

Simțul priorităților

#9

Diabolicul savant nebun a modificat bomba: anumite fire trebuie tăiate în ordinea corectă.

Nu te lăsa descurajat și nu-ți pierde cumpătul!

CONFIGURARE



- Amestecă cărțile **Număr**, trage 3 dintre ele și aranjează-le cu fața în sus, una lângă alta, pe masă. Plasează cartea **Secvență** (cu fața A) deasupra cărții din stânga.



 2 jucători: •  x2 •  x4

O perioadă proastă

#10

Sunt multe fire de descurcat, dar și câteva fire amestecate cu ale colegilor tăi. Păstrează spiritul de echipă, sunt suficiente fire pentru toată lumea!

CONFIGURARE



- Setați un cronometru de 15 minute.
- Înlocuiți echipamentul 11 (*Termos pentru cafea*) cu altul, dacă acesta a fost tras.

 2 jucători: •  12 min

Albastru pe roșu, pare că suntem morți

#11

„Căpitane, sunt dislexic și daltonist.”

CONFIGURARE



x2



- Trage aleatoriu o carte **Număr** și pune-o cu fața în sus pe spatele acestei cărți **Misiune**.
- Dacă există o carte **Echipament** cu același număr, înlocuiește-o cu o altă carte.
- Da, poți pune un jeton **Info** în fața unui fir cu valoarea indicată pe cartea **Număr**, dar oare este o idee bună?



2 jucători: •  x4

Căpitanul nu plasează un jeton **Info** în timpul configurării.

Echipament dispărut

#12

„Oh, firele, firele. Mă chinui să le tai!...” Apropo de tăiat, unde a dispărut cutia cu scule?

CONFIGURARE



- Adăugați o carte **Număr** cu fața în sus pe fiecare carte **Echipament** din joc (lăsând numerele echipamentelor la vedere)



 2 jucători: •  x2 •  x4

Alertă maximă!

#13

Savantul nebun e furios de-i iese fum pe urechi! E înnebunit de furie. Atât de furios încât a pus trei fire roșii în această bombă artizanală.

CONFIGURARE



• x3

- Nu amestecați cele 3 fire roșii cu celelalte fire. Împărțiți-le cu fața în jos, în sensul acelor de ceasornic, începând cu Căpitanul. Dacă sunt doi experți în dezamorsarea bombelor, Căpitanul primește 2 fire și pune câte unul pe fiecare suport pentru cartonașe. Apoi împărțiți firele albastre.
- În loc să-și aleagă jetonul **Info**, fiecare primește unul aleatoriu și îl pune în locul potrivit în fața mâinii sale, sau lângă suport dacă nu are această valoare. Înlocuiți jetoanele **Info** „galbene” dacă sunt trase.



2 jucători: Căpitanul nu plasează niciun jeton **Info** în timpul configurării.

Expert în dezamorsarea bombelor cu risc ridicat

#14

Fiți cu ochii pe începător, cea mai mică greșeală poate fi fatală!

CONFIGURARE

-  x2
-  x2 din 3

- Amestecați cărțile **Personaj** cu fața în jos și împărțiți câte una fiecărui jucător. Toți își dezvăluie cartea. Jucătorul care are cartea **Căpitan** va fi numit „începătorul” pentru această misiune.



2 jucători: •  x3 •  x4

Misiune în НОВОСИБИРСК

(nici noi nu știm cum se pronunță)

#15

Trusele voastre de scule sunt etichetate în rusă, limbă pe care nu o înțelegeți deloc. Așa că veți avea o surpriză de fiecare dată când deschideți trusa!

CONFIGURARE



• x1 din 3 •



- Puneți cărțile **Echipament** cu fața în jos pe masa de joc, fără să le vedeți.
- Amestecați și așezați teancul de 12 cărți **Număr**, apoi întoarceți prima carte.



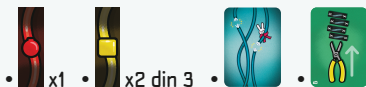
2 jucători: •  x2 din 3

Este absolut logic

#16

Ține pasul, acționează corect!

CONFIGURARE



- Amestecați cărțile **Număr**, luați 3 dintre ele și așezați-le una lângă alta, cu fața în sus, pe masă. Plasați cartea **Secvență** (fața B) deasupra cărții din stânga.



2 jucători:



x2



x4

Sergio „El Mytho”

#17

Poți distinge originalul de fals?

CONFIGURARE



• x2 din3

- Amestecați cărțile **Personaj** cu fața în jos și împărțiți câte una fiecărui jucător. Toți își dezvăluie cartea. Jucătorul care are cartea **Căpitan** va fi numit „Sergio El Mytho” pentru această misiune. Apoi, Sergio „El Mytho” pune cartea Căpitan înapoi în cutie: nu va primi un Detector dublu!
- În loc să pună 1 jeton **Info** în fața mâinii sale, Sergio pune 2. Aceste jetoane trebuie să fie FALSE: cele 2 valori nu trebuie să corespundă celor 2 fire desemnate. Nu este permisă plasarea acestora în fața unui fir roșu.



2 jucători: •  x3

BAT-mână-de-ajutor

#18

Pentru această misiune nu avem echipamente, dar, din fericire, Batman ne-a împrumutat BAT-RADARUL său.

CONFIGURARE



• x2 •

- Amestecați și plasați teancul de 12 cărți **Număr** cu fața în jos.
- Echipamentul 8 (*Radarul general*) se plasează cu fața în sus pe tablă. Nu plasați alte cărți **Echipament**.
- Ca excepție, nu plasați jetoane **Info** în timpul pregătirii jocului.



2 jucători: •  x3

În pânțelele fiarei...

#19

Ați găsit în sfârșit ascunzătoarea secretă a savantului nebun! Aici, în această peșteră, el își pune la cale toate planurile machiavelice. Aveți grijă, să fiți cu un picior în grotă nu e întotdeauna o idee bună...

CONFIGURARE

