

BOMB SQUAD ACADEMY

LES BLEUS, C'EST PARTI POUR VOTRE EXAMEN FINAL !

Ca y est, c'est enfin l'examen final pour intégrer l'escouade de démineur de Retro City. L'instructeur a mis en place 3 exercices de désamorçages de bombes pour vous et votre équipe, mais ce que vous ne savez pas, c'est qu'il vous sera impossible de les désamorcer. Les bombes finiront par exploser tôt ou tard, donc si vous voulez être le meilleur, vous devrez prendre le maximum de risques sans déclencher d'explosion. Prenez votre pince coupante et ne tremblez pas, la nuit sera explosive.

BUT DU JEU

Vous avez 4 paquets de cartes représentant les 4 câbles d'une bombe ainsi qu'une piste détonateur sous chaque paquet. Chaque tour, tous les joueurs vont décider secrètement (et révéler simultanément) du câble qu'ils souhaitent couper (ou au choix s'enfuir telle une poule mouillée ou éventuellement empêcher quelqu'un de couper un câble).

Après avoir révélé vos cartes, des câbles sont coupés et une ou plusieurs cartes des paquets concernés sont retournées. Quand une carte est retournée, sa valeur indique à la fois de combien on avancera sur la piste de déclenchement et le nombre de points qui seront marqués. Couper un fil seul rapportera plus de point que de le faire à plusieurs. Mais avancer trop sur la piste détonateur et la bombe explosera. Et si la bombe explose, c'est vous qui perdrez des points.

Après une explosion, les joueurs auront accès à des outils très utiles, la bombe sera réarmée et deux capteurs de pression arriveront en jeu pour rendre votre partie encore plus intense. Eviter les pièges de ces 3 bombes pour valider votre examen en ayant le plus de point.

MATERIEL

48 Cartes Câble : 12 vertes, 12 rouges, 12 bleues et 12 jaunes. Le verso de chaque carte indique la valeur principale des cartes présentes dans ce paquet.

Exemple : 00 1111 (2 cartes à 0 et 4 cartes à 1)

Sur le recto sont indiqués en haut à gauche la valeur détonateur (rappelle la valeur principale), en haut à droite la valeur de chaine et au centre la valeur principale.

30 Cartes Action : 1 paquet de 6 cartes par joueur : une pince coupante verte, une bleue, une rouge, une jaune, un « Wait » et un « Chicken ».

20 Cartes Outil : Un outil donne une capacité unique à son possesseur.

4 Pistes Détonateur

12 Tuiles Détonation : 3 de chaque couleur dont 2 avec un « OK » et 1 avec le symbole explosion.

46 Jetons Point de Victoire

2 Capteurs de Pression

4 Détonateur

MISE EN PLACE



- A.** Mélangez chaque paquet de **cartes câble** séparément en fonction de leur couleur et placez-les face cachée.
- B.** Placez une **piste détonateur** à la gauche de chaque paquet en fonction des couleurs. Mettez le **détonateur** sur la case 0.
- C.** Placez les 3 **tuiles détonation** face cachée, au hasard, selon leurs couleurs sous chaque piste détonateur.
- D.** Préparez une réserve avec les **jetons point de victoire**.
- E.** Donnez à chaque joueur les 6 cartes de leur couleur.
- F.** Mettez de côté le paquet de **cartes outil** et les **capteurs de pression**. Ils ne seront utilisés que pour les bombes II et III.

LE JEU

Une manche est divisée en tour. Pendant un tour, chaque joueur décide de la carte en main qu'il va jouer. Soit une des 4 pinces coupantes, soit une carte Attendez ! « Wait », soit une carte Poule mouillée « Chicken ».

Chaque joueur choisit secrètement une de ses cartes actions et la met face cachée devant lui sur la carte qu'il a joué au tour précédent (excepté au premier tour). Quand tous les joueurs ont choisi, on retourne les cartes.



Oren, Paul et Yolanda ont chacun choisi quelle carte ils allaient jouer et l'ont placée sur la carte qu'ils ont jouée au tour précédent. Quand tout le monde a choisi sa carte, on les retourne...



... Oren a joué une pince coupante rouge, Paul et Yolanda ont tous deux joué une pince coupante verte. En jouant de cette manière, on voit quelles cartes ont été jouées ce tour-ci ainsi que les cartes qui ont été jouées lors des tours précédents.

