

Koca Kötü Kurt

#20

*Seri bombacımız eserlerine imzasını işte böyle atıyor.
Ama kim korkar hain kurttan? Siz değil! Siz değil!*

KURULUM:



- Rastgele bir kablonuzu, standınızın en sağına yerleştirin (değerinden bağımsız olarak) ve bu kabloyu puluyla belirtin.



- Ekipman 2 (Telsiz) çekilirse değiştirin.

2 oyuncu: • x3 taneden 2 • x4

Mumbar bombası

#21

Adana sokaklarında bile böylesi görülmedi: Mumbarın içine gizlenmiş bir bomba! Aman dikkat, bu imha işlemi cerrah titizliği ister; sakın Adana sığağında, elinizde salgamla kalakalmayın yoksa kaybedersiniz!

KURULUM:



• x2 taneden 1 •



- Bu görevde **Bilgi** pulu  yerine **tek/çift** pullarını  kullanın. **Bilgi** pullarını kutuya geri koyabilirsiniz.
- Kurulum sırasında **Bilgi** pulu yerine **tek/çift** pulu kullanın. Bu pul gösterdiği kablonun değerinin tek mi çift mi olduğunu belirtir.



2 oyuncu: •  x2

Biz varken asla!

#22

"İmkansız olanı elediğinizde, geriye kalan ne kadar olasılıksız görünse de gerçeğin ta kendisidir."

Sherlock Holmes

KURULUM:



x1



x4

- Diğer görevlerde olduğu gibi **Bilgi** pulu  seçmeyin. Bunun yerine her oyuncu elinde OLMAYAN 2 değer pulunu alarak standının yanına koyar.
 - "Sarı" **Bilgi** pulu alabilirsiniz.
 - 2 standı olan bomba imha uzmanları her standı için 1 pulla bu işlemi gerçekleştirir.
 - Bir bomba imha uzmanının elinde 2 eksik değer yoksa daha az pul kullanmalıdır.

Fordwich'te görev

(Nüfusu 381, Londra'ya 64 mil mesafede).

#23

Burası bir film seti değil; bütün tehlikeli görevler New York'ta geçecek diye bir kaide yok! Postacılar bile burayı bulamıyor... Ekipmanlarınız biraz gecikecek, artık idare edin!

KURULUM:



• x3 taneden 1 •



- **Ekipman** kartı almayın, rastgele 7 **Ekipman** kartını kapalı olarak oyun tahtasının yanına yerleştirin.
- Görev kartının yanına rastgele bir **Sayı** kartı açın.



2 oyuncu: •  x3 taneden 2

Hazır ve nazır!

#24

Kablo sayısı size emanet; hadi saymaya başlayın, geri sayım başladı bile!

KURULUM:



- Bu görevde **Bilgi** pulu yerine "x1", "x2", "x3" pullarını    kullanın. Hem kurulumda hem de oyun sırasında bu pulları kullanacaksınız.
- Bu pullar işaret ettikleri kablo değerinin **kablo standınızda** kaç adet bulunduğunu belirtir. Kesilmiş kablolar da sayıya dahildir. x2 ve x3 pulları o değere sahip istediğiniz kablonun önüne yerleştirilebilir (x3 için sol, sağ veya orta).
- Bu pullar kırmızı kabloların önüne yerleştirilemez.

 2 oyuncu: •  x3

Sizi daha iyi
duyabilmek için...

#25

Kulakları ister büyük olsun ister olmasın; biliyorsunuz ki o hain kurt pusuda, sizi dinliyor! Bu bomba imhası sırasında yüksek sesle söyleyeceğiniz en ufak bir kelime bile sonunuz olabilir. Sessizlik hayat kurtarır!

KURULUM:



2 oyuncu: •  x3

Kurt demişken...

#26

Yine kurdun ağzına düştünüz! Bu sefer kurtulmak için sağlam bir takım çalışmasından başka şansınız yok.

KURULUM:



- Tüm **Sayı** kartlarını açık şekilde masaya dizin.



- Ekipman 10 (X/Y ışını) çekilirse değiştirin.

Tehlikeli hamur

#27

Şu gri oyun hamuruna baksanıza; bazı yerlerde buna 'plastisin' derler. Ama lafı dolandırmanın anlamı yok, çünkü bu şey her an patlamaya hazır!

KURULUM:



x1



x4

- İstisna olarak, Kaptanı seçin ve kimseye Karakter kartı dağıtmayın. Evet, bu görevde İkili dedektör kullanamayacaksınız!
- Ekipman 7 (Acil durum bataryası) çekilirse değiştirin.



2 oyuncu: Kaptan kurulum sırasında Bilgi pulu kullanamaz.

Kaptan Uyuşuk

#28

*Bu kaptanımız pek keskin sayılmaz.
Kendi aletlerini bile unutmuş! En küçük sakarlığında
hepimiz hapyı yutarız, dikkatli olun!*

KURULUM:



x2



x4

- **Karakter** kartları dağıtıldığında kaptan kartını alan oyuncu karakter kartını kutuya geri koyar ve bu görevde "Kaptan Uyuşuk" olarak adlandırılır. İkili dedektör kullanamaz.



2 oyuncu: •  x3 •  x4

Yanlış numara

#29

"Aradığınız numara patlamaya sebep olabilir..."

KURULUM:



x3



- **Sayı** kartlarını karıştırarak kapalı bir deste haline getirin. Her oyuncuya desteden 2 kart dağıtılır (Kaptanın sağındaki oyuncuya 3 kart), kalan kartlar kapalı bir deste olarak ayrılır. Oyuncular gizlice kartlarına bakar.



2 oyuncu: Kaptan kurulum sırasında **Bilgi** pulu kullanamaz.

Hız görevi!

#30

*Koca Kötü Kurt geri döndü ve hâlâ çok huysuz!
Kemerlerinizi bağlayın; 'hızlı ve öfkeli' bir görev
sizi bekliyor!*

KURULUM:



x2 taneden 1



x4



- 12 Sayı kartını karıştırarak kapalı bir deste haline getirin. Desteyi oyun tahtasının yanına yerleştirin.

