

Extrêmes extrémités



1

Alerte au QG des Bomb Busters ! La Reine sans Cœur, reine excentrique, extravagante et extramaléfique, a été repérée in extremis. Sortez votre équipement d'expert car une bombe extrêmement explosive vous attend !

MISE EN PLACE :

•  x1 •  x2 sur 3 •  x1 •  x1

- Lors de la mise en place et pour la mission :
 - la valeur de  est : 0
 - la valeur de  est : 13



Pair et impair



2

La Reine sans Cœur est clairement une ennemie hors pair qui casse vos habitudes pour vous mettre au tapis. Ne perdez pas la main, parfois au Poker une paire en main suffit pour gagner !

MISE EN PLACE :

-  x2 sur 3
-  x2 sur 3
-  x1
-  x1

- Lors de la mise en place et pour la mission :

 = 0 (pair)

 = 13 (impair)

- Une fois les fils triés, décalez légèrement les fils dont le numéro est PAIR en direction du plateau. Pour les fils rouges et jaunes, seul le chiffre avant la virgule est pris en compte : 2,1 est PAIR, 9,5 est IMPAIR.



- Pour cette mission :
 - Ne placez pas de jeton **Info** lors de la mise en place.
 - Ne placez pas de cartes **Équipement** sur le plateau
 - Ne prenez pas de carte **Personnage** (donc pas d'équipement personnel !)

Les fils cachés



3

Vous partez à la recherche de la Reine sans Coeur qui se cache... Mais les fils aussi jouent à cache-cache.

MISE EN PLACE :

•  x1 •  x4 •  x1 •  x1

- Avant de répartir les fils : prenez autant de fils que de joueurs (le fil , le fil , puis complétez si nécessaire avec des fils piochés au hasard, FACE CACHÉE). Mélangez-les face cachée et distribuez-en un à chaque démineur.

Répartissez ensuite les autres fils comme d'habitude : le fil reçu est ajouté secrètement aux fils de son (ou un de ses) support(s).

- Si un démineur a un fil **ÉTOILE**, il ne l'annonce pas et le place **ENTRE 2 FILS DE SON CHOIX** de son support (donc n'importe où, sauf aux extrémités), sans indiquer aux autres qu'il le possède.
- Au lieu de choisir son jeton **Info**, chacun en pioche un au hasard et le place correctement devant son jeu, ou à côté de son jeu s'il n'a pas cette valeur. Remplacez un jeton **Info** « jaune » s'il est pioché.

À la poursuite du fil perdu



4

Un fil manque à l'appel ! Et pour retrouver ce fil fantôme, il suffit d'un coup de fil ! Et qui c'est qu'on appelle ? Les Bomb Busters !

MISE EN PLACE :

•  x1 •  x2 •  x1

- Avant de répartir les fils, retirez un fil **BLEU** sans le regarder et posez-le face cachée à côté du plateau.
- Le démineur qui a le fil  ne l'annonce pas et le place **ENTRE 2 FILS DE SON CHOIX** de son support (n'importe où donc, sauf aux extrémités), sans indiquer aux autres qu'il le possède.

Qu'on lui coupe la tête !



5

Alors que le village s'endort, des fils dépassent des rangs. Ils sont coupables ! Donc OUI, on peut les couper !

MISE EN PLACE :

-  x1 sur 2
-  x2 sur 3

- Une fois les fils placés : à tour de rôle à partir du capitaine, chaque démineur, sur chacun de ses supports :
 1. Retire un de ses fils au choix.
 2. Resserre les fils restants pour refermer l'espace.
 3. Pose le fil retiré au-dessus des deux fils qui l'entouraient.Sur chaque support, il y a donc un « fil qui dépasse ».
- Lors de la mise en place, les jetons **Info** ne peuvent pas être placés sur ces fils qui dépassent et les 2 fils en dessous.
- Remplacez les équipements 2 (*Talkies-walkies*), 10-10 (*Désintégrator*) et 11-11 (*Grappin*) s'ils sont piochés.

Fil ou Filou



6

Vous avez suivi la trace du général Ketchup, fidèle homme de main de la Reine sans Cœur. Ce caméléon haut en couleur, grîmé en Colonel Moutarde, est prêt à vous faire rire jaune... et voir rouge !

MISE EN PLACE :

-  x2 sur 3
-  nombre x de démineurs
-  x1
-  x1

- Avant de répartir les fils :

1. Ne mélangez pas les fils **JAUNE** avec les autres : chaque démineur pioche un fil **JAUNE** et le pose face visible à côté de son jeu. Ce n'est pas un de ses fils, il sert juste à indiquer une valeur.
2. Prenez autant de fils que de joueurs (le fil , le fil , puis complétez si nécessaire avec des fils piochés au hasard, FACE CACHÉE). Mélangez-les face cachée et distribuez-en un à chaque démineur.

Répartissez ensuite les autres fils comme d'habitude : le fil reçu est ajouté secrètement aux fils de son (ou un de ses) support(s).

