

# KOTOROBOT KONTRA RUDY KRÓLIK

MISJA  
**43**

*Krytyczna infrastruktura podmorska niszczona jest przez... Rudego Królika (tak, wiemy, jak to brzmi). Centrala przysłała wam robota do rozwiązania tego problemu. A właściwie Kotorobota...*

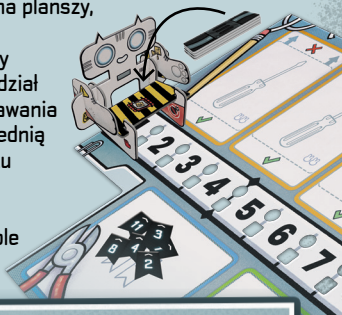
## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



×3



- Połóżcie Kotorobota na planszy, na polu „1”.
- W zależności od liczby saperów biorących udział w misji podczas rozdawania kabli połóżcie odpowiednią ich liczbę na podajniku Kotorobota:
  - 2 saperów: 5 kabli
  - 3–4 saperów: 4 kable
  - 5 saperów: 3 kable



2 saperów:

Kapitan losuje znacznik **info** podczas przygotowania misji.

# RUDY KRÓLIK DAŁ NURA

MISJA

# 44

*Oto wasze służbowe stroje kąpielowe. Wcześniej was o to nie pytaliśmy, ale umiecie pływać, prawda?*

## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



z 3



- Odwróćcie tę kartę na drugą stronę i połóżcie na niej **2 razy więcej butli tlenu** niż liczba saperów biorących udział w misji (np. 3 saperów – połóżcie 6 butli tlenu).
- **Sprzęt** nr 10 (*Skaner promieniowania*) i kartę **pomocnika** z tym sprzętem odłóżcie do pudełka.

# OCHOTNICY WYSTĄP!

MISJA  
**45**

*Ochotnicy do rozbrajania bomby, wystąp! Proszę się nie pchać, kabelków wystarczy dla wszystkich.*

## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



✖2



- Potasujcie karty **numerów** i połóżcie w stosie obok planszy (numerem do dołu).
- **Sprzęt** nr 11 (Termos z kawą) i **sprzęt** nr 10 (Ska-  
ner promieniowania) oraz karty **pomocników** z tymi  
sprzętami odłóżcie do pudełka.



2 saperów:



✖3

AGENT 007

MISJA

46

„Nazywam się Bomb, James Bomb”

## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



✖4 (użyjcie znaczników: 5,1 / 6,1 / 7,1 / 8,1)

- **Sprzęt** nr 7 (*Baterie zapasowe*) odłóżcie do pudełka.



2 saperów:

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

# GRA LICZBOWA

MISJA

47

*W saperskim fachu musicie sporo liczyć, na przykład kable. A czasami pozostanie wam liczyć wyłącznie na szczęście.*

## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



×2 z 3



- Połóżcie karty **numerów** w 2 rzędach na środku stołu (numerami do góry).



- **Sprzęt** nr 10 (*Skaner promieniowania*) oraz kartę **potężnika** z tym sprzętem odłóżcie do pudełka.



2 saperów:



×3

# GONIĆ KRÓLIKA!

MISJA

48

- *Ruszamy na trzy.*
- *Czekaj! Ruszamy na trzy czy liczymy do trzech i potem ruszamy?*

## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



x2



x3

- **Żółtych** kabli nie dodawajcie do pozostałych kabli. Rozdajcie każdemu po 1 kablu (wartością do dołu) (począwszy od Kapitana i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).
- Następnie rozdajcie pozostałe kable i wszystkie kable umieśćcie na podstawkach (tak jak zwykle).



2 saperów:



x3



x3

Kapitan dostaje 2 **żółte** kable –  
umieszcza po 1 z nich na każdej  
ze swoich podstawek.  
Drugi saper dostaje 1 **żółty** kabel.

# NABICI W BUTLĘ

MISJA

# 49

*Co tu robi ta skrzynka z butelkami? W pracy jesteście!  
Prosiłem, aby przynieść skrzynię z butlami.  
Butlami tlenu!*

## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



x2



- W zależności od liczby saperów biorących udział w misji weźcie odpowiednią liczbę butli tlenu i połóżcie przed sobą:
  - 2 saperów: weźcie po 7 butli tlenu,
  - 3 saperów: weźcie po 6 butli tlenu,
  - 4 saperów: weźcie po 5 butli tlenu,
  - 5 saperów: weźcie po 4 butle tlenu.
- **Sprzęt** nr 10 (*Skaner promieniowania*) i kartę **pomocnika** z tym sprzętem odłóżcie do pudełka.



2 saperów:



x3

# GŁĘBIA, WIDZĘ GŁĘBIĘ, GŁĘBIĘ WIDZĘ...

MISJA  
**50**

*Znowu ten Rudy Królik... Czy ktoś wie, o co tu chodzi? To jakaś ksywka czy naprawdę w morzu gonimy królika???... Dał nura tak głęboko, że musicie poruszać się po omacku.*

## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



- Znaczniki **eliminacji**  oraz czerwone  i żółte  pionki odłóżcie do pudełka.
- Postarajcie się zapamiętać (nie można zapisywać!) wartości **czerwonych** i **żółtych** kabli. Macie na to 30 sekund. Następnie wymieszajcie je z **niebieskimi** kablami.
- Każdy saper wybiera 1 znacznik **info** z numerem, który ma na podstawce. Nie kładzie go jednak przed podstawką, ale z boku.
- Następnie każdy saper wskazuje palcem kabel na swojej podstawce mający numerem wziętego znacznika **info**.
- Tak, musicie zapamiętać wszystkie te informacje!

  2 saperów:  **x3**  **x4**



# TAK, SZEFIE, OCZYWIŚCIE, SZEFIE!

MISJA

# 51

*I ty możesz zostać szefem saperów!*

## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



✖1



- Potasujcie karty **numerów** i połóżcie w stosie obok plan-szy (numerami do dołu).
- Licznik detonatora przesuniecie o 1 pole do tyłu (tak jak-by w misji brał udział 1 saper więcej).
- **Sprzęt** nr 10 (*Skaner promieniowania*) i kartę **pomocni-ka** z tym sprzętem odłóżcie do pudełka.



2 saperów:



✖2

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

# PODWÓJNA GRA

MISJA  
**52**

*Nurkowanie wam nie służy. Macie problem z koncentracją i zaczęliście popełniać błędy. To rodzi w centrali podejrzenia o zdradę i sprzyjanie Rudemu Królikowi! Nie możecie ufać sobie wzajemnie.*

## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



×3

- **Sprzęt** nr 1 (Etykieta ≠) i **sprzęt** nr 12 (Etykieta =) odłóżcie do pudełka.
- Połóżcie 2 znaczniki **info** przed wybranymi kablami przed swoimi podstawkami (zamiast przed 1). Oba znaczniki **info** muszą przekazywać FAŁSZYWE INFORMACJE (muszą być położone przed kablami o innych numerach niż leżące przed nimi znaczniki **info**).
- Znaczniki **info** mogą być położone przed **niebieskim** lub **czerwonym** kablem.



2 saperów:



×3



×4

# POWRÓT KOTOROBOTA

MISJA  
**53**

*Nie od dziś wiadomo, że ktoroboty chadzają własnymi ścieżkami.*

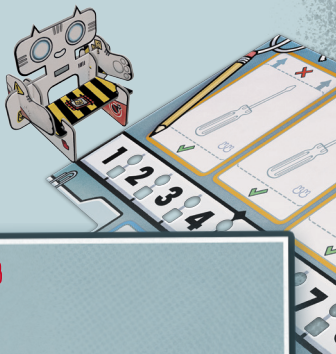
## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



x2



- Połóżcie Kotorobota obok planszy – przed polem „1”.
- W tej misji nie używacie licznika detonatora.
- **Sprzęt** nr 6 (Spowalniacz) i **sprzęt** nr 9 (Stabilizator) odłóżcie do pudełka.



2 saperów:



x3

# KUMULACJA

MISJA

# 54

*Rudy Królik czerwony ze złości, nuklearna łódź podwodna, liczne wycieki i bomba...  
Zwykły dzień saperów.*

## DODATKOWE ELEMENTY MISJI



11



- Potasujcie 11 **czerwonych** kabli, odwróćcie tę kartę misji na drugą stronę i połóżcie na niej stos 11 kabli (wartościami do dołu).
- W zależności od liczby saperów biorących udział w misji weźcie odpowiednią liczbę **butli tlenu** i połóżcie przed sobą:
  - 2 saperów: weźcie po 9 **butli tlenu**,
  - 3 saperów: weźcie po 6 **butli tlenu**,
  - 4 saperów: weźcie po 3 **butle tlenu**,
  - 5 saperów: weźcie po 2 **butle tlenu**.
- Pozostałe **butle tlenu** połóżcie obok planszy. Będzie to rezerwa tlenu.
- **Sprzęt** nr 10 (*Skaner promieniowania*) i kartę **pomocnika** z tym sprzętem odłóżcie do pudełka.

