legg opp noen **utstyrs kort** på spillebrettet. Trekk isteden sju tilfeldige **utstyrs kort** uten å se på dem og legg dem i en bunke på spillebrettet.
- Trekk et tilfeldig **tall kort** og legg det åpent ved siden av dette oppdragskortet.



2 spillere: •  x2 av 3

Vi må fortelle dere at dere bør telle ledningene deres nøye. Skynd dere! Den siste nedtellingen begynner snart ...

FORBEREDELSE



- Bruk x1-, x2- og x3-markørene  istedenfor infomarkørene. (Legg infomarkørene tilbake i esken.)
- Markørene viser at verdien på den angitte ledningen forekommer én, to eller tre ganger i **det** brikkestativet (inkludert eventuelle kltpte ledninger).
- Legg én av disse markørene foran hånda di i forberedelsene. x2 og x3 legges foran valgfri ledning av den aktuelle verdien.
- Markørene kan ikke legges foran **røde** ledninger.

 2 spillere: •  x3

For at jeg skal høre
deg bedre ...

25

*Store ører eller ei – Den store stygge ulven lytter
alltid. Alt dere sier høyt, kan bety den visse død i dette
oppdraget. Ssss! Dere har blitt advart ...*

FORBEREDELSE



• x2



2 spillere: •  x3

Den store stygge ulven har fått ferten av dere igjen, og det betyr at dere er i knipe! Hans seneste utfordring ligner ikke noe dere har opplevd før. Det vil kreve samarbeid på høyt nivå for å overleve dette ...

FORBEREDELSE



• x2 •

- Legg alle **tallkortene** åpent på bordet.



- Hvis dere trekker **utstyrskort** 10 (X/Y-sensor), legger dere det vekk og trekker et nytt.

Denne grå massen ligner på modelleringsleiren som mange kaller plastelina. Men det er ikke tiden for å fordype seg i språk – for disse ledningene er antakeligvis koblet til noe svært eksplosivt!

FORBEREDELSE



x1



x4

- Gi **personkortene** som vanlig for å finne kapteinen, men legg deretter kortene vekk – ingen **dobbeldektorer** er tilgjengelig i dette oppdraget!
- Hvis dere trekker **utstyrskort** 7 (Nødbatterier), legger dere det vekk og trekker et nytt.



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

Kaptein Kloss er ikke det skarpeste redskapet i verktøykassa – og glemte faktisk utstyret sitt hjemme. Og hvis kaptein Kloss gjør selv den minste feil, så er det «game over, man»!

FORBEREDELSE



- Etter at personkortene er gitt, legger kapteinen (som alle må kalle «kaptein Kloss» i dette oppdraget) personkortet sitt vekk. Kaptein Kloss har ikke noen dobbeldetektor. (Den ligger jo igjen hjemme.)



2 spillere: • x3 • x4

Er du bombesikker?

29

Hvor flinke er dere til å forutse hva lagkameratene gjør? Vær forsiktig!

FORBEREDELSE



x3



- Stokk de 12 **tallkortene** og gi to til hver bomberydder, men den til høyre for kapteinen skal ha tre. Legg resten av kortene i en bunke med bildesiden ned. Bomberydderne ser på kortene sine uten å vise dem til de andre.



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

Oppdrag for full speed!

30

Den store stygge ulven er tilbake farligere enn noensinne. Hold på tennhetta, for nå blir det fart på sakene!

FORBEREDELSE

-  x1 av 2
-  x4
- 
- 

- Stokk de 12 **tallkortene** og legg dem i en bunke med bilsiden ned ved spillebrettet.

