

Lupul cel mare și rău

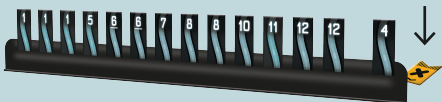
#20

Așa își semnează opera teroristul în serie. Dar cine se teme de lupul cel mare și rău? Nu voi! Nu voi!

CONFIGURARE



- Ultimul fir primit pentru fiecare suport pentru cartonașe nu este adăugat în mână, ci **trebuie așezat în dreapta suportului** (indiferent de valoarea sa), iar în fața acestuia se pune un jeton .



- Înlocuiți echipamentul 2 (*Stații radio*), dacă este tras.

 2 jucători: •  x2 din 3 •  x4

Moartea prin haggis

(Haggis este un preparat tradițional scoțian, asemănător drobului de miel sau caltaboșului).

#21

Ceva nemaiauzit în Scoția: o bombă ascunsă într-un haggis! Ai grijă, trebuie să procedezi cu delicatețe la dezamorsarea acestei bombe; nu te lăsa prins de ploaie îmbrăcat într-o gabardină în Aberdeen, altfel ai pierdut!

CONFIGURARE



• x1 din 2 •



- Înlocuiți toate jetoanele **Info**  cu jetoane „par/impar” . Puteți pune jetoanele **Info** înapoi în cutie.
- În timpul configurării, puneți un jeton „par/impar” în locul unui jeton **Info**. Astfel, informația pe care o oferiți nu mai este numărul firului, ci doar dacă acesta este par sau impar.



2 jucători: •  x2

Nu cât timp sunt eu aici!

#22

„Odată ce elimini imposibilul, ceea ce rămâne, oricât de improbabil ar fi, trebuie să fie adevărul.”

Sherlock Holmes

CONFIGURARE



x1



x4

- În loc să aleagă un jeton **Info** ca de obicei, fiecare jucător alege simultan 2 jetoane cu valori pe care NU le are în mână și le așează lângă mâna sa.
 - Este permisă alegerea unui jeton **Info** „galben”.
 - Experții în dezamorsarea bombelor care au 2 suporturi pentru cartonașe aleg și plasează 2 jetoane: câte unul lângă fiecare suport.
 - Dacă un expert în dezamorsarea bombelor are mai puțin de 2 valori lipsă în mână, acesta plasează mai puține jetoane.

Misiune în Fordwich

(381 de locuitori, 103 de km de Londra).

#23

Nu e un film, nu toate misiunile periculoase se desfășoară în New York! Nici măcar poșta nu-l mai găsește... Echipamentul tău va întârzia puțin.

CONFIGURARE



• x1 din 3 •



- Nu luați nicio carte **Echipament**, ci puneți un teanc de 7 cărți **Echipament** alese aleatoriu cu fața în jos pe tablă.
- Puneți o carte **Număr** cu fața în sus lângă cartea Misiune.



2 jucători: •  x2 din 3

Prezent și în regulă!

#24

Ne bazăm pe tine să numeri firele, numărătoarea inversă a început...

CONFIGURARE



- Înlocuiți jetoanele **Info** cu jetoanele „x1”, „x2”, „x3”  
 Aceste jetoane vor fi folosite pentru această misiune, pentru configurare și în timpul jocului.
- Aceste jetoane indică faptul că valoarea respectivă este prezentă o dată, de două ori sau de trei ori pe **suportul pentru cartonașe**, inclusiv firele care au fost deja tăiate. Jetoanele x2 și x3 pot fi plasate pe orice fir cu valoarea respectivă (în stânga, în dreapta sau în mijloc pentru x3).
- Aceste jetoane nu pot fi plasate în fața firelor roșii.

 2 jucători: •  x3

Ca să vă aud mai bine...

#25

*Indiferent dacă are urechi mari sau nu, știi că lupul
cel mare și rău ascultă! Orice spui cu voce tare poate
fi fatal în timpul acestei operațiuni de dezamorsare a
bombei!*

CONFIGURARE



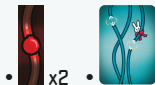
2 jucători: •  x3

Vorbind de lup...

#26

Ai ajuns din nou în ghearele lupului. De data aceasta, doar o muncă eficientă de echipă te va scoate de acolo.

CONFIGURARE



- Puneți toate cărțile **Număr** cu fața în sus pe masă.



- Înlocuiți echipamentul 10 (*Raze X sau Y*), dacă este tras.

Joaca cu firele

#27

Această pastă pentru modelat este un aluat plastic, cunoscut sub numele de plastilină în anumite părți ale lumii. Dar nu e momentul pentru jocuri de cuvinte, pentru că este extrem de exploziv!

CONFIGURARE



- Ca excepție, odată ce ați ales Căpitanul, nu mai împărțiți nicio carte **Personaj**. Așa este, nu veți avea **Detector dublu** pentru această misiune!
- Înlocuiți echipamentul 7 (*Baterii de urgență*), dacă este tras.

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

Căpitanul Leneveală

#28

*Căpitanul Leneveală nu e tocmai cel mai isteț din gașcă. Și-a uitat uneltele.
Iar dacă face cea mai mică greșeală, s-a terminat!*

CONFIGURARE



- După ce s-au împărțit cărțile **Personaj**, căpitanul, care va fi numit „Căpitanul Leneveală”, își pune cartea **Personaj** înapoi în cutie. El nu are un **Detector dublu**.



2 jucători: •  x3 •  x4

„Atenție la acest număr capcană!”

CONFIGURARE



- Amestecați și dați câte 2 cărți **Număr** fiecărui jucător, cu fața în jos (3 cărți jucătorului din dreapta Căpitanului), apoi puneți restul cărților cu fața în jos într-un teanc pe masă. Fiecare jucător își verifică discret cărțile.

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

Misiune rapidă!

#30

Lupul cel mare și rău s-a întors și e la fel de periculos ca înainte. Pregătește-te, are o misiune rapidă și plină de acțiune pentru tine!

CONFIGURARE



- Amestecați și puneți un pachet de 12 cărți **Număr** cu fața în jos lângă tablă.

