

Velkommen til fremtiden! Nano er den nyeste teknologien innen bomberydding, men vi er ikke sikre på om den er nyttig eller bare gjør alt vanskeligere ...

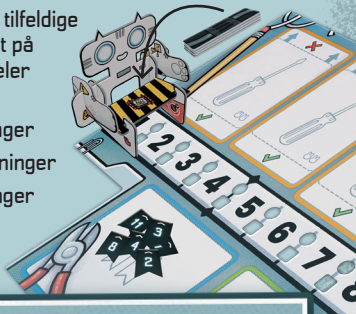
FORBEREDELSE



x3



- Sett roboten Nano på felt «1» på spillebrettet.
- Legg følgende antall tilfeldige ledningbrikker skjult på Nano, før dere fordeler resten:
 - 2 spillere: 5 ledninger
 - 3-4 spillere: 4 ledninger
 - 5 spillere: 3 ledninger



 **2 spillere:** I forberedelsene trekker kapteinen **infomarkøren** sin tilfeldig.

Den røde kanin er en beryktet pirat med en spesiell forkjærlighet for eksplosiver. Dere vil helt sikkert møte på henne før eller senere. Derfor skal dere å lære å håndtere oksygenflasker ... og det ekstra trykket som følger med å klippe ledninger dypt under vann!

FORBEREDELSE



• x1 av 3 •



- Legg to **oksygenflasker** per bomberydder i depotet bak på dette kortet. (I for eksempel tremannsspill legger dere seks flasker.)
- Hvis dere trekker **utstyrs kort** 10 (X/Y-sensor), legger dere det vekk og trekker et nytt.
- Bruk heller ikke **personkortet** som har X/Y-sensor som personlig utstyr.

Skjebnen din som bomberydder ligger i dine egne hender – og lagkameratenes. Føler du deg selvsikker? Det er bare å heve stemmen!

FORBEREDELSE



x2



- Stokk de 12 **tallkortene** og legg dem i en bunke ved spillebrettet.
- Hvis dere trekker **utstyrskort** 10 (X/Y-sensor) eller 11 (Kaffetermos), legger dere det vekk og trekker et nytt.
- Bruk heller ikke **personkortet** som har X/Y-sensor som **personlig utstyr**.



2 spillere: •



x3

Hemmelig agent

46

«Navnet er Bomb ... James Bomb.»

FORBEREDELSE



- x4 (bruk følgende brikker: 5.1, 6.1, 7.1, 8.1)
- 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.

Kald beregning

47

Ingen kunne forestilt seg at en bomberydder måtte beherske grunnleggende matematikk, men her står vi nå!

FORBEREDELSE



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



- Hvis dere trekker **utstyrskort** 10 (X/Y-sensor), legger dere det vekk og trekker et nytt.
- Bruk heller ikke **personkortet** som har X/Y-sensor som personlig utstyr.

 2 spillere: •  x3

Dødelig ledning 3

48

«På tre.»

«Vent! Mener du at vi gjør det PÅ tre, eller at vi teller til tre og så gjør det?»

FORBEREDELSE



x2



x3

- Ikke bland de 3 gule ledningene sammen med de andre. Etter at de gule pinnene er plassert, gis én gul ledning skjult til hver bomberydder etter tur, kapteinen først. (I tomannsspill får kapteinen to og setter én i hver brikkeholder.)
- Deretter fordeles de andre ledningene som vanlig.



2 spillere: •  x3 •  x3

Den røde kanin er en pirat som aldri deler flasker si med rom med noen. Men bomberyddere har ikke noe valg – dere må dele på flaskene deres med oksygen ... med omhu!

FORBEREDELSE



- Bomberydderne får **oksygenflasker** som følger, og legger dem synlig foran seg:
 - 2 bomberyddere: 7 hver
 - 3 bomberyddere: 6 hver
 - 4 bomberyddere: 5 hver
 - 5 bomberyddere: 4 hver
- Hvis dere trekker **utstyrs kort** 10 (X/Y-sensor), legger dere det vekk og trekker et nytt.
- Bruk heller ikke **personkortet** som har X/Y-sensor som **personlig utstyr**.



Det sorteste hav

50

Dere burde visst at Den røde kanin ville slå tilbake, denne gangen midt ute til havs ved midnatt! Hun har kapret skipet deres og kuttet strømmen. Kan dere huske hvor alt er, selv uten lys?

FORBEREDELSE



x2



x2

- Legg alle **valideringsmarkørene**  og de røde og gule pinnene   tilbake i esken. De brukes ikke i dette oppdraget.
- Alle bør se godt på de **røde** og **gule** ledningene før de blandes sammen med de blå.
- Når du velger en **infomarkør**, skal du, istedenfor å legge den foran ledningen, bare peke på ledningen og så legge markøren ved siden av stativet. Ja, dere blir nødt til å huske alt dette!



2 spillere: •  x3 •  x4

Noen ganger holder det ikke med dyktighet og god opplæring ... som for eksempel i dag. Dere må stole på magesfølelsen for å klare det!

FORBEREDELSE



x1



- Stokk de 12 **tallkortene** og legg dem i en bunke ved spillebrettet.
- Flytt detonatoren ett felt **bakover** (som om dere var én bomberydder til).
- Hvis dere trekker **utstyrs kort** 10 (X/Y-sensor), legger dere det vekk og trekker et nytt.
- Bruk heller ikke **personkortet** som har X/Y-sensor som **personlig utstyr**.



2 spillere: •  x2

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

Forrædere, alle sammen!

52

Stress tærer på laget, og alle er på vakt. Ingen vet hvem de skal stole på, og sannheten kan man visst se langt etter.

FORBEREDELSE



• x3

- Hvis dere trekker **utstyrskort** 1 (Etikett ≠) eller 12 (Etikett =), legger dere det vekk og trekker et nytt.
- Alle bomberyddere legger to **infomarkører** foran hånda si istedenfor én. Men disse **infomarkørene** må være FALSKE. Verdien må altså ikke stemme med ledningene de peker på. Markørene kan legges foran blå eller røde ledninger.



2 spillere: •  x3 •  x4

Robotikkens fjerde lov: Noen ganger blåser roboten i alle regler og bare gjør som den føler for.

FORBEREDELSE



x2



- Sett Nano rett foran felt «1» på spillebrettet.
- Detonatoren brukes ikke i dette oppdraget.
- Hvis dere trekker **utstyrskort** 6 (Tilbakevrider) eller 9 (Stabilisator), legger dere det vekk og trekker et nytt.



2 spillere: •  x3

Et piratangrep, en atomubåt, flere inntrengninger ... og selvsagt en bombe. Høres ut som en vanlig torsdag for et lag med rutinerte bomberyddere!

FORBEREDELSE



- Ikke bland de 11 røde ledningene sammen med de andre. Legg dem skjult i en haug i ruta bak på dette kortet.

- Bomberydderne får **oksygenflasker** som følger, og legger dem synlig foran seg:

- 2 bomberyddere: 9 hver
- 3 bomberyddere: 6 hver
- 4 bomberyddere: 3 hver
- 5 bomberyddere: 2 hver

Legg resten av flaskene i et depot midt på bordet.

- Hvis dere trekker **utstyrskort** 10 (X/Y-sensor), legger dere det vekk og trekker et nytt.
- Bruk heller ikke **personkortet** som har X/Y-sensor som **personlig utstyr**.

