



TOUTE LA RÈGLE
EN VIDEO

2-5

30'

12+

BOMB BUSTERS

Un jeu de **Hisashi Hayashi**, illustré par **Dom2D**



Matériel :

1 plateau (et sa flèche)

Flèche à installer sur le plateau avant votre 1^{re} partie



70 tuiles Fil



48 fils bleus
(« 1 » à « 12 »
en 4 exemplaires)



11 fils rouges
(« 1,5 » à « 11,5 »)

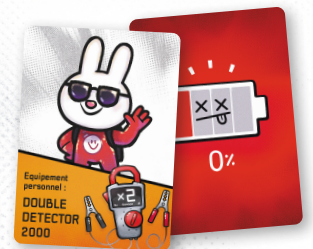


11 fils jaunes
(« 1,1 » à « 11,1 »)

17 cartes



12 cartes **Équipement**



5 cartes **Personnage**

5 supports pour tuiles



40 jetons



26 jetons **Info**
(dont 2 « jaune »)



12 jetons **Validation**

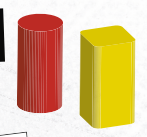


1 jeton
« = »

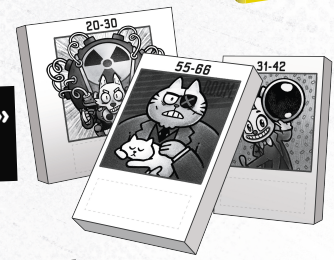


1 jeton
« ≠ »

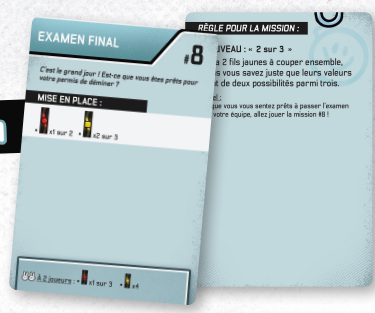
7 pions : 4 jaunes et 3 rouges



5 boîtes « surprises »
à (déc)ouvrir plus tard



8 grandes cartes **Mission**



8 sachets



1 règle du jeu



1 pion **Bomb Busters**
Il vous sera utile... à la mission 66 !
Ne cherchez pas son utilité avant !

But du jeu :

Bomb Busters est un jeu coopératif. Chacun incarne un démineur d'une seule et même équipe. Le but est de désamorcer ensemble la bombe de la mission choisie. Attention, si un fil rouge est coupé ou si le détonateur arrive sur le dernier cran, la bombe explose !

Préparation :

- Choisir une des cartes **Mission**. Les missions sont de plus en plus difficiles. Il n'est pas obligatoire de jouer toutes les missions dans l'ordre (mais c'est vivement conseillé !). Surtout n'en sautez pas trop, car il est important de prendre vos marques avec vos coéquipiers...

Pour votre première mission :

- **Débutants** : Les 3 tutoriels (Missions 1 à 3) vous permettent de réviser les règles.
- **Optimistes** : Les 4 entraînements (Missions 4 à 7) vous permettent de découvrir les bases et vous préparez à l'examen (Mission 8).

Une fois l'examen réussi, vous pourrez ouvrir la boîte Missions 9-19.



- Choisir un capitaine (un démineur au hasard pour la 1^{re} mission, puis le démineur assis à sa gauche pour la mission suivante, etc.) et placer la carte **Personnage** « Capitaine » visible devant lui. Tous les autres démineurs placent une carte **Personnage** visible devant eux.

Bientôt ici, une nouvelle règle
(A)

- Le capitaine lit tout haut la carte **Mission** puis la place en bas à gauche du plateau, afin que les règles spéciales soient visibles de tous.

Au recto : la mise en place spécifique à la mission.

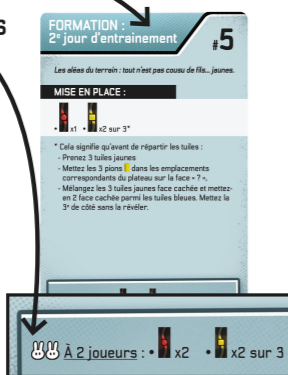
Ajustements éventuels à 2 démineurs.

Au verso : les règles spéciales de la mission. Par défaut, les règles habituelles s'appliquent.

