

# Doktor Nix' utfordring

# 55

*«Greit, Bomb Busters, det er på tide at dere møter en verdig motstander. Husk å alltid ha et positivt perspektiv!»*

## FORBEREDELSE



x2



- Stokk **utfordringskortene**, trekk like mange som antall bomberyddere, og legg disse åpent på bordet.
- Sett detonatorviseren som vist til høyre.



2 spillere: •  x2 av 3

*Hmm, dette var en knute på tråden ... så pass på at dere ikke mister tråden.*

## FORBEREDELSE



- x2 av 3

- Før dere ser på de utdelte ledningbrikkene, trekker hver bomberydder 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

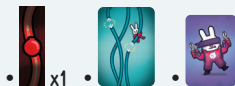
# Et nesten umulig oppdrag

# 57

*En eller annen ved navn Ethan har sendt dere en melding: «Jeg er på ferie nå. Så deres oppdrag, hvis dere velger å ta det, er å redde verden ... igjen. Ha det gøy og lykke til!»*

*...DENNE MELDINGEN SELVDESTRUERES OM ...  
10...9...8...7...6...5...4...3...2...1...BOOM!*

## FORBEREDELSE



- Legg alle **tallkortene** åpent på bordet. Stokk **begrensningskortene** og legg ett åpent på hvert **tallkort**.



- Hvis dere trekker **utstyrskort** 10-10 (*Desintegrator*), legger dere det vekk og trekker et nytt.

 2 spillere: •  x2

*Det er vanskelig å uskadeliggjøre bomber uten kommunikasjon. Heldigvis har dere fått selskap av deres gode venn Mike Gyver, og han har lommene fulle av tyggegummi, binders og annet rusk og rask som kan holde dobbeldetektorene deres i gang!*

## FORBEREDELSE



• x2

- Legg ALLE infomarkørene tilbake i esken. De skal ikke brukes i dette oppdraget.
- Hvis dere trekker utstyrskort 4 (Gul lapp) eller 7 (Nødbatterier), legger dere det vekk og trekker et nytt.
- Ikke bruk noen av de nye personkortene – alle bomberyddere skal ha dobbeldetektor som personlig utstyr.



2 spillere: •  x3

# Nano til unnsetning

# 59

*Til å begynne med føltes det rart å arbeide sammen med en robot, men etter hvert har Nano blitt et verdifullt medlem av gjengen. Kom igjen, Nano, vi skal på nytt oppdrag!*

## FORBEREDELSE



- Stokk de 12 **tallkortene**, og legg dem åpent i en rekke på bordet.
- Sett roboten Nano på kort 7 slik at den står i den retningen hvor det er flest kort.
- 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

# Jepp, det er doktor Nix!

# 60

*«Det finnes to slags mennesker – de som ryster jorden i dens grunnvoller, og de som klipper av små ledninger.» Ikke la dere provosere av doktors Nix' negativitet – dere har en bombe å uskadeliggjøre!*

## FORBEREDELSE



x2 av 3



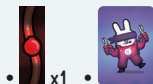
- Stokk **utfordringskortene**, trekk like mange som antall bomberyddere, og legg disse åpent på bordet.
- Sett detonatorviseren som vist til høyre.



2 spillere: • x3

*Du trenger ikke å møte utfordringene dine alene ...  
du kan alltid dele problemene dine med laget!*

## FORBEREDELSE



• x1 •

- Stokk **begrensningskort** A til E og gi ett skjult til hver bomberydder, som legger det åpent foran seg.
- I tomannsspill trekkes ytterligere to **begrensningskort** (A–E), som legges åpent på bordet, ett til venstre og ett til høyre for kapteinen.
- I tremannsspill trekkes ytterligere et kort (A–E), som legges åpent til venstre for kapteinen.
- Stokk så **begrensningskort** F–L og legg dem i en bunke.



2 spillere: •  x2

*Bruce Villnis og laget hans må plassere en bombe på en meteor før den treffer jorda. Men selvsagt var det en klossete tulling som aktiverte bomben i øvelseslokalet! Dere må uskadeliggjøre bomben kjapt for å redde gjengen som skal redde planeten!*

## FORBEREDELSE



• x2 •

- Stokk **talldkortene**, trekk like mange som antall bomberyddere, og legg disse åpent på bordet.
- Sett detonatorviseren som vist til høyre.



2 spillere: •



x3



*For et merkelig navn på et stort skip som sies å aldri kunne synke. Et enda merkeligere innfall er å feste en bombe på skroget. Få på vådraktene, pass på oksygenet, og bli verdens konger!*

## FORBEREDELSE



x2



- Kapteinen tar **oksygenflasker** som følger:
  - 2 bomberyddere: 14
  - 3 bomberyddere: 18
  - 4 bomberyddere: 24
  - 5 bomberyddere: 30
- 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

# Snubletrådene vender tilbake

# 64

*Of denne gangen er de supersensitive!*

## FORBEREDELSE



- Før dere ser på de utdelte ledningbrikkene, trekker hver bomberydder to av ledningene sine uten å se på dem, og setter dem vendt mot medspillerne. Etter instruks fra medspillerne settes ledningen med lavest verdi lengst til venstre og høyest lengst til høyre. (Har du to stativer, setter du én ledning i hvert.)



2 spillere: •  x2

«Du, kan jeg få nummeret ditt?»

## FORBEREDELSE



x3



- Stokk de 12 **tallkortene** og gi alle til bomberydderne. Alle legger **tallkortene** sine åpent foran seg. (I femmannsspill vil kapteinen og neste spiller få tre kort hver, mens de andre får to.)
- 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:** UMLIG OPPDRAG! Dette oppdraget kan ikke utføres med bare to bomberyddere.

# Han her er en tikkende bombe

# 66

*Helikopteret deres er i ferd med å lande ved doktor Nix' hemmelige bunker. Det er tid for et endelig, storslått oppgjør! Det er dette dere har øvd på ... Er dere klare? Helt sikre?!*

## FORBEREDELSE

-  x2 •  x2 •  •  x5 (A til E) •  • 

- Legg bunkerkortet  ved spillebrettet.
- Sett Bomb Busters-figuren  på helikopter-ruta.
- Stokk **begrensningskort** A til E og legg ett på hver side av bunkerkortet. Det femte kortet er dådskortet og legges ved siden av.

Eksempel:

