

O lobo mau

#20

É assim que um louco das bombas assina as suas obras. Mas quem tem medo do lobo mau? Vocês não!

PREPARAÇÃO



- O último Fio distribuído a cada Especialista não é colocado por ordem no suporte, deve antes ser colocado à direita das restantes peças (independentemente do seu valor). Em frente a ele, é colocada uma ficha .



- Se saiu o Equipamento 2 («Walkie-talkies»), substituam-no.



2 jogadores: •  x2 de 3 •  x4

Morte por haggis

#21

Algo inédito na Escócia: uma bomba escondida dentro de um haggis! Cuidado, é preciso serem cuidadosos ao desarmá-la... ou ainda acabam perdidos em Aberdeen debaixo de um chuvada infernal!

PREPARAÇÃO



- Substituíam todas as fichas de **Informação** por fichas pares / ímpares. Podem colocar as fichas de **Informação** novamente na caixa.
- Durante a preparação, coloquem 1 ficha par / ímpar em vez de 1 ficha de **Informação**. Assim, a informação que estão a fornecer já não é relativa ao número do Fio, mas apenas se este é par ou ímpar.

 2 jogadores: •  x2

Não durante a minha vigia!

#22

«Depois de eliminares o impossível, o que resta, por mais improvável que seja, deve ser a verdade».

Sherlock Holmes

PREPARAÇÃO



•

x1



•

x4

- Em vez de escolherem 1 ficha de **Informação**  como é hábito, cada Especialista pega, à vez, em 2 fichas de valores que NÃO possui na mão e coloca-as ao lado do seu suporte.
- É permitido pegar numa ficha «amarela» de **Informação**.
- Os Especialistas com 2 suportes de peças escolhem e colocam 2 fichas: 1 ao lado de cada suporte de peças.
- Se um Especialista tiver menos de 2 valores em falta na sua mão, coloca menos fichas.

Missão em Fordwich

(381 habitantes, a 103 km de Londres)

#23

Não é um filme. Nem todas as missões perigosas acontecem em Nova Iorque! Nem sequer os correios os conseguem encontrar... O vosso equipamento vai atrasar-se um pouco.

PREPARAÇÃO



• x1 de 3 •



- Não peguem em nenhuma carta de **Equipamento**. Formem antes um baralho com 7 cartas aleatórias de **Equipamento**, colocadas viradas para baixo no tabuleiro.
- Coloquem 1 carta de **Número** aleatória, virada para cima, ao lado da carta de Missão.



2 jogadores: •  x2 de 3

Presente e correto!

#24

*Contamos convosco para contarem os fios.
A contagem decrescente começou...*

PREPARAÇÃO



- Substituíam as fichas de **Informação** pelas fichas «x1», «x2» e «x3»   . Estas fichas serão utilizadas nesta Missão: para a preparação e durante o jogo.
- Estas fichas mostram que o valor indicado está presente 1, 2 ou 3 vezes no **suporte de peças**, incluindo os Fios que já foram cortados. As fichas «x2» e «x3» podem ser colocadas em qualquer valor de Fio (e a x3 à esquerda, à direita ou ao centro).
- Estas fichas não podem ser colocadas em frente aos Fios vermelhos.

 2 jogadores: •  x3

São para te ouvir
melhor...

#25

Com orelhas grandes ou não, fiquem a saber que o lobo mau vos está a ouvir! Tudo o que disserem em voz alta pode ser fatal durante o desarmamento da bomba!

PREPARAÇÃO



2 jogadores: •  x3

Por falar no lobo...

#26

Acabaram novamente na boca do lobo. Desta vez, só com um trabalho criativo em grupo conseguirão sair de lá.

PREPARAÇÃO



- Coloquem todas as cartas de **Número** viradas para cima sobre a mesa.



- Se tiver saído o Equipamento 10 («Raios X ou Y»), substituam-no por outro.

Não brinquem com os cabos

#27

Esta plasticina cinzenta parece divertidíssima... mas não é a altura certa para brincarem com ela. É altamente explosiva!

PREPARAÇÃO



- Como exceção, após determinarem o Capitão, não distribuam qualquer outra **carta de Personagem**. É isso mesmo, não terão um **Detetor Duplo** para esta Missão!
- Se tiver saído o Equipamento 7 («Pilhas de emergência»), substituam-no por outro.

 2 jogadores:

O Capitão não coloca uma ficha de **Informação** durante a preparação.

Capitão Preguiça

#28

O Capitão Preguiça não é propriamente o oficial mais inteligente do barracão. Esqueceu-se das suas ferramentas. Esperemos que não cometa mais nenhum erro!

PREPARAÇÃO



- Após se terem distribuído as cartas de **Personagem**, o Capitão, que será chamado de «Capitão Preguiça», devolve a sua carta de **Personagem** à caixa. Não terá um **Detetor Duplo**.



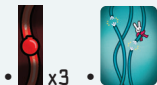
2 jogadores: • x3 • x4

Número errado

#29

«Cuidado com este número... É um engodo!».

PREPARAÇÃO



- Embaralhem e distribuam 2 cartas de **Número**, viradas para baixo, a cada jogador (3 cartas para o jogador à direita do capitão) e coloquem as restantes, viradas para baixo, num baralho sobre a mesa. Cada jogador pega discretamente nas cartas.

 2 jogadores:

O Capitão não coloca uma ficha de **Informação** durante a preparação.

Missão relâmpago!

#30

O lobo mau está de volta... tão cruel como seria de esperar. Apertem os cintos, ele preparou-vos uma frenética missão!

PREPARAÇÃO



- Embaralhem e coloquem um baralho com as 12 cartas de **Número**, viradas para baixo, junto ao tabuleiro.