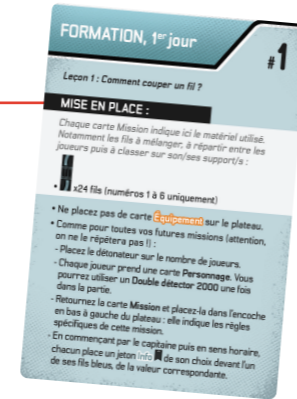
- À 2 démineurs : chacun prend 2 supports.

À 3 démineurs : le capitaine prend 2 supports et les autres 1 support.

À 4 et 5 démineurs : chacun prend 1 support.

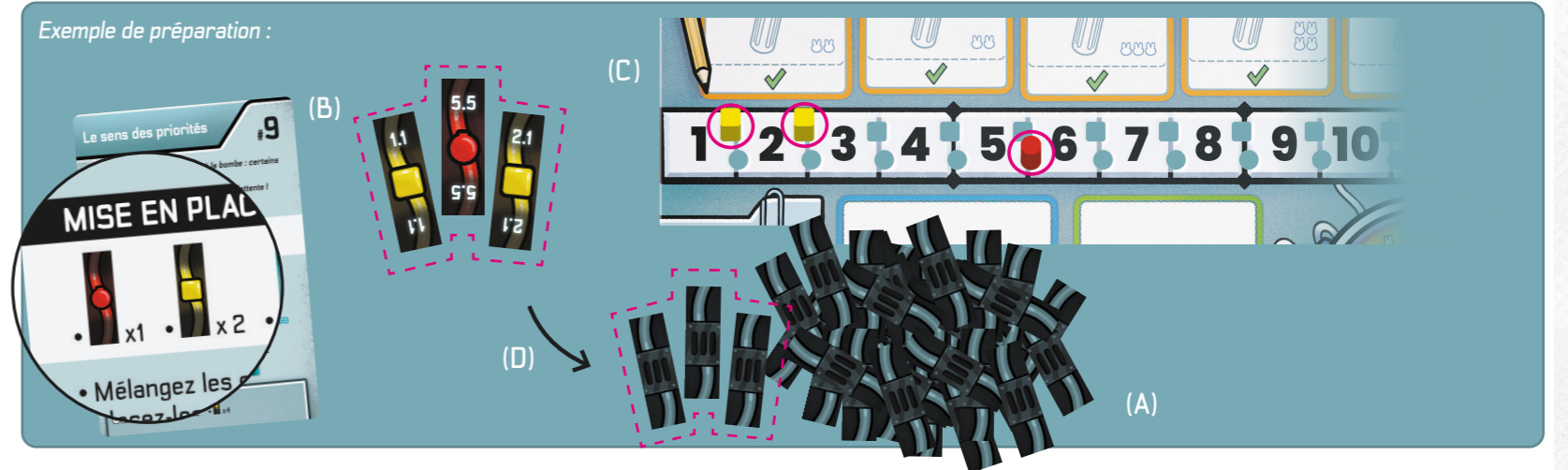


Verso de la carte **Mission** avec les règles spéciales pour cette mission.



- Préparer les tuiles **Fil** pour la mission :

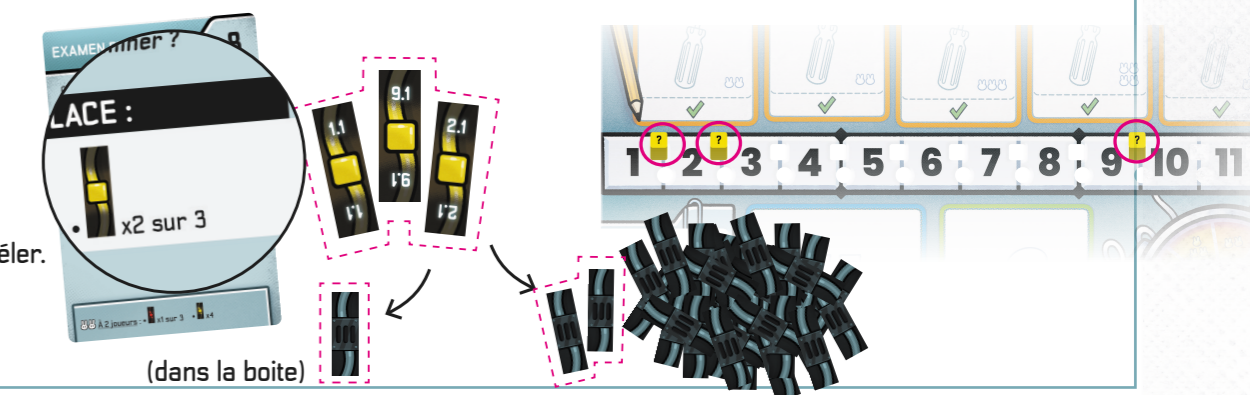
- Prenez toujours les 48 fils **bleus** (sauf pour les missions d'entraînement 1, 2 & 3). Chaque numéro de 1 à 12 est présent en 4 exemplaires.
- Prenez les nombres de fils **rouges** et **jaunes** indiqués sur la carte **Mission**, en les piochant au hasard.
- Regardez les tuiles rouges et jaunes piochées et indiquez dans les emplacements du plateau les valeurs **rouges** et **jaunes** en jeu, avec les pions rouges et/ou jaunes correspondants (face « sans ? » visible).
- Puis mélangez toutes les tuiles **Fil** (**bleus** + **rouges** + **jaunes**) ensemble face cachée.



