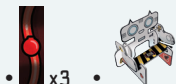


# Roboten Nano

# #43

*Välkomna till framtiden! Nano är det allra senaste inom bombdesarmering, men det är fortfarande oklart om den faktiskt hjälper eller bara krånglar till saker ...*

## FÖRBEREDELSE



- Ställ Roboten Nano på siffran 1 på spelbrädet.
- När ni delar ut ledningarna delar ni också ut några till Nano, med baksidan upp:
  - 2 spelare: 5 ledningar
  - 3-4 spelare: 4 ledningar
  - 5 spelare: 3 ledningar



 **2 spelare:** Under förberedelserna drar kaptenen sin **infomarkör** på måfå.

# Pressat läge under ytan

# #44

*Röde Kanin är en ökänd pirat med en särskild fäbless för sprängämnen. Ni kommer med största säkerhet att möta honom förr eller senare. Därför är det hög tid att ni lär er att hantera syrgasflaskor ... och den extra press som desarmering under vatten innebär!*

## FÖRBEREDELSE



• x1 av 3 •



- Lägg 2 **syrgasflaskor** för varje spelare i förrådsutrymmet på baksidan av det här uppdragskortet (d.v.s. om ni är 3 spelare lägger ni ut 6 **syrgasflaskor**).
- Om **utrustningskort** 10 (X- eller Y-stråle) kommer upp plockar ni bort det och drar ett nytt kort.
- Använd inte det nya rollkortet vars utrustning är X- eller Y-stråle.

# Frivilliga sökes

# #45

*Som bombröjare ligger ödet i ens egna – och lagkamraternas – händer. Känner du dig självsäker? Upp till bevis!*

## FÖRBEREDELSE



• x2 •

- Blanda de 12 **sifferkort** med baksidan upp och lägg dem i en hög bredvid spelbrädet.
- Om **utrustningskort** 10 (X- eller Y-stråle) eller 11 (Kaffemugg) kommer upp plockar ni bort det och drar ett nytt kort.
- Använd inte det nya rollkortet vars utrustning är X- eller Y-stråle.



2 spelare: •  x3

# Hemlig agent

# #46

*"Mitt namn är Bomb. James Bomb Jr."*

## FÖRBEREDELSE



- x4 (använd valörerna 5.1; 6.1; 7.1 och 8.1)
- Om **utrustningskort** 7 (Nödbatterier) kommer upp plockar ni bort det och drar ett nytt kort.

 **2 spelare:** Kaptenen lägger inte ut någon **infomarkör** under förberedelserna.

# Beräkna oddsen

# #47

*Ingen hade väl kunnat förutse att en bombröjare skulle behöva kunskaper i grundläggande matematik, men här står vi nu!*

## FÖRBEREDELSE



- Lägg ut de 12 **sifferkort** med framsidan upp i två rader på bordet.



- Om **utrustningskort** 10 (X- eller Y-stråle) kommer upp plockar ni bort det och drar ett nytt kort.
- Använd inte det nya rollkortet vars utrustning är X- eller Y-stråle.

 2 spelare: •  x3

# Dödlig ledning 3

# #48

*"Vi klipper på 3."*

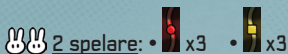
*"Vänta! Om vi klipper på 3, klipper vi PÅ 3 eller räknar vi till 3 och sen klipper vi?"*

## FÖRBEREDELSE



- Blanda inte de 3 GULA ledningarna med de övriga. Dela istället ut en till varje spelare, med baksidan upp, medurs med början hos kaptenen. (Vid spel med två spelare får kaptenen 2 och ställer en på varje hållare.)

Dela sedan ut de övriga ledningarna som vanligt.



*Röde Kanin må vara pirat men han delar jä-hå-hå-  
aldrig sin flaska med rom med någon. Ni har dock  
inget val – ni måste dela era flaskor med syre med  
varandra bäst ni kan!*

## FÖRBEREDELSE



- Fördela **syrgasflaskorna** med framsidan upp på bordet framför er:
  - 2 bombröjare: 7 var
  - 3 bombröjare: 6 var
  - 4 bombröjare: 5 var
  - 5 bombröjare: 4 var
- Om **utrustningskort** 10 (X- eller Y-stråle) kommer upp plockar ni bort det och drar ett nytt kort.
- Använd inte det nya rollkortet vars utrustning är X- eller Y-stråle.

