TIME BOMB™

Moriarty VS Sherlock

Règles du jeu

Londres, 1890. Big Ben se tient fièrement au sommet de l'Elizabeth Tower, et le premier son de cette cloche retentit, d'écho en écho dans les rues de cette grande cité victorienne. Les passants profitent paisiblement des quelques rayons de soleil pour s'y balader nonchalamment. Au milieu des rires embaumant cette scène, Sherlock et ses compagnons se tiennent là, immobiles et silencieux.

Entre deux tintements, une sonnerie s'élève de la cabine téléphonique du coin de la rue. Sherlock décroche le téléphone, le cœur serré. Son visage se crispe dès lors qu'il se lance dans une course folle vers l'immense horloge de Londres.

Au douzième coup de cloche sonnant midi, Moriarty et ses acolytes déclencheront la bombe qui fera exploser Big Ben.

Matériel

8 cartes Rôle

5 membres de l'équipe Sherlock (bleues)

3 membres de l'équipe Moriarty (rouges)

40 cartes Câble

31 Câbles Sécurisés

8 Câbles de Désamorçage

1 Bombe

1 jeton Pince Coupante articulé

1 carte Pince Coupante

8 jetons Compte-tours

Aperçu et but du jeu

Moriarty a posé une bombe au cœur de Big Ben qu'il veut faire exploser, tandis que Sherlock se précipite pour la désamorcer. Au début de la partie, vous découvrez secrètement à quelle équipe, de Sherlock ou Moriarty, vous appartenez, et tentez d'identifier vos partenaires sans vous faire démasquer par vos adversaires. Tour à tour, choisissez un câble à couper chez un autre joueur pour, selon votre équipe, tenter de désamorcer ou de faire exploser la bombe.

L'équipe de Sherlock gagne la partie si elle parvient à désamorcer la bombe, tandis que l'équipe de Moriarty gagne la partie si elle parvient à faire exploser la bombe qui détruira Big Ben.

Éléments de jeu

Cartes Rôle

Les cartes Rôle déterminent l'équipe à laquelle chaque joueur appartient durant la partie. Elles sont de deux types : les membres de l'équipe Sherlock et les membres de l'équipe Moriarty.

Membres de l'équipe Sherlock

Les membres de l'équipe Sherlock sont représentés par les cartes Rôle avec un fond bleu. L'objectif de ces membres est de désamorcer la Bombe avant que Moriarty n'arrive à faire exploser Big Ben.

Membres de l'équipe Moriarty

Les membres de l'équipe Moriarty sont représentés par les cartes Rôle avec un fond rouge. L'objectif de ces membres est de faire exploser la Bombe pour détruire Big Ben.

Cartes Câble

Les cartes Câble représentent les Câbles à couper pour tenter de désamorcer ou faire exploser la Bombe. Elles se composent de trois types différents.

Câble Sécurisé

Couper un Câble Sécurisé n'a aucun effet.

Câble de Désamorçage

Couper un Câble de Désamorçage vous rapproche de la victoire si vous faites partie de l'équipe Sherlock. Si tous les Câbles de Désamorçage en jeu sont trouvés, Big Ben est sauvé.

Bombe

Couper le Câble de la Bombe la fait exploser, elle détruit Big Ben et offre la victoire à l'équipe Moriarty.

Jeton Pince Coupante *(ou la carte)*
Le jeton Pince Coupante représente l'outil utilisé par les joueurs pour couper des Câbles et ainsi tenter de désamorcer ou faire exploser la Bombe (utilisez au choix la carte ou le jeton Pince Coupante).

Jetons Compte-tours *(voir page 12)*
Ces jetons sont optionnels.

Mise en place

1 Préparez les cartes Rôle selon vos préférences et suivant le nombre de joueurs. Remettez le reste des cartes Rôle dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour la partie.