Sur certaines missions, le nombre de fils rouges et/ou jaunes indiqué est « 1 sur 2 », « 1 sur 3 » ou « 2 sur 3 ». Dans ce cas, les fils en jeu ne sont connus que partiellement. Par exemple, lors de la mise en place avec « 2 sur 3 fils jaunes » :

- Révéléz 3 tuiles **Fil jaunes**.
- Mettez les 3 pions dans les emplacements correspondants du plateau sur la face « ? » afin d'indiquer qu'ils sont peut-être en jeu.
- Mélangez les 3 tuiles face cachée et mettez-en 2 face cachée dans les tuiles **bleues**. Mettez la 3^e de côté sans la révéler.

Ainsi, il n'y a que 2 fils jaunes en jeu parmi 3 possibilités, qui sont indiquées par les pions « ? ».



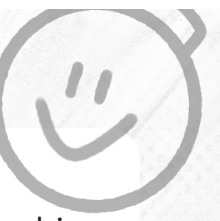
- Distribuer tous les fils face cachée entre les différents supports, le plus équitablement possible (un support peut en avoir un de plus qu'un autre).

- Sur chaque support, chacun classe les fils face visible pour lui dans l'ordre croissant des numéros, de sa gauche à sa droite.

IMPORTANT : quand un démineur a 2 supports, les fils de ses supports sont indépendants et sont donc classés de façon séparée. Ensuite, pour le reste de la partie, ses 2 supports forment son jeu et seront toujours considérés comme un seul jeu (pour les équipements, les jetons Info, les règles spéciales...).



La valeur des fils jaunes et des fils rouges ne sert que pour ce classement. Ensuite, ils n'ont plus de valeur, ils sont juste « **ROUGES** » ou « **JAUNES** ».



8 Sur le plateau :

Piocher et poser autant de cartes **Équipement** que le nombre de démineurs, face visible et de manière à cacher la coche ✓ car ils ne sont pas encore utilisables. Ce seront les seuls équipements disponibles pour cette partie.

Exemple à 3 joueurs



Mettre ici tous les jetons Info et les 12 jetons Validation.

Placer le détonateur sur le cran correspondant au nombre de démineurs.