 2 spelare: •  x3

# Det svartaste havet

# #50

*Ni borde ha kunnat ana att Röde Kanin skulle slå till igen – den här gången mitt i natten, mitt ute till havs! Han har kapat ert skepp och saboterat strömförsörjningen. Minns ni var allting finns, i mörkret utan lampor eller ledljus?*

## FÖRBEREDELSE



x2



x2

- Lägg undan alla **valideringsmarkörer**  och de röda och gula  tråpjäserna. De behövs inte under det här uppdraget.
- Alla spelare bör titta på de RÖDA och GULA ledningarna innan de blandas med de blå.
- Istället för att lägga ut **infomarkören** framför motsvarande ledning, pekar varje spelare först på den relevanta ledningen och lägger sedan markören vid sidan om sin hållare. Det stämmer. Ni måste alltså komma ihåg detta utan stöd!



2 spelare:



x3



x4

# Det är er (o)tur(s)dag!

# #51

*Skicklighet och gedigen utbildning räcker inte alltid, ibland måste man lita på magkänslan! I dag är en sådan dag.*

## FÖRBEREDELSE



- Blanda de 12 **sifferkort** med baksidan upp och lägg dem i en hög bredvid spelbrädet.
- Flytta detonatorvisaren ett steg bakåt (som om ni vore en bombröjare mer).
- Om **utrustningskort** 10 (X- eller Y-stråle) kommer upp plockar ni bort det och drar ett nytt kort.
- Använd inte det nya rollkortet vars utrustning är X- eller Y-stråle.

 2 spelare: •  x2

Under förberedelserna lägger kaptenen inte ut någon **infomarkör**.

# Förrädare allihop

# #52

*Stressen tär på hela teamet och alla är på sin vakt. Ingen vet vem man kan lita på och det tycks helt omöjligt att få fram sanningen!*

## FÖRBEREDELSE



• x3

- Om **utrustningskort** 1 (Etikett ≠) eller 12 (Etikett =) kommer upp plockar ni bort dem och drar nya kort.
- Istället för att bara lägga 1 **infomarkör** framför sin hållare lägger varje bombröjare ut 2. Båda markörerna ska dock vara FALSKA: De får **INTE matcha** ledningarnas valörer. De markerade ledningarna får vara blå eller röda.



2 spelare: •  x3 •  x4

# Nano – återkomsten

# #53

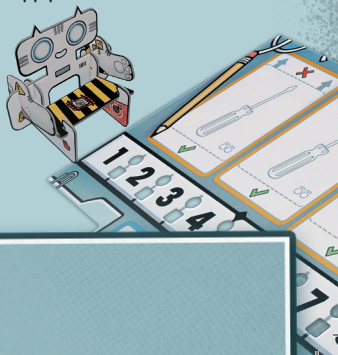
*Robotikens fjärde lag: Ibland kommer en robot att strunta i alla konventioner och bara göra vad den vill.*

## FÖRBEREDELSE



• x2 •

- Ställ Nano före siffran 1 på spelbrädet.
- Detonatorvisaren används inte i det här uppdraget.
- Om **utrustningskort** 6 (Bakåtvridare) eller 9 (Stabilisator) kommer upp plockar ni bort dem och drar nya kort.



🐰🐰 2 spelare: • x3

# Röde Kanin på krigsstigen

# #54

*Ett piratöverfall, en atomubåt, flera intrångspunkter och en bomb – det låter som en vanlig dag för ett vältränat gäng bombröjareexperter!*

## FÖRBEREDELSE



- Blanda inte de 11 RÖDA ledningarna med de övriga. Lägg dem med baksidan upp i en hög på baksidan av det här kortet.
- Fördela **syrgasflaskorna** med framsidan upp på bordet framför er:
  - 2 bombröjare: 9 var
  - 3 bombröjare: 6 var
  - 4 bombröjare: 3 var
  - 5 bombröjare: 2 varLägg de återstående **syrgasflaskorna** mitt på bordet som förråd.

- Om **utrustningskort** 10 (X- eller Y-stråle) kommer upp plockar ni bort det och drar ett nytt kort.
- Använd inte det nya **rollkortet** vars utrustning är X- eller Y-stråle.

