

1



Etikett $\neq$

Legg  -markøren foran to tilstøtende ledninger av ulik verdi.

- En av dem kan godt være klipt allerede.
- Husk at to gule ledninger eller to røde ledninger alltid regnes som like, så de kan ikke ha «ulik verdi».

Kan brukes når som helst

2



Walkie-talkier

Bytt to ledninger:

1. Ta en av de uklipte ledningene dine og legg den skjult foran en medspiller.
2. Medspilleren gjør det samme med deg.
3. Begge to tar sin nye ledning og setter den på riktig sted i brikkestativet sitt.

- Har man to stativer, setter man den nye ledningen i samme stativ man tok en ledning fra.
- Alle uklipte ledninger kan byttes (selv røde eller gule).
- Alle får se hvor ledningene ble tatt fra, og hvor de ble satt.

Kan brukes når som helst

3



Trippeldetektor

Når du utfører et duoklipp, kan du si en verdi fra 1 til 12 (altså ikke «gul») og peke på tre ledninger i stativet til en medspiller.

- Dette utstyret fungerer akkurat som dobbeltdetektoren, bare med tre ledninger.

Kan brukes når det er din tur

4



Gul lapp

Legg en **infomarkør**  foran en av de blå ledningene dine.

Kan brukes når som helst

5



Superdetektor

Når du utfører et duoklipp, kan du si en verdi fra 1 til 12 (altså ikke «gul») og peke på alle ledninger i stativet til en medspiller.

- Dette utstyret fungerer akkurat som dobbel-detektoren, bare med ALLE ledninger i ett stativ.

Kan brukes når det er din tur

6



Tilbakevrider

Flytt detonatorviseren ett felt bakover.

Kan brukes når som helst

7



Nødbatterier

Velg ett eller to personkort som allerede er brukt, og snu dem opp igjen. Det **personlige utstyret** på kortene kan brukes om igjen i dette oppdraget.

Kan brukes når som helst

8



Radarsystem

Si et tall mellom 1 og 12. Alle bomberyddere (inkludert deg selv) sier «ja!» hvis de har minst én uklipt blå ledning av den verdien i brikkestativet.

- Alle som har to stativer, svarer separat for hvert stativ.

Kan brukes når som helst

9



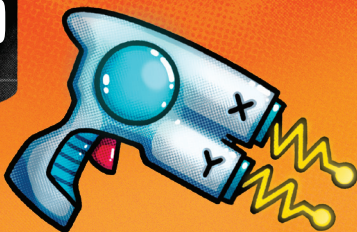
Stabilisator

Bruk denne FØR du skal utføre et **duoklipp**. Denne gang gjelder følgende:

- Detonatorviseren flyttes ikke hvis du mislykkes.
- Bomben eksploderer ikke hvis en **rød** ledning klippes.
- Hvis du mislykkes, får medspilleren fortsatt legge en infomarkør (tallverdi eller gul) foran hånda si.

Kan brukes i begynnelsen av turen din

10



X/Y-sensor

Når du utfører et duoklipp, kan du si to verdier (inkludert «gul»).

- Du må ha begge verdiene på hånda.
- Kan kombineres med *dobbel-*, *trippel-* eller *superdetektor*. Du kan da si to verdier (fra 1 til 12) og peke på flere ledninger. (Du kan fortsatt bare klippe ett par ledninger).

Kan brukes når det er din tur

11



Kaffetermos

Stå over turen din, og velg den neste bomberydderen (uten å rådføre deg med de andre).

- Spillet fortsetter deretter med klokka fra den valgte bomberydderen.

Kan brukes når det er din tur

12



Etikett =

Legg  -markøren foran to tilstøtende ledninger av samme verdi.

- En av dem kan godt være klipt allerede.
- To gule ledninger eller to røde ledninger regnes alltid som like.

Kan brukes når som helst