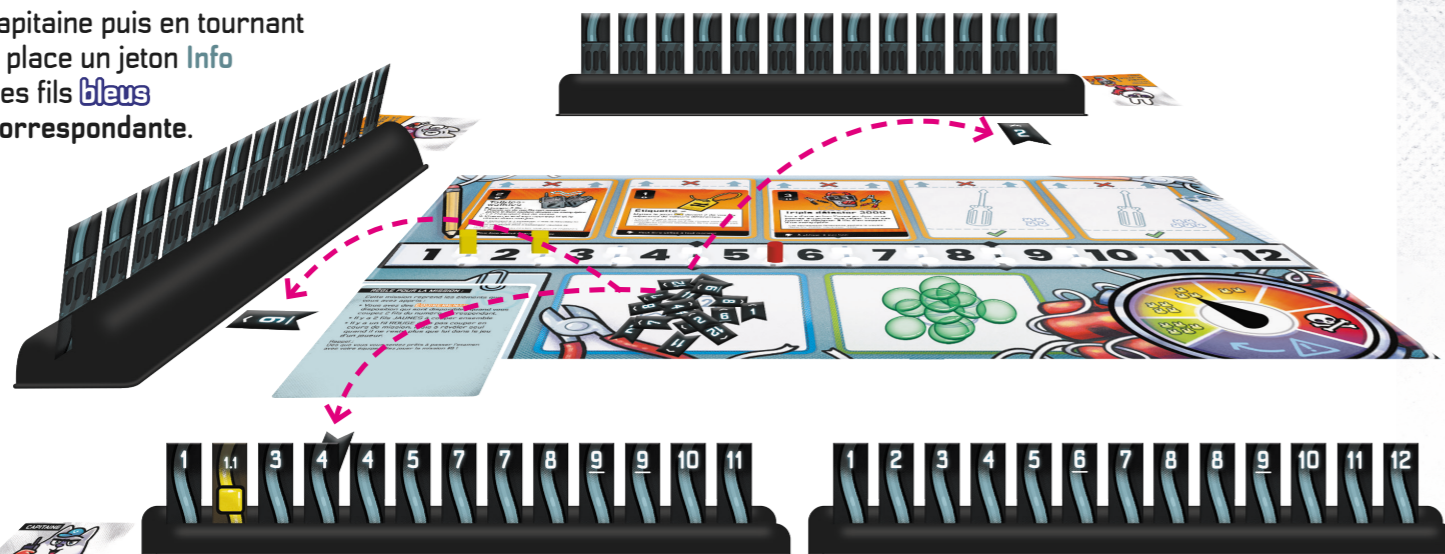
Bientôt ici, une nouvelle règle (B)

Bientôt ici, une nouvelle règle (C)

9 En commençant par le capitaine puis en tournant en sens horaire, chacun place un jeton Info de son choix devant un des fils bleus de son jeu de la valeur correspondante.

⚠ Vous ne pouvez pas utiliser de jetons Info jaunes à la mise en place.

⚠ Rappel : 2 supports = 1 jeu. Quand un joueur a 2 supports, il ne place qu'un seul jeton Info (devant le support de son choix).



Le jeu :

Les démineurs jouent en sens horaire en commençant par le capitaine. À son tour, un démineur (nommé « démineur actif ») doit effectuer une de ces 3 actions : Coupe en duo / Coupe en solo / Révéler ses fils rouges.

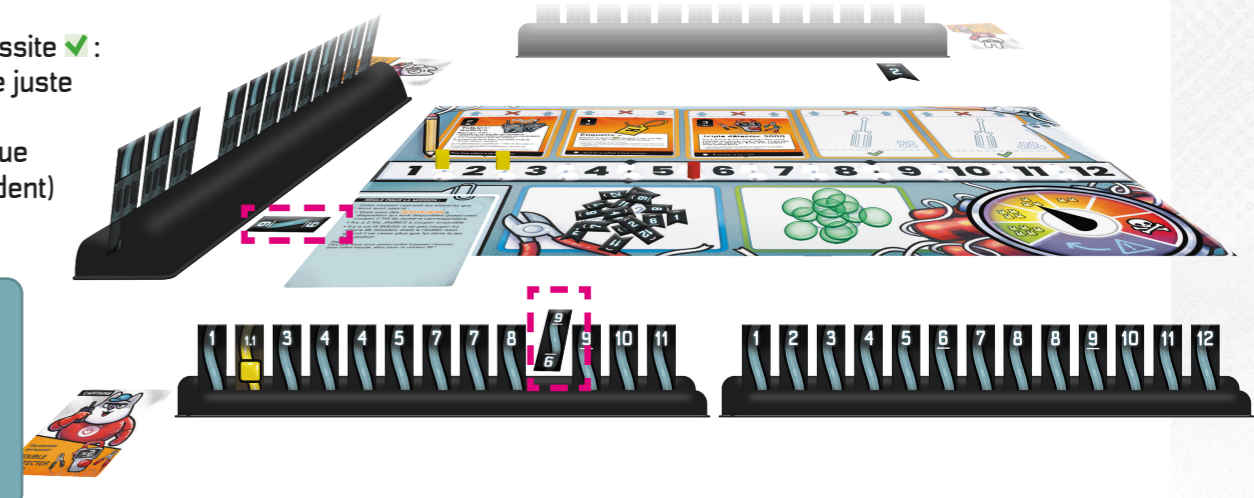
Action Coupe en duo

Le démineur actif doit couper 2 fils identiques : 1 du jeu d'un coéquipier et 1 des siens. Il désigne un fil d'un coéquipier et annonce sa valeur. Par exemple : « ce fil est un 9 ».

