

Le grand méchant loup

#20

C'est ainsi que ce serial-poseur de bombes signe ses oeuvres.

Mais qui a peur du grand méchant loup ? C'est pas vous ! C'est pas vous !

MISE EN PLACE :



- Le dernier fil distribué de chaque support n'est pas classé : il est forcément mis tout à droite du support (peu importe sa valeur) et un jeton  est placé devant.



- Remplacez l'équipement 2 (*Talkies-walkies*) s'il est pioché.



À 2 joueurs : •  x2 sur 3 •  x4

Kouign amann mortel

#21

Du jamais vu de mémoire de Breton : une bombe cachée dans une motte de beurre salé ! Alors attention, il faudra être doux pour ce déminage, car si tu commets un impair à Quimper en imper, tu perds !

MISE EN PLACE :



- Remplacez tous les jetons **Info**  par les jetons **pair/impair** . Vous pouvez remettre les jetons **Info** dans la boîte.
- Lors de la préparation, placez un jeton **pair/impair** au lieu d'un jeton **Info**. L'information que vous donnez n'est donc plus le numéro du fil, mais juste s'il est pair ou impair.

 À 2 joueurs : •  x2

Pas de ça chez moi !

#22

« Lorsque vous avez éliminé l'impossible, ce qui reste, si improbable soit-il, est nécessairement la vérité. »

Sherlock Holmes

MISE EN PLACE :



- Au lieu de choisir 1 jeton **Info**  comme habituellement, chacun en choisit 2 (d'un coup) dont il n'a PAS les valeurs dans son jeu et les pose à côté de son jeu.
 - Choisir un jeton **Info** « jaune » est autorisé.
 - Les démineurs avec 2 supports choisissent et placent 1 jeton à côté de chaque support.
 - Si un démineur a moins de 2 valeurs absentes dans son jeu, il place moins de jetons.

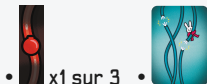
Mission à Sevenans

(700 habitants, à 7 km de Belfort).

#23

Ce n'est pas du cinéma, toutes les missions dangereuses ne sont pas forcément à New York ! Même La Poste a du mal à trouver... Vos équipements arriveront avec un peu de retard.

MISE EN PLACE :



- Ne piochez pas de cartes **Équipement**, mais formez une pioche face cachée de 7 cartes **Équipement** (prises au hasard) sur le plateau.
- Posez une carte **Numéro** aléatoire face visible à côté de la carte Mission.



À 2 joueurs : •  x2 sur 3

Le compte est bon !

#24

On compte sur vous pour compter les fils, car le compte à rebours a commencé...

MISE EN PLACE :



- Remplacez tous les jetons **Info** par les jetons « x1, x2, x3 »    Ce sont ces jetons qui seront utilisés pour cette mission, lors de la préparation et pendant le jeu.
- Ces jetons indiquent que la valeur pointée est présente 1 fois, 2 fois ou 3 fois **sur le support**, en comptant les fils déjà coupés. Pour les x2 et x3, ils peuvent être placés sur n'importe quel fil de la valeur (celui de gauche, de droite ou du milieu pour le x3).
- Ces jetons ne peuvent pas être placés devant des fils rouges.

 À 2 joueurs : •  x3

C'est pour mieux
t'entendre...

#25

Grandes oreilles ou pas, vous savez que le grand méchant loup vous écoute ! Lors de ce déminage, chaque mot prononcé pourra vous être fatal !

MISE EN PLACE :



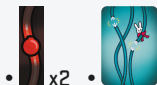
À 2 joueurs : •  x3

Quand on parle du loup...

#26

*Vous vous êtes encore jetés dans la gueule du loup.
Cette fois, seul un super travail d'équipe vous permettra
de vous en sortir