- Chaque démineur ayant un fil **ÉTOILE** ne l'annonce pas et le place sur son support comme si sa valeur était celle du fil **JAUNE** à côté de son jeu.
- Au lieu de choisir son jeton **Info**, chacun en pioche un au hasard et le place correctement devant son jeu, ou à côté de son jeu s'il n'a pas cette valeur. Remplacez un jeton **Info** « jaune » s'il est pioché.

Pas le droit à l'échec !



Vous n'êtes pas fou : les fils placés de façon cavalière vous jouent bien des tours. Comptez bien les fils, un échec en maths serait fatal pour damer le pion à la Reine sans Cœur.

MISE EN PLACE :

-  x2 sur 3 •  x2 sur 3 •  x1 •  x1

- Lors de la mise en place et pour la mission :



- Pour chaque support, une fois les fils triés, chaque démineur place les fils de même valeur les uns au-dessus des autres.



Note : les fils rouges et jaunes ont comme valeur « rouge » ou « jaune », ils sont ainsi souvent seuls par colonne, sauf s'il n'y a pas d'autres fils entre les 2.

- Pour cette mission :
 - Ne placez pas de jeton **Info** lors de la mise en place.
 - Ne placez pas de cartes **Équipement** sur le plateau.
 - Ne prenez pas de carte **Personnage** (donc pas d'équipement personnel !).

En double file



8

Alors que vous continuez à filer la Reine sans Cœur, les fils se dédoublent en deux files !

Pas question de se défiler : à vos coupe-fil(e)s !

MISE EN PLACE :

•  x2

A 2, 3, 4
joueurs :

•  x1

•  x1

A 5
joueurs :

pas de fils
ÉTOILE

- Lors de la mise en place et pour la mission :

 = 0

 = 0

- Chaque démineur place ses fils en 2 rangées, une sur la table et une posée DESSUS :

- 2 à 4 joueurs : Une fois ses fils triés, placer les 7 fils des numéros les + élevés sur la table, puis les 6 fils des + petits numéros au-dessus, chaque fil reposant sur 2 au-dessous.

	1	2	4	5,5	6
*	/	/	/	5,5	/
	7	7	9	11	12
6	/	/	/	/	/
9	7	7	9	11	12

- 5 joueurs : idem avec les 5 + élevés au-dessous et les 5 + petits au-dessus, mais chaque fil est posé sur un seul fil.

1,5	3	3	4	5
5,5	/	/	/	/
	7	7	9	11
6	/	/	/	/
9	7	7	9	11

- Remplacez les équipements 2 (*Talkies-walkies*), 10-10 (*Désintégrator*) et 11-11 (*Grappin*) s'ils sont piochés.

Touché-coupé



9

Alors que la bataille finale approche, les fils font le chassé-croisé. Pour éviter que ça devienne un touché-coulé, il faudra vous coordonner et couper les fils aux bonnes coordonnées !

MISE EN PLACE :

•  x1 •  x2 •  x1 •  x1

- Avant de répartir les fils : prenez autant de fils que de joueurs (le fil , le fil , puis complétez si nécessaire avec des fils piochés au hasard, FACE CACHÉE). Mélangez-les face cachée et distribuez-en un à chaque démineur.

Répartissez ensuite les autres fils comme d'habitude : le fil reçu est ajouté secrètement aux fils de son (ou un de ses) support(s).

- Le démineur qui reçoit la tuile  la place à gauche du support correspondant, sans l'annoncer.
- Le démineur qui reçoit la tuile  la place à droite du support correspondant, sans l'annoncer.
- Remplacez les équipements 2 (*Talkies-walkies*) et 10-10 (*Désintégrator*) s'ils sont piochés.

Ne ratez pas votre créneau



10

Vous arrivez enfin devant la forteresse de la Reine sans Coeur ! Mais c'est la tuile : comme à Carcassonne, un rempart se dresse devant vous. Mais ce n'est pas le moment de se lamenter face à ce mur !

MISE EN PLACE :

•  x2 •  x2

- Chaque démineur place ses fils sur chaque support de manière à avoir le 1^{er} debout, le 2^e couché, etc., en alternant.



La tour infernale



Vous voilà au pied de la plus grande tour du château, la Reine sans Cœur trône au sommet. Ne vous démontez pas : montez et faites-la tomber de son piédestal... jusqu'aux oubliettes !

MISE EN PLACE :

-  x1 •  x2

- Avant de répartir les fils, prenez 1 fil de chaque numéro (1 à 12), mélangez-les face cachée et empilez-les en deux tours de 6 étages. Puis retournez les 2 tours au centre de la table afin que les 2 tuiles du haut soient face visible.



- Les démineurs se répartissent les autres fils (donc 3 de chaque numéro + le rouge + les 2 jaunes) comme d'habitude.
- Remplacez l'équipement 10-10 (*Désintégrator*) s'il est pioché.