- A Si le démineur actif a raison, c'est une réussite ✓ :
- Son coéquipier pose le fil visé face visible juste devant son support, sans le décaler.
 - Puis le démineur actif pose son fil identique (ou un de ses fils si plusieurs correspondent) face visible juste devant son support.

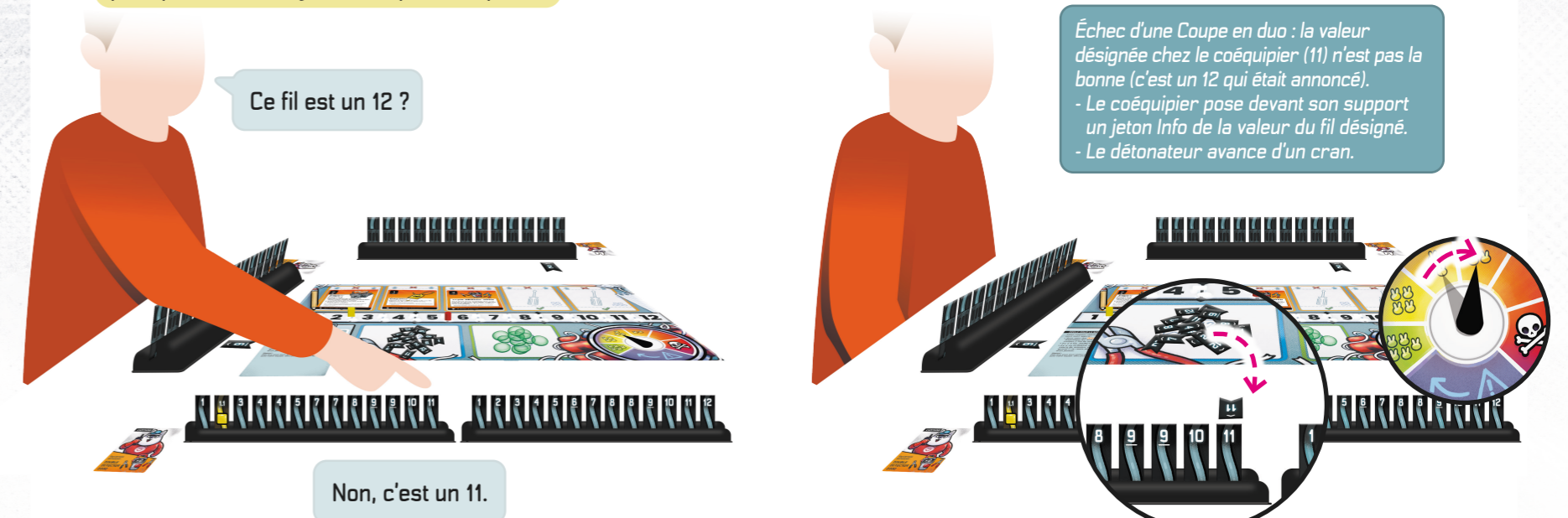
Réussite d'une Coupe en duo : dans cet exemple, le capitaine a désigné un « 9 » chez un coéquipier, c'est la bonne valeur.

- Le coéquipier pose son fil « 9 » désigné devant son support.
- Le capitaine dévoile aussi un de ses « 9 » devant son support.



B Mais s'il a tort, c'est un échec ✗ :

- si le fil visé est rouge, alors la bombe explose et la mission est perdue,
- si le fil visé est bleu ou jaune, alors le détonateur avance d'un cran (à la tête de mort, la bombe explose et la mission est perdue), et son coéquipier place un jeton Info devant le fil visé pour indiquer sa véritable valeur. ⚠ Attention : le démineur actif ne montre pas quel fil de son jeu il comptait couper.



Échec d'une Coupe en duo : la valeur désignée chez le coéquipier (11) n'est pas la bonne (c'est un 12 qui était annoncé).

