

Bundet på hender og føtter

31

Noen begrensninger velger vi selv, andre ikke ... men til slutt slår vi oss fri fra begrensningene og når vårt sanne potensial!

FORBEREDELSE



x2 av 3



x5 (kort A til E)

- Legg de 5 **begrensningskortene** (A til E) åpent på bordet. Før dere velger **infomarkører**, skal hver bomberydder etter tur (kapteinen først) velge et **begrensningskort** og legge det foran seg.
- Legg vekk de resterende kortene dersom dere er færre enn fem bomberyddere.



2 spillere: Vi fraråder å bruke kombinasjonen A og B og kombinasjonen C og D.

Dere har møtt noen eklinger i løpet av livet, men denne klovnen må være den nifseste. Det er nok til å gi den modigste av oss coulrofobi (slå det opp)! Men den som ler sist ... Tilpass dere klovnenes sære logikk i hver runde, ellers ... KABOOM.

FORBEREDELSE



x2



- Stokk de 12 **begrensningskortene** og legg dem i en bunke ved spillebrettet. Snu opp det øverste kortet.



2 spillere: •  x3

Det som skjer i Las Vegas ...

33

Som om én klovn ikke var nok – nå har George Clowney og de 11 vennene hans festet en bombe til kasinoets pengeskap! «Game on!»

FORBEREDELSE



x2 av 3



- 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 oddetall eller partall.



2 spillere: •  x3

Det svakeste leddet

34

Hvis du følger tjenestevei oppover eller nedover, finner du det til slutt, men hvordan ser du det? Det kan til og med være deg!

FORBEREDELSE



x1



x5 (kort A til E)

- Når dere har bestemt kapteinen, stokker dere **personkortene** (inkludert Kaptein-kortet), og gir ett kort skjult til hver bomberydder. Startspilleren ender altså ikke nødvendigvis opp med Kaptein-kortet.
- Stokk **begrensningskort** A til E og gi ett skjult til hver bomberydder. Ikke se på kortene som eventuelt er igjen.
- Alle ser på de to kortene sine uten å vise dem fram. Den som har Kaptein-kortet, er det **svakeste leddet**, men får ikke avsløre dette til noen. Det svakeste leddet må imidlertid følge **begrensningen** sin. (De andre bomberydderne gjør ikke dette).



2 spillere: UMULIG OPPDRAG! Dette oppdraget kan ikke utføres med bare to bomberyddere.

Ledning uten veiledning

35

Denne ensomme ledningen er fastkoblet!

FORBEREDELSE



- FØR dere blander de røde og gule ledningene inn med de blå, trekker hver bomberydder en tilfeldig blå ledning per brikkestativ. Denne ledningen 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. Så blandes de andre ledningene og fordeles som vanlig.



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



Panikk under palmene

36

Velkommen til Bora Bora. Det er et paradis ... men ikke i dag! I dag blir det ikke tid til å ta bomba ned i bassenget ...

FORBEREDELSE

-  x1 av 3
-  x2
- 
- 

- Stokk **tallkortene**, trekk fem, og legg disse åpent på rekke på bordet. Ikke bytt om på rekkefølgen.
- Kapteinen legger **sekvenskortet** (side A) i valgfri ende (uten å rådføre seg med de andre), med pila mot kortrekka.



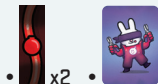
2 spillere: •  x2 av 3 •  x4

En joker i systemet

37

Han trekker i trådene, men har en skrue løs – hver gang dere kommer noen vei, forandrer han reglene! Denne klovnen går dere virkelig på nervene.

FORBEREDELSE



• x2 •

- Stokk de 12 **begrensningskortene** og legg dem i en bunke ved spillebrettet. Snu opp det øverste kortet.



2 spillere: •  x3

En rett, en vrang ...

38

Kapteinen har et spesialoppdrag som ingen andre kan hjelpe til med. Kapteinen må altså arbeide på spreng for å utlede denne!

FORBEREDELSE



• x2

- Før dere ser på de utdelte ledningbrikkene, trekker kapteinen én av ledningene sine uten å se på den, og setter den lengst til høyre i stativet, vendt mot medspillerne. (Den står altså sannsynligvis ikke riktig i rekkefølgen.)



2 spillere: •  x3

De fire edle ledninger

39

*Ifølge dr. Strangewire vil uvurderlige sannheter
åpne seg dersom dere klipper de fire rette
ledningene til rett tid!*

FORBEREDELSE



x2 av 3



x4



- Ikke legg noen **utstyrskort** på spillebrettet.
- Stokk **tallkortene**, trekk ett og legg det åpent på den første kortplassen på spillebrettet.
- Trekk åtte **tallkort** og legg dem i en bunke ved spillebrettet uten å se på dem.
- Istedenfor å velge **infomarkør** trekker hver bomberydder en tilfeldig, og legger den som vanlig foran en ledningbrikke av denne verdien (eller åpent ved siden av hånda hvis de ikke har verdien). Hvis du trekker en gul **infomarkør**, legger du den tilbake og trekker en ny.



2 spillere: •  x3 •  x4

Død hardt

(en julefortelling)

40

Hele laget er på julebord i Oslo Plaza ... men som vanlig går ingenting som planlagt. Det er vanskelig å kommunisere når man sitter fast i en luftkanal og prøver å uskadeliggjøre en bombe og redde gislene. Hipp, hipp hurra, festløver!

FORBEREDELSE



- Bruk x1-, x2- og x3-markørene OG partall/oddetall-markørene istedenfor infomarkørene (Legg infomarkørene tilbake i esken.)
- Kapteinen legger en x1-, x2- eller x3-markør foran hånda si i forberedelsene. Neste bomberydder legger så en partall- eller oddetall-markør. Neste bomberydder legger en x1/x2/x3-markør, og så videre annen hver gang rundt bordet.
- x1/x2/x3-markører og partall/oddetall-markører kan ikke legges foran røde ledninger.



2 spillere: I forberedelsene legger ikke kapteinen noen markør foran hånda si. Den andre bomberydderen legger en partall/oddetall-markør.

Latinamerikansk energibombe

41

«Para bailar la Bamba» betyr, som vi alle vet, «Å nei, enda en bombe» på spansk (mer eller mindre ... noe går alltid tapt i oversettelsen). Denne bomben er heit, så hold hodet kaldt!

FORBEREDELSE



x1 av 3



x antall spillere (maks. 4)

- Ikke bland de GULE ledningene med de andre. De er SNUBLETRÅDER. Gi én skjult til hver bomberydder. (I femmannsspill får ikke kapteinen noen gul ledning.)
- Sett detonatorviseren som vist til høyre.
- Istedenfor å velge **infomarkør** trekker hver bomberydder en tilfeldig, og legger den som vanlig foran en ledningbrikke av denne verdien (eller åpent ved siden av hånda hvis de ikke har verdien).
- Hvis dere trekker **utstyrskort** «» (Falsk bunn), legger dere det vekk og trekker et nytt.



2 spillere: •  x2 av 3 •  x2

Da dere mottok en invitasjon fra Jokeren, burde dere gjettet at det ville bli den rene tragikomedie. En ting er sikkert: Ingenting har forberedt dere på kaoset dere har i vente!

FORBEREDELSE



x1 av 3



x4

