

# Odredite prioritete

# #9

*Ozloglašeni ludi naučnik dočepao se bombe.  
Moraćete da sečete žice određenim redosledom.  
Pazite da se ne zapetljate i ne izgubite ži(v)ce!*

## POSTAVKA



- Promešajte 12 karata **brojeva**, povucite tri i postavite ih jednu pored druge, okrenute licem nagore. Postavite kartu **niza** (strana A) iznad prve karte sa leve strane.

Primer:



dva igrača: • 2 • 4

# Loša veza

# #10

*Neke žice su se zamrsile i isprepletale sa žicama vaših kolega. Ništa ne brinite, ima dovoljno žica za sve!*

## POSTAVKA



• 1



• 4



•

- Namestite štopericu na 15 minuta.
- Ako ste izvukli opremu 11 (*Termos za kafu*), zamenite je.



dva igrača: •  12 minuta

# Kada se ukrste crvena i plava biće belaja

#11

„Nije što sam disleksičan, nego sam još i daltonista.”

## POSTAVKA



- Nasumično povucite kartu **broja** i postavite je, okrenutu licem nagore, na označeno polje na poledini ove karte misije.
- Ako ste izvukli kartu **opreme** sa istim brojem, zamenite je.
- Da, možete da postavite **info** token ispred žice koja ima istu vrednost kao karta **broja**, ali da li je to zaista pametno?

 dva igrača: • 4 

Tokom postavke kapiten ne postavlja **info** token.

# Izgubljena oprema

# #12

„Zbunjuju me ove žice, kao da me je neko udario čekićem u glavu!... Kad smo već kod čekića, gde li se denula kutija za alat?“

## POSTAVKA



- Postavite kartu **broja** okrenutu licem nagore, na svaku kartu **opreme**, tako da se i dalje vide brojevi karta.



 dva igrača: • 2  • 4 

# Crvena uzbuna!

# #13

*Ludi naučnik je toliko ljut da se zacrveneo kao bulka!  
Toliko da je stavio tri crvene žice u svoju bombu!*

## POSTAVKA



• 3

- Ne mešajte tri crvene žice sa ostalim žicama. Podelite ih igračima okrenute licem nadole, u smeru kretanja kazaljke na satu, počevši od kapitena. Na misiji sa dva igrača, kapiten dobija dve crvene žice i postavlja po jednu na svako postolje. Zatim podelite plave žice.
- Umesto da biraju **info** tokene, igrači nasumično izvlače po jedan token i postavljaju ga na odgovarajuće mesto ispred svog postolja, ili pored postolja, ako nemaju žicu odgovarajuće vrednosti. Ako izvučete žuti **info** token, zamenite ga.



**dva igrača:** Tokom postavke kapiten ne postavlja **info** token.

# Visokorizični stručnjak

# #14

***Pažljivo motrite na novajliju jer i najmanja greška može biti fatalna!***

## POSTAVKA



• 2



• 2 od 3

- Promešajte karte **ličnosti** i podelite po jednu svakom igraču, okrenutu licem nadole. Igrači zatim otkrivaju svoje karte. Igrač koji dobije kartu **kapiten** u ovoj misiji zvaće se „početnik”.



dva igrača: • 3



• 4



# Misija u Θεσσαλονίκη

(ni mi ne znamo šta piše)

# #15

*Natpisi na vašim kutijama za alat su na grčkom, koji vama izgledaju kao španska sela. Čeka vas iznenađenje svaki put kada otvorite kutiju!*

## POSTAVKA

• 1 od 3



•



- Postavite karte **opreme** na tablu okrenute licem nadole.
- Promešajte 12 karata **brojeva**, i stavite špil na sto tako da su karte okrenute licem nadole, a zatim okrenite kartu sa vrha špila.



dva igrača: • 2 od 3



# Sve ima savršenog smisla

# #16

*Pokreni se, nemoj da zaostaješ!*

## POSTAVKA

- 1 
- 2 od 3 
- 
- 

- Promešajte 12 karata **brojeva**, povucite tri i postavite ih jednu pored druge, okrenute licem nagore. Postavite kartu **niza** (strana B) iznad prve karte sa leve strane.



dva igrača: • 2



• 4



*Da li možete da razlikujete laž od istine?*

## POSTAVKA



• 2 od 3

- Promešajte karte **ličnosti** i podelite po jednu svakom igraču, okrenutu licem nadole. Igrači zatim otkrivaju svoje karte. Igrač koji dobije kartu **kapiten** u ovoj misiji zvaće se „**Srećko Šojić**“. Ovaj igrač vraća svoju kartu **ličnosti** u kutiju. On na ovoj misiji neće imati **Dvostruki detektor**!
- Umesto da postavi jedan **info** token ispred svog postolja, **Šojić** postavlja dva. Oba tokena moraju biti **NETAČNA**. Vrednosti na njima ne smeju da odgovaraju vrednostima žica ispred kojih stoje. Nije mu dozvoljeno da postavi **info** token ispred crvene žice.



dva igrača: • 3



# Betmen stiže u pomoć

# #18

*U ovoj misiji nemamo opremu. Na svu sreću, Betmen nam je pozajmio svoj BET-RADAR.*

## POSTAVKA



- Promešajte 12 karata **brojeva**, i stavite špil na sto tako da su karte okrenute licem nadole.
- Opremu 8 (*Radar*) postavite na tablu, okrenutu licem nagore. Ne postavljajte druge karte **opreme**.
- Još jedan izuzetak je to što nećete postavljati **info** tokene na početku misije.



dva igrača: • 3



## U utrobi zveri...

# #19

*Konačno ste pronašli tajno skrovište ludog naučnika! On sve svoje makijavelističke planove zakuvava u ovoj pećini. Pazite se, nije uvek pametno držati jednu nogu u grobu...*

### POSTAVKA

