

PROFESOR MADWIRE

MISJA

9

Trafiliśmy na trop prof. Madwire'a. To niebezpieczny chemik jądrowy, piroman i cyklista – istna mieszanka wybuchowa. Macie do rozbrojenia pułapkę, którą na nas zastawił.

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



Potasujcie karty **numerów**. Wylosujcie 3 z nich i połóżcie (numerami do góry) w rzędzie. Nad pierwszą z nich połóżcie kartę **kolejności** (stroną A do góry).



Karta **kolejności**

Karty **numerów**



2 saperów:



CZAS START!

MISJA
10

Trafiliśmy na kolejne dzieło prof. Madwire'a. Gdy zaczniecie je rozbrajać, uruchomi się mechanizm zegarowy – będziecie mieć 15 minut na rozbrojenie bomby. Ale nie to jest najgorsze. Zabrakło nam kawy!

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



x1



x4



- Ustawcie stoper na 15 minut.
- **Sprzęt** nr 11 (*Termos z kawą*) odłóżcie do pudełka.

 2 saperów:  12 min

NIEBIESKI CZY CZERWONY, CO ZA RÓŻNICA?

MISJA

11

Z raportu służb specjalnych wynika, że prof. Madwire może być daltonistą. Weźcie to pod uwagę, rozbrajając jego najnowszy wynalazek.

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



×2



- Wylosujcie kartę **numeru**.
- Odwróćcie tę kartę misji na drugą stronę i połóżcie na niej (numerem do góry) wylosowaną kartę **numeru**.
- Jeśli wybraliście **sprzęt** z takim samym numerem, jak na wylosowanej karcie **numeru**, wymieńcie go na inny **sprzęt**.
- Przygotowując misję, zdradzacie (za pomocą znacznika **info**) numer jednego ze swoich kabli – możecie (ale nie musicie) położyć znacznik **info** przed kablem o takim samym numerze co wylosowana karta **numeru**.



2 saperów:



×4

Kapitan nie kładzie znacznika **info** podczas przygotowania misji.

PROBLEMY Z DOSTAWĄ SPRZĘTU

MISJA
12

Mamy chwilowe problemy zaopatrzeniowe. Musicie dać sobie radę z utrudnionym dostępem do sprzętu.

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



Na każdej karcie **sprzętu** połóżcie po 1 karcie **nume-ru** (numerem do góry). Numery **sprzętów** muszą być widoczne.



 2 saperów:  **x2**  **x4**

CZERWONY POZIOM ZAGROŻENIA!

MISJA
13

Prof. Madwire znowu dał o sobie znać. Po rozbrojeniu jego poprzednich „zabawek” wpadł w szal i stworzył coś wyjątkowo groźnego. Ogłaszamy czerwony alert.

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



3

- Nie dodawajcie 3 **czerwonych** kabli do **niebieskich**. Rozdajcie je saperom po 1 (wartością do dołu). Zaczniacie od Kapitana, a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (może nie starczyć **czerwonych** kabli dla wszystkich). Następnie rozdajcie **niebieskie** kable.
- Zamiast wybierać po 1 znaczniku **info**, wylosujcie je i połóżcie przed odpowiednim kablem przed swoją podstawką. Jeśli nie macie takiego kabla na podstawie, znacznik **info** połóżcie z boku podstawki. Jeśli wylosowany znacznik **info** jest żółty, powtórzcie losowanie.



2 saperów:

Kapitan nie kładzie znacznika **info** podczas przygotowania misji.

Kapitan dostaje 2 **czerwone** kable i kładzie po 1 na każdej z podstawek.

SAPER WYSOKIEGO RYZYKA

MISJA

14

*„Góra” przydzieliła wam stażystę do grupy. To krewny
jakiegoś ważniaka z ministerstwa. Uważajcie na
niego... i na siebie.*

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



×2



×2 z 3

Potasujcie karty **pomocników** i rozdajcie każdemu saperowi po 1 karcie. Odkryjcie swoje karty. Saper z kartą Kapitana w tej misji będzie pełnił rolę stażysty.



2 saperów:



×3



×4

MISJA W 上海市 (też nie umiemy tego wymówić)

MISJA
15

Dostaliście zlecenie z Chin. Na miejscu czeka zamówiony sprzęt. Ale w chińskich pudełkach. Nie wiadomo więc, co jest w środku.

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



✖1 z 3



- W tej misji karty **sprzętu** połóżcie (bez podglądania!) na planszy obrazkiem sprzętu do dołu.
- Potasujcie karty **numerów** i połóżcie w stosie (numerem do dołu). Następnie odkryjcie 1 kartę z góry tego stosu.



2 saperów:



✖2 z 3

RUTYNA MOŻE ZABIĆ...

MISJA
16

Wygląda jak bomba, którą niedawno rozbroiliście. Ale to tylko pozory, unikajcie więc rutyny. To znacznie trudniejsze zadanie. Prof. Madwire się rozwija...

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



x2 z 3



Potasujcie karty **numerów**. Wylosujcie 3 z nich i połóżcie (numerami do góry) w rzędzie. Nad pierwszą z nich połóżcie kartę **kolejności** (stroną B do góry).



2 saperów:



ROBOSAPER Z DEFEKTEM

MISJA
17

Robotyzacja dotarła i do nas. Przydzielamy do waszej grupy robota. Ma problem z podawaniem danych, ale przecież nikt nie jest doskonały.

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



✖2 z 3

- Potasujcie karty **pomocników** i rozdajcie każdemu saperowi po 1 karcie. Odkryjcie swoje karty. Saper z kartą Kapitana w tej misji będzie pełnił rolę robosapera. Odkłada on kartę Kapitana do pudełka – musi sobie radzić bez niej.
- Robosaper kładzie 2 znaczniki **info** (zamiast 1) przed swoimi podstawkami. Oba znaczniki muszą wskazywać **FAŁSZYWE INFORMACJE**: ich numery muszą być inne niż numery kabli, przed którymi zostały położone. Znacznika **info** nie można położyć przed **czerwonym** kablem.



2 saperów:



✖3

CHŁOPCY RADAROWCY

MISJA
18

Cały wasz sprzęt musieliśmy oddać na przegląd gwarancyjny do serwisu. Zostawiamy wam tylko radar.

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



×2



- Potasujcie karty **numerów** i połóżcie w stosie (numerem do dołu).
- **Sprzęt** nr 8 (*Radar*) połóżcie na planszy (sprzętem do góry). Pozostały **sprzęt** odłóżcie do pudełka.
- Podczas przygotowania misji nie kładzicie znaczników **info** przed swoimi podstawkami.



2 saperów:



×3

W PASZCZY SMOKA

MISJA

19

Służby namierzyły kryjówkę prof. Madwire'a! To trudno dostępna jaskinia. Kolej na was – wystarczy tam wejść i nie potknąć się o żadną z zastawionych pułapek. Dla was to pestka.

DODATKOWE ELEMENTY MISJI



x1



x2 z 3

