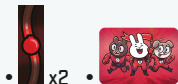


Provocarea doctorului Nope

#55

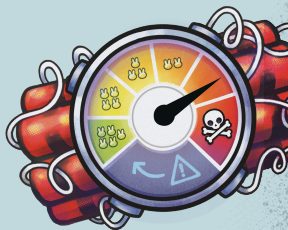
„Bine, Brigada Bombastică, a venit momentul să înfrunțați pe cineva mai puternic decât voi!”

CONFIGURARE



• x2 •

- Luați un număr de cărți **Provocare** egal cu numărul de experți în dezamorsarea bombelor și puneți-le cu fața în sus pe masă.
- Puneți detonatorul pe spațiul indicat:



2 jucători: •  x2 din 3

Fire capcană

#56

Vă vor scoate din fire.

CONFIGURARE



- x2 din 3

- După ce s-au împărțit firele, fiecare jucător pune unul dintre firele sale **întors** (cu valoarea orientată spre coechipieri) la un capăt al mâinii sale, **fără să se uite la el.**



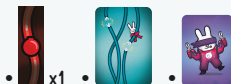
2 jucători: •  x3

Misiune imposibilă

#57

*Un anume Ethan v-a trimis un mesaj:
„Sunt în vacanță, așa că misiunea voastră, dacă o
acceptați, este să salvați lumea. Asta e tot. Din nou.
Acest mesaj se va autodistruge în 10 secunde, bla bla
bla. Mult noroc!”*

CONFIGURARE



- Puneți toate cărțile **Număr** cu fața în sus pe masă și puneți o carte **Constrângere** aleatorie, cu fața în sus, lângă fiecare dintre ele.



- Înlocuiți echipamentul 10-10 (*Dezintegrator*) dacă este tras.

 2 jucători: •  x2

Descurcă-te singur!

#58

E greu să dezamorsezi o bombă fără să comunici cu cineva. Din fericire pentru tine, prietenul tău Mike Gyver avea la el gumă de mestecat și o sârmă și a reușit să-ți repare Detectorul dublu!

CONFIGURARE



- Puneți jetoanele **Info** înapoi în cutie: nu veți avea nevoie de ele pentru această misiune, nici măcar pentru configurare.
- Înlocuiți echipamentul 4 (Notiță) și 7 (Baterii de urgență) dacă au fost trase.
- Pentru această misiune, fiecare expert în dezamorsarea bombelor primește o carte Personaj cu un **Detector dublu**.

 2 jucători: •  x3

Nano vine în ajutor

#59

„Viața, nu-mi vorbi despre viață.” Nano se simte puțin deprimat, dar mereu trece peste asta, trebuie doar să te obișnuiești cu situația!

CONFIGURARE

-  x2 din 3
- 
- 

- Puneți cele 12 cărți **Număr** cu fața în sus, în ordine aleatorie, aliniate una lângă alta pe masă.
- Puneți-l pe robotul Nano pe cartea 7, orientat spre cele mai multe cărți.
- Înlocuiți echipamentul 10 (Raze X sau Y), dacă este tras.
- Nu luați noul personaj echipat cu Raze X sau Y.



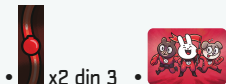
2 jucători: •  x3

Doctorul Nope s-a întors

#60

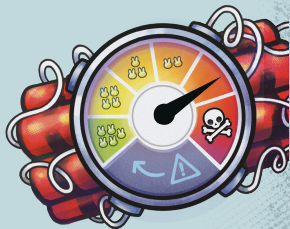
„Lumea e împărțită în două: cei care zguduie lumea cu o bombă și cei care taie fire mici.” Nu ceda provocării doctorului Nope!

CONFIGURARE



• x2 din 3 •

- Luați un număr de cărți **Provocare** egal cu numărul de experți în dezamorsarea bombelor și puneți-le cu fața în sus pe masă.
- Puneți detonatorul pe spațiul indicat:



🐰🐰 2 jucători: •  x3

Este util să împărtășești problemele tale cu echipa!