Nombre de joueurs	Équipe Sherlock	Équipe Moriarty
4* - 5	3	2
6	4	2
7* - 8	5	3

2 Mélangez les cartes Rôle et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur, qui la regarde secrètement.

* ***Remarque :*** *Dans les parties à 4 et 7 joueurs, une des cartes Rôle ne sera pas distribuée. Mettez-la de côté sans la regarder. De cette façon, vous ne pouvez pas être certain du nombre exact de membres de l'équipe Moriarty dans la partie en cours.*

3 Préparez les cartes Câble selon le nombre de joueurs. Remettez le reste des cartes Câble dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour la partie.

Nombre de joueurs			
4	15	4	1
5	19	5	1
6	23	6	1
7	27	7	1
8	31	8	1

4 Mélangez les cartes Câble et distribuez-en cinq, face cachée, à chaque joueur.

5 Chaque joueur prend connaissance de ses cartes Câble secrètement, **puis les mélange** et les place, face cachée, devant lui (sans connaître l'ordre des cartes).

6 Le dernier joueur à s'être rendu à Londres devient le premier joueur et reçoit le jeton Pince Coupante, qu'il place devant lui.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en quatre manches maximum durant lesquelles vous utilisez la Pince Coupante pour couper des Câbles chez les autres joueurs en espérant remplir votre objectif.

Déroulement d'une manche

En commençant par le premier joueur, **prenez le jeton Pince Coupante et posez-le devant la carte Câble** que vous désirez couper chez un autre joueur. N'hésitez pas à discuter et écouter les arguments de chacun avant de choisir le Câble à couper. Vous ne pouvez pas couper un de vos propres Câbles. Ensuite, révélez la carte Câble coupée et posez-la au centre de la table.

S'il s'agit d'une carte **Câble Sécurisé**, il ne se passe rien.

S'il s'agit d'une carte **Câble de Désamorçage**, écartez-la des autres cartes révélées pour garder le compte des cartes Câble de Désamorçage déjà trouvées. Si c'est la dernière carte Câble de Désamorçage qu'il restait à trouver, les membres de l'équipe Sherlock gagnent immédiatement la partie. Sinon, la partie continue.

S'il s'agit de la carte **Bombe**, les membres de l'équipe Moriarty gagnent immédiatement la partie.

Ensuite, le joueur qui a été contraint de révéler une de ses cartes Câble prend le jeton Pince Coupante et procède de la même manière.

Fin de la manche

La manche se termine lorsque le nombre de cartes Câble révélées au cours de la manche est égal au nombre de joueurs.

> ***Exemple :*** *À 5 joueurs, la manche se termine après que la cinquième carte Câble de la manche en cours soit révélée.*

Rassemblez toutes les cartes Câble non coupées (i.e. face cachée) chez tous les joueurs et mélangez-les sans les regarder. Distribuez de nouveau les cartes Câble, face cachée, de sorte que tous les joueurs en aient le même nombre. Puis répétez l'étape 5 de la mise en place.

À chaque nouvelle manche, chaque joueur a donc une carte de moins qu'au début de la manche précédente.

Une nouvelle manche commence, et le dernier joueur à avoir reçu le jeton Pince Coupante durant la manche précédente devient le premier joueur.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement si l'une des trois conditions suivantes est remplie :

1. **Tous les Câbles de Désamorçage sont révélées.** Les membres de l'équipe **Sherlock** gagnent immédiatement la partie.

2. **La carte Bombe est révélée**. Les membres de l'équipe **Moriarty** gagnent immédiatement la partie.

3. **À la fin des quatre manches, aucune des deux conditions précédentes n'est atteinte.** Les membres de l'équipe **Moriarty** gagnent la partie.

Optionnel : *Si vous le souhaitez, vous pouvez vous aider des jetons Compte-tours pour suivre l'avancée de la manche en cours et tenir le compte des cartes Câbles révélées, avant de les mélanger de nouveau.*

Crédits

Auteur : Yusuke Sato • Illustrateur : Biboun
Gestion de projet et responsable de gamme : Ludovic Papaïs
Rédaction : Virginie Gilson
Édition française, adaptation et relecture : IELLO
© 2014-2016 New board game party. © 2016 IELLO. Tous droits réservés
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France

www.iello.info

Suivez-nous sur

新ボードゲーム党™