Ensuite, les joueurs résolvent les actions correspondantes. Les joueurs ne récupèrent pas leur carte, ils les laissent devant eux sur la table face visible. Les actions sont résolues dans cet ordre :

Attendez (Wait) > Vert > Bleu > Rouge > Jaune > Poule mouillée (Chicken)

ATTENDEZ (WAIT)

Tous les joueurs qui ont joué leur carte **Attendez** prennent immédiatement 3 points de victoire dans la réserve. Les joueurs choisissent ensuite chacun un câble à protéger. Le ou les joueurs qui ont joué une pince coupante de la couleur d'un câble protégé ne feront rien pendant ce tour.

- N'importe quel câble peut être choisi.
- Si plusieurs joueurs ont joué une carte **Attendez**, ils peuvent discuter des câbles qui seront protégés.

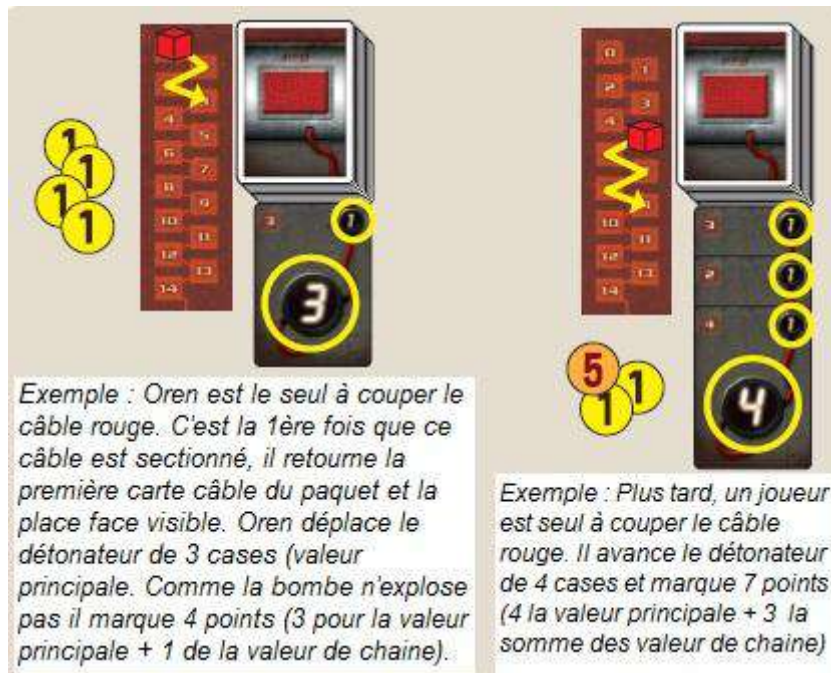
Attention, contrairement aux autres cartes action, la carte **Attendez** ne peut être jouée qu'une fois par manche.

PINCE COUPANTE

Couper des câbles est le cœur du jeu, et la plupart du temps vous jouerez une de ces 4 cartes. Les cartes pinces coupantes sont résolues les unes après les autres de gauche à droite (de vert à jaune). Elles sont résolues de la même manière.

Pour chaque câble :

- **Si aucun joueur n'a coupé ce câble** : Rien ne se passe.
- **Si un joueur a protégé ce câble (Attendez)** : Rien ne se passe. Les joueurs qui ont joué une pince coupante de cette couleur ne font rien.
- **Si un seul joueur a coupé ce câble** : Le joueur retourne une carte câble du paquet concerné et la place au dessus des autres cartes jouées précédemment. Chaque carte câble a une **valeur principale**, le **détonateur** est déplacé d'un nombre de case égal à cette valeur principale. S'il se déplace sur une **tuile détonation**, la bombe peut exploser (voir **Déclencher la bombe**). Si la bombe n'explose pas, le joueur marque la totalité de la valeur du câble (la valeur du câble est égale à la valeur principale de la carte retournée + la somme des valeurs de chaîne).



- **Si plusieurs joueurs ont coupé ce câble** : On retourne autant de carte câble du paquet que de joueurs ayant coupé ce câble. On les place l'une après l'autre au dessus des autres cartes jouées précédemment. Le **détonateur** est déplacé d'un nombre de case égal à la valeur principale de chaque carte retournée. S'il se déplace sur une **tuile détonation**, la bombe peut exploser (voir **Déclencher la bombe**). Si la bombe n'explose pas, les joueurs marquent la totalité de la valeur du câble divisée par le nombre de joueurs ayant coupé ce câble arrondi à l'inférieur (la valeur du câble est égale à la valeur principale de la dernière carte retournée + la somme des valeurs de chaîne).



L'ordre est important car seule la valeur principale de la dernière carte retournée est prise en compte.

POULE MOUILLEE (CHICKEN)

Les joueurs ayant joué une carte Poule mouillée ne coupe pas de câble. Cependant, si un (ou plusieurs) joueur fait exploser une bombe ce tour-ci, tous les joueurs ayant joué une carte Poule mouillée marquent 5 points. Si aucune bombe n'explose, les joueurs ayant joué une Poule mouillée peuvent choisir entre les options suivantes :

- Regarder la première carte de 2 paquets de cartes câble.
- Regarder les 3 tuiles détonation d'une couleur sans en changer l'ordre.

Si plusieurs joueurs ont joué cette carte, c'est le joueur avec le moins de points de victoire qui joue en premier et ainsi de suite.

Une fois que toutes les cartes Attendez, Pince coupante et Poule mouillée ont été résolues le tour prend fin.

FIN DU TOUR

A la fin du tour, les joueurs avec 3 cartes actions devant eux reprennent la carte sous leur paquet dans leur main. En résumé, vous pouvez récupérer la carte que vous avez jouée, il y a deux tours de cela.

Attention : Si la carte **Attendez** est la dernière des 3 cartes, vous ne pouvez pas la récupérer, vous devez la défausser. Vous ne pourrez la rejouer qu'à la manche suivante.



DECLANCHER LA BOMBE

Plus la partie avance, plus les détonateurs vont descendre sur la piste détonateur (A tout moment, vous pouvez vérifier leurs positions en additionnant la valeur détonateur de chaque carte). Une fois que le détonateur arrive ou dépasse une tuile détonation, on la retourne. Si la tuile est un « OK » rien ne se passe, le tour continue. Si la tuile montre une explosion, la bombe est déclenchée et explose ! Quand c'est le cas :

- **Tous les joueurs** qui ont coupé le câble qui a causé cette explosion perdent 5 points
- Tous les joueurs qui ont joué leur carte **Poule mouillée** gagnent 5 points.
- Comme les câbles sont coupés dans l'ordre du vert au jaune, les joueurs qui ont coupé un câble avant l'explosion conservent leurs points. Ceux qui ont coupé un

câble après celui qui a provoqué l'explosion ne marquent rien, l'explosion entraîne la fin du tour et de la manche.

3 BOMBES = 3 MANCHES

L'examen final comporte 3 bombes. Une fois que la première bombe a explosé, vous devez préparer la suivante comme lors de la **Mise en Place**. Vous conservez les points gagnés et récupérez toutes vos cartes actions y compris la carte **Attendez**. A partir de la seconde manche, vous allez inclure les **Capteurs de pression** et les cartes **Outil**.

CAPTEURS DE PRESSION

Pour la Bombe II, placez les **Capteurs de pression** sur la face II au dessus de 2 paquets de cartes câble choisis au hasard. Pendant cette manche, le capteur de pression additionne ses points bonus à la valeur principale du câble **lorsqu'il est coupé**. A la fin du tour, le capteur se déplace dans le sens de la flèche sur le paquet suivant **mais seulement si un câble du paquet sur lequel il était a été coupé**. Si un capteur doit aller à la droite du paquet jaune, il va sur le paquet vert et un capteur qui doit aller à la gauche du paquet vert, va sur le paquet jaune. Si deux capteurs sont sur le même paquet, les deux bonus sont additionnés à la valeur principale.

Pour la Bombe III, placez les capteurs sur la face III, le reste est inchangé.

OUTILS

Pour la Bombe II, placez face visible autant de carte Outils que le **nombre de joueur + 1**. Ensuite, en commençant par le joueur ayant le moins de point de victoire (puis le plus jeune en cas d'égalité), chaque joueur choisit une carte **Outils**. La dernière carte est défaussée. Chaque outil procure à son possesseur une capacité unique qu'il ne peut déclencher qu'une seule fois par partie. Les outils sont mis face visible devant un joueur jusqu'à ce qu'ils soient utilisés. Pour utiliser un outil, il vous suffit de le déclarer et ensuite de défausser la carte.

- A moins que cela soit spécifiquement interdit par la carte, vous pouvez utiliser plusieurs outils au cours du même tour. Vous devez par contre résoudre entièrement un effet avant de passer au suivant.
- Si plusieurs joueurs déclarent utiliser un outil en même temps, c'est celui qui l'a déclaré en premier qui effectue l'action. S'il est impossible de déterminer qui est le premier, c'est le joueur avec le moins de points de victoire qui le résoudra en premier. Une fois l'effet du premier outil résolu, les joueurs suivants peuvent renoncer à utiliser leurs outils.

Pour la Bombe III, vous procédez de la même manière. Les joueurs qui n'ont pas utilisé leurs outils en manche 2 les conservent pour la manche 3.

FIN DE LA PARTIE

Après que les 3 bombes ont explosé, l'examen est terminé. Le ou les joueurs avec le plus de points de victoire remportent la partie.