CONFIGURARE



x1



x5 (cărțile de la A la E)

- Fiecare jucător primește aleatoriu o carte **Constrângere** de la A la E și o pune cu fața în sus în fața sa.
- Joc cu 2 experți în dezamorsarea bombelor: adăugați 2 cărți **Constrângere** (din cărțile de la A la E) pe masă: una la stânga Căpitanului și cealaltă la dreapta acestuia.
- Joc cu 3 experți în dezamorsarea bombelor: adăugați o carte **Constrângere** (din cărțile de la A la E) pe masă, la stânga Căpitanului.



2 jucători:



x2

Ruleta Armageddon

#62

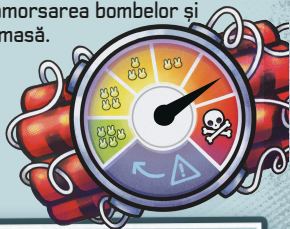
Bruce Wallas și echipa sa de exploratori spațiali trebuie să amplaseze o bombă pe un meteorit înainte ca acesta să lovească Pământul. Dar, cum era de așteptat, un neîn-demânatic a declanșat bomba în zona de antrenament. Grăbește-te, du-te la camera de urgență a NASA pentru a-i salva pe viitorii salvatori ai lumii!

CONFIGURARE:



• x2 •

- Luați aleatoriu un număr de cărți **Număr** egal cu numărul de experți în dezamorsarea bombelor și puneți-le cu fața în sus pe masă.
- Puneți detonatorul pe spațiul indicat:



2 jucători: •  x3

Titanic II

#63

Ce nume ciudat pentru această navă nouă și uriașă. Ce idee ciudată din partea unui fan al lui DiCaprio să pună o bombă în cală! Gestionati-vă oxigenul pentru a deveni stăpânii lumii!

CONFIGURARE



• x2

•

- Căpitanul primește jetoanele **Oxigen**:
 - Joc cu 2 experți în dezamorsarea bombelor: 14
 - Joc cu 3 experți în dezamorsarea bombelor: 18
 - Joc cu 4 experți în dezamorsarea bombelor: 24
 - Joc cu 5 experți în dezamorsarea bombelor: 30
- Înlocuiți echipamentul 10 (*Raze X sau Y*) dacă este tras.
- Nu luați noul personaj echipat cu *Raze X sau Y*.



2 jucători: •  x3

Întoarcerea firelor capcană

#64

Și sunt foarte sensibile!

CONFIGURARE



• x1

- După ce s-au împărțit firele, fiecare jucător pune 2 dintre firele sale întoarse (cu fața spre coechipierul sau coechipierii săi), fără să se uite la ele. Urmând instrucțiunile coechipierilor săi, fiecare jucător pune valoarea mai mică în extrema stângă a mâinii sale, iar cea mai mare în extrema dreaptă a mâinii sale.



2 jucători: •  x2

Trăgând câteva fire

#65

„Îmi dai numărul tău?”

CONFIGURARE



- Împărțiți aleatoriu cărțile **Număr** experților în dezamorsarea bombelor. Acestea se pun cu fața în sus în fața fiecărui jucător. Dacă sunt 5 experți în dezamorsarea bombelor, Căpitanul și jucătorul din stânga acestuia primesc fiecare cu o carte mai mult decât ceilalți.
- Înlocuiți echipamentul 10 (*Raze X sau Y*) dacă este tras.
- Nu luați noul personaj echipat cu *Raze X sau Y*.



2 jucători: MISIUNE IMPOSIBILĂ

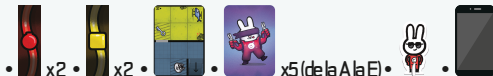
Nu se poate juca doar cu 2 experți în dezamorsarea bombelor.

Șeful cel mare!

#66

Sunteți în elicopter, îndreptându-vă spre buncărul doctorului Nope. Se apropie duelul final.

CONFIGURARE



- Puneți cartea **BUNCĂR** lângă tablă.
- Plasați pionul **Brigada Bombastică** pe pătratul reprezentând elicopterul.
- Amestecați cărțile **Constrângere** de la A la E și puneți aleatoriu 4 dintre ele cu fața în sus, una lângă cealaltă, pe fiecare parte a cărții **BUNCĂR**. Puneți a cincea carte cu fața în sus; aceasta va fi „ACȚIUNEA” **Constrângere**.

