

Mission Découverte

Pas de panique, ceci est une fausse bombe pour l'entrainement. Comme les règles de Bomb Busters, elle est simple, basique !

Bon courage pour cette 1^{re} mission.

MISE EN PLACE :



• x1

- Le détonateur est placé en fonction du nombre de joueurs.
- Il y a autant de cartes Équipement que le nombre de joueurs.
- Le pion en bois ROUGE sur le plateau indique le fil rouge en jeu.
- En commençant par le capitaine puis en sens horaire, chacun place un jeton  de son choix devant l'un de ses fils bleus, de la valeur correspondante.
- Cette carte Mission est placée dans l'encoche en bas à gauche du plateau : elle indique les règles spécifiques à cette mission.

Règle pour la mission :

Comme vous êtes débutants, voici un rappel des règles standards :

À votre tour, vous devez réaliser 1 de ces 3 actions au choix :

- **Coupe en duo** : désigner une valeur (que vous possédez dans votre propre jeu) dans le jeu d'un partenaire.

-  Valeur correcte : les 2 fils sont révélés.

-  Valeur fausse : le détonateur avance et un jeton Info est placé devant le fil désigné.

-  Fil rouge : la bombe explose !

- **Coupe en solo** : révéler devant son jeu les 4 fils ou les 2 fils restants (les 2 autres sont déjà coupés) d'une valeur.

- **Révéler ses fils rouges** (en fin de mission) : abaisser ses derniers fils s'ils sont tous rouges.

→ Chaque joueur a en plus un DOUBLE DETECTOR 2000 qu'il peut utiliser une fois par partie.

→ Un équipement devient utilisable dès que 2 fils de sa valeur sont coupés.

Si le fil rouge est coupé ou si le détonateur arrive sur (tête de mort) :  !