- Le coéquipier pose devant son support un jeton Info de la valeur du fil désigné.
- Le détonateur avance d'un cran.



Action Coupe en solo

Le démineur actif doit couper dans son propre jeu les 2 OU 4 fils identiques **UNIQUEMENT** s'il a **TOUS** les fils de cette valeur restant en jeu :

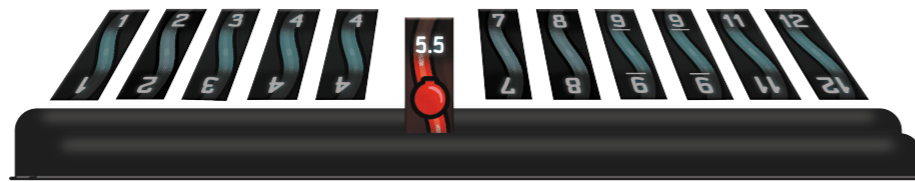
- soit les 4 fils (s'il a cette chance),
 - soit les 2 fils restants parce que les 2 autres sont déjà coupés.
- Il les pose alors face visible juste devant son jeu.

Dans cet exemple, deux « 9 » ont déjà été coupés précédemment.
Le joueur actif effectue une Coupe en solo : Il coupe les deux « 9 » restants qui sont dans son jeu (ici sur deux supports).



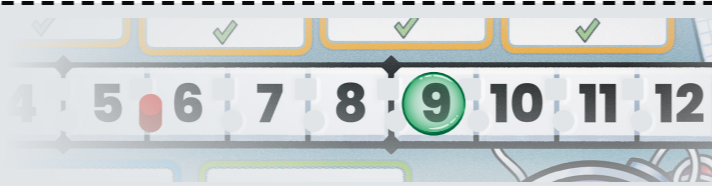
Action Révéler ses fils rouges

Cette action peut être effectuée **uniquement** quand tous les fils restant non coupés du démineur actif sont **rouges**. Il peut alors les révéler en toute sécurité.



LES JETONS VALIDATION

À chaque fois que les 4 fils d'une valeur sont coupés, placez un jeton **Validation** sur le numéro correspondant du plateau. Cette aide visuelle peut faire gagner du temps et peut vous sauver la vie !



LES FILS JAUNES

Ils se coupent de la même façon que les fils **bleus** (Coupe en duo et en solo) : ils ont une valeur **UNIQUEMENT POUR LE CLASSEMENT DES NUMÉROS**. Ensuite, ils sont considérés comme ayant tous la même valeur : « **JAUNE** ».

Ainsi, pour couper un fil **jaune**, le démineur actif doit en avoir un dans son jeu, et dire « ce fil est jaune » en pointant le fil d'un coéquipier. En cas de réussite, les 2 fils sont coupés. Sinon, comme pour les fils **bleus**, un jeton **Info** est placé et le détonateur avance d'un cran.

- Si un fil **jaune** est désigné par erreur, c'est un jeton **Info** « jaune » qui est utilisé, et évidemment le détonateur avance d'un cran.
- Une **Coupe en solo** peut être effectuée uniquement quand on a dans son jeu **TOUS** les fils **jaunes** restants en jeu.

LES CARTES ÉQUIPEMENT

Un équipement est utilisable dès que 2 fils de la valeur indiquée en haut à gauche de la carte sont coupés. Décalez vers le haut les cartes **Équipement** utilisables au fur et à mesure que la mission avance pour montrer que vous pouvez les utiliser.

- Chaque équipement est utilisable qu'une seule fois : retournez-le après utilisation.
- Il est indiqué sur chaque carte quand l'équipement peut être utilisé. La plupart peuvent être utilisés à tout moment, même hors de son tour. Un démineur peut en utiliser plusieurs d'affilée.

NOTE : L'équipement **Rayon X** ou **Y** est combinable avec les équipements **Triple détecteur 3000**, **Super détecteur** et **Double détecteur 2000** (pour annoncer 2 valeurs tout en désignant plusieurs fils) !



Une paire de fils 9 est coupée, l'équipement 9 devient donc utilisable.

