

RÈGLE POUR LA MISSION :

- Les fils **ÉTOILE** doivent être coupés ensemble et EN DERNIER (le tour avant de révéler ses éventuels fils rouges).
- Si un fil **ÉTOILE** est désigné avec une autre valeur lors d'une **Coupe en duo**, alors BOUM ! (comme un fil rouge).
- Si un démineur a les 2 fils **ÉTOILE** dans son jeu, alors il devra les couper avec une **Coupe en solo**, toujours en DERNIER.

RAPPEL :



= 0



= 13



RÈGLE POUR LA MISSION :

- Les fils **ÉTOILE** doivent être coupés ensemble et **EN DERNIER** (le tour avant de révéler ses éventuels fils rouges).
- Si un fil **ÉTOILE** est désigné avec une autre valeur lors d'une **Coupe en duo**, alors **BOLUM !** (comme un fil rouge).
- Pas de règle spéciale, seule la disposition des fils à la mise en place est différente. Lorsque vous coupez les fils, faites bien attention à laisser les fils coupés en 2 « lignes », paire et impaire.
- Si un démineur a les 2 fils **ÉTOILE** dans son jeu, alors il devra les couper avec une **Coupe en solo**, toujours **EN DERNIER**.

RAPPEL :



= 0 (pair)



= 13 (impair)

RÈGLE POUR LA MISSION :

- Les fils **ÉTOILE** doivent être coupés ensemble et EN DERNIER (le tour avant de révéler ses éventuels fils rouges).
- Les fils **ÉTOILE** (✧ et ✧) ont comme valeur « ÉTOILE ».
- Si un fil **ÉTOILE** est désigné avec une autre valeur lors d'une **Coupe en duo**, alors BOUM ! (comme un fil rouge).

Les démineurs ayant les fils **ÉTOILE** devront être rusés afin d'éviter que d'autres les coupent !

RÈGLE POUR LA MISSION :

- Le fil  doit être coupé avec le fil orphelin de la valeur du fil écarté et EN DERNIER (le tour avant de révéler ses éventuels fils rouges).
Quand cette paire est coupée, révélez le fil écarté. S'il n'a pas la bonne valeur : BOUM !
- Même s'il se coupe en paire avec un fil bleu numéroté, la valeur du fil  pour l'utilisation de certains équipements reste « ÉTOILE ».
- Si le fil  est désigné avec une autre valeur lors d'une **Coupe en duo**, alors BOUM ! (comme un fil rouge).

Mode Expert (3-5 joueurs) : Le joueur qui a le fil  ne peut pas le couper. C'est au joueur qui a le fil orphelin correspondant de le couper (sauf si le joueur a le fil  et les 3 autres fils de cette valeur).

RÈGLE POUR LA MISSION :

- Le fil qui dépasse peut être coupé normalement. Il « bloque » les 2 fils en dessous :
 - Ces 2 fils ne pourront être coupés QUE s'ils sont « libres » (le fil qui dépasse au-dessus d'eux a été coupé précédemment). Une fois coupé, écartez les 2 fils en dessous et placez le fil qui dépassait couché entre les deux.
 - Il n'est pas possible d'effectuer une Coupe en solo avec le fil qui dépasse et un des deux du dessous, ceux-ci étant bloqués.
- Pour le CAPITAINE : le fil qui dépasse ne peut être coupé QUE par les autres démineurs. Si ce n'est pas possible (fil bloqué, Coupe en solo...), alors BOUM !
- Il ne peut JAMAIS y avoir de jeton **Info** sur les 3 fils (celui qui dépasse et les 2 en dessous) tant que celui du dessus n'est pas coupé.
- On ne peut jamais utiliser un équipement (personnel ou général) sur ces 3 fils. Mais ils ne sont pas ignorés par l'équipement 8 (*Radar général*) s'il est joué.

RÈGLE POUR LA MISSION :

- Les fils **ÉTOILE** doivent être coupés ensemble et EN DERNIER (le tour avant de révéler ses éventuels fils rouges).
- Les fils **ÉTOILE** ( et ) ont comme valeur « ÉTOILE ».
- Si un fil **ÉTOILE** est désigné avec une autre valeur lors d'une **Coupe en duo**, alors BOUM ! (comme un fil rouge).

RÈGLE POUR LA MISSION :

- Dans une colonne, les fils sont toujours coupés du haut vers le bas.
- Les fils **ÉTOILE** doivent être coupés ensemble et EN DERNIER (le tour avant de révéler ses éventuels fils rouges).
- Si un fil **ÉTOILE** est désigné avec une autre valeur lors d'une **Coupe en duo**, alors BOUM ! (comme un fil rouge).

RAPPEL :



= 0



= 13

RÈGLE POUR LA MISSION :

- Les fils de la rangée du dessous ne peuvent être coupés que s'ils sont libres (pas de fil au-dessus).
- Si un fil rouge est le dernier fil de la rangée du dessus d'un support, alors il peut être révélé (à son tour, le démineur effectue l'action **Révéler le fil rouge**, mais uniquement sur celui-ci).
- Les 2 fils **ÉTOILE** de valeur ZÉRO doivent être coupés ensemble (pas forcément en dernier).
- Si un fil **ÉTOILE** est désigné avec une autre valeur alors BOUM (comme un fil rouge).

*Conseil : pour la rangée du haut, placez le jeton **Info** SUR la tuile. Pour la rangée du bas, devant comme d'habitude.*

RAPPEL :



= 0



= 0

RÈGLE POUR LA MISSION :

- Les fils **ÉTOILE** doivent être coupés ensemble. Ils ont des valeurs qui changent au cours du temps : ils prennent la valeur du fil **BLEU NON COUPÉ** le plus proche d'eux sur le même support.
 - Le fil  prend la valeur du fil bleu non coupé le plus proche à sa droite.
 - Le fil  prend la valeur du fil bleu non coupé le plus proche à sa gauche.
- Pour les couper, il faudra attendre qu'ils aient la même valeur. Un démineur doit alors effectuer une **Coupe en duo** : après avoir désigné le fil **ÉTOILE** à couper, lui et le démineur ciblé annoncent les valeurs des fils **ÉTOILE**. Si elles sont identiques, ils sont coupés, sinon BOUM !
- Si un fil **ÉTOILE** est désigné à un autre moment, alors BOUM !
- Si un fil **ÉTOILE** n'a plus de fil bleu non coupé sur son support, alors BOUM aussi !

Mode plus facile : Après la mise en place, les 2 démineurs concernés s'annoncent et indiquent le support où est leur tuile **ÉTOILE** (sans préciser laquelle).

Mode Héroïque (3-5 joueurs) : Les joueurs qui ont les fils **ÉTOILE** ne peuvent pas les couper. C'est un autre joueur qui doit les couper ensemble.

RÈGLE POUR LA MISSION :

- CHEZ LES AUTRES, un démineur ne peut désigner et couper que les fils debouts.
- Dans son propre jeu, un démineur peut couper les fils couchés et debouts.
- Lorsqu'un fil debout est coupé dans votre jeu par un autre démineur, on doit relever un fil couché non coupé adjacent, s'il y en a. C'est le seul moyen de relever un fil.
- Si les seuls fils que l'on peut couper chez les autres sont des fils couchés, alors BOUM !
- **Coupe en solo** : comme c'est dans son propre jeu, on peut couper des fils debouts et couchés.
- Si un fil couché est désigné par erreur, alors le détonateur est avancé d'1 cran.
- Un démineur peut désigner un fil couché chez un autre démineur en avançant le détonateur d'un cran.

Mode Expert : il n'est pas possible de couper un fil couché en avançant un cran de détonateur.

RÈGLE POUR LA MISSION :

- À son tour, lorsqu'un démineur effectue une **Coupe en duo** :
 - ❶ Il annonce une valeur et désigne un fil d'un **AUTRE** démineur.
 - ❷ **SOIT** il coupe un fil de cette valeur dans son jeu (**Coupe en duo classique**),
SOIT il coupe un fil au sommet d'une des 2 tours :
 - dans ce cas, le démineur actif n'a pas besoin d'avoir un fil de ce numéro dans son jeu ;
 - cela peut être la 1^{re} ou 2^e paire coupée de ce numéro ;
 - le fil de la tour coupé est alors placé face visible à côté du plateau.
- Si un démineur a 3 fils d'une valeur dans son jeu, l'un d'eux doit être coupé par un **AUTRE** démineur (en paire avec un fil de la tour), et il pourra couper les 2 autres avec une **Coupe en solo** plus tard (sauf utilisation de l'équipement 9-9, la carte coupe-fil).
- Si un démineur pense qu'il ne peut pas jouer, alors il passe son tour et avance le détonateur d'un cran.
- Quand un démineur n'est plus en jeu (tous ses fils sont coupés ou révélés), il ne peut plus couper de fils, même ceux des tours.