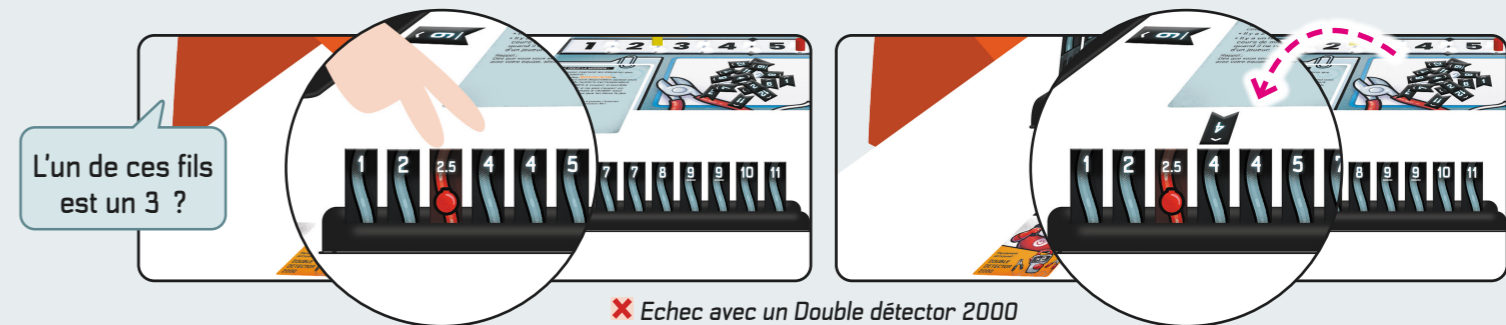
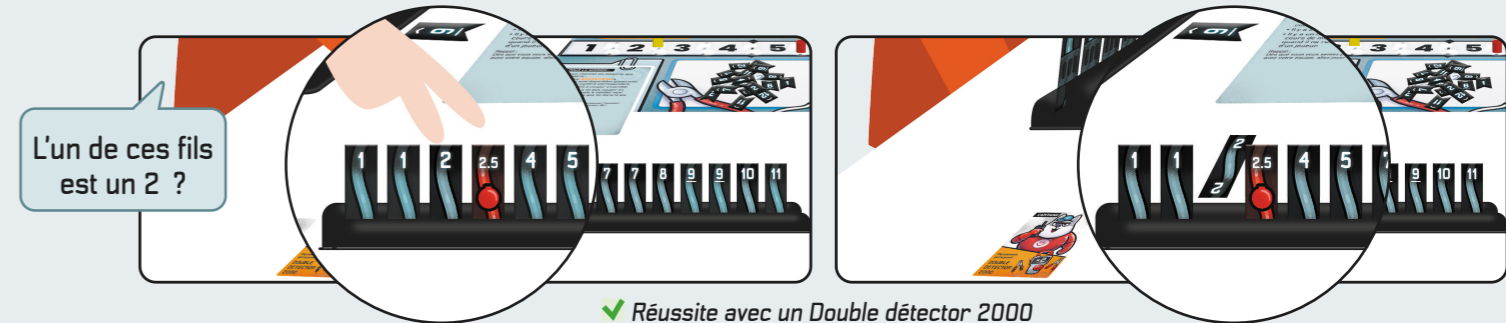
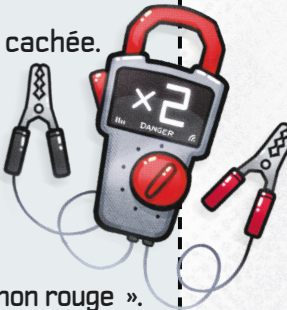


LES CARTES PERSONNAGE

Chaque démineur peut utiliser son équipement personnel **une fois par mission**, en retournant sa carte **Personnage** face cachée.

Double détecteur 2000 : le démineur actif peut, lors d'une action **Coupe en duo**, annoncer une valeur (mais pas jaune) et désigner deux fils d'un support d'un coéquipier (au lieu d'un).

- Si l'un des 2 fils visés correspond à l'annonce, l'action est une **réussite**.
 - Si les 2 fils visés correspondent, le coéquipier ne le précise pas et coupe celui de son choix.
- Si aucun des 2 fils ne correspond à l'annonce, l'action est un **échec**.
 - Le détonateur avance d'un cran et le coéquipier place un jeton **Info** devant un des deux fils visés (celui de son choix).
 - Si un seul des 2 fils visés est **rouge**, la bombe n'explose pas. Le coéquipier ne le précise pas et doit placer un jeton **Info** devant le fil « non rouge ».



Communication

Pour le bien du jeu, la communication est très limitée.

- Il est **interdit** : de parler des fils de son jeu, de sous-entendre leur valeur, de rappeler une information d'un tour précédent, de révéler des déductions à voix haute.
- Il est **permis** : de discuter de la tactique générale, de l'utilisation des équipements, de rappeler les règles spéciales, de conseiller à un coéquipier d'utiliser sa carte **Double détecteur 2000** ou un équipement à tout moment.

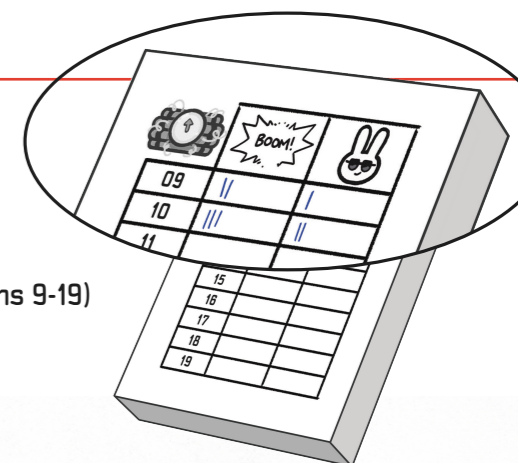


Fin du jeu :

La mission est un succès quand **plus aucun démineur n'a de fils dans son jeu**. Lorsqu'un démineur n'a plus de fils dans son jeu, la mission continue simplement sans lui.

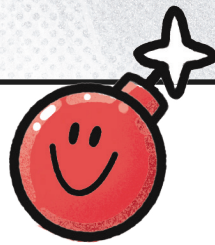
En cas de défaite (fil **rouge** coupé ou détonateur sur ☠), changez de capitaine et recommencez la mission !

Après la mission 8, bravo, vous méritez d'ouvrir la première boîte « surprise » (Missions 9-19) et vous pourrez remplir le tableau au dos de la boîte.



Nombre de défaites et de victoires





AIDE DE JEU



Préparation :

- Chacun prend une carte **Personnage**.
- À 2 démineurs, chacun a 2 supports. À 3 démineurs, seul le capitaine en a 2.
- Mélanger les 48 fils **bleus** avec les fils **rouges/jaunes** de la mission choisie. Puis répartir tous les fils face cachée entre les différents supports.
- Le nombre d'équipements et le détonateur varient en fonction du nombre de démineurs.
- Chacun place un jeton **Info** devant son jeu (mais jamais un jeton **Info jaune** 🚫).

Tour de jeu :

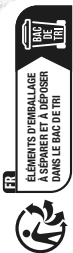
- À son tour, effectuer une action au choix :
 - **Coupe en duo** : Désigner une valeur (que l'on possède dans son propre jeu) dans le jeu d'un partenaire.
 - ✓ **Valeur correcte** : les 2 fils sont révélés.
 - ✗ **Valeur fausse** : le détonateur avance et un jeton **Info** est placé devant le fil désigné.
 - ⚡ **Fil rouge** : la bombe explose !
 - **Coupe en solo** : Révéler devant son jeu les 4 fils ou les 2 fils restants d'une valeur.
 - **(En fin de mission) Révéler ses fils rouges** : Abaisser ses derniers fils s'ils sont **tous rouges**.

Fin du jeu :

- **Victoire** : tous les supports sont vides !
- **Défaite** : la bombe a explosé (fil **rouge** coupé ou détonateur sur 💀 !)

À ne pas oublier :

- Chaque personnage a un équipement personnel utilisable une fois par partie.
- Un équipement devient utilisable **dès que 2 fils de sa valeur** sont coupés.
- Tous les fils **jaunes** sont considérés comme ayant la même valeur : « **jaune** ».
- Tous les fils **rouges** sont considérés comme ayant la même valeur : « **rouge** ».
- Chaque fil de 1 à 12 est présent en 4 exemplaires. **Quand les 4 fils d'une valeur sont coupés**, placer un jeton **Validation** sur le plateau permet de s'en rappeler.
- Vocabulaire : 2 **supports** d'un même joueur forment un **jeu**.



Des questions de règles ? Retrouvez la FAQ officielle sur :
www.cocktailgames.com/jeu/bomb-busters/

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
📱 /jeux.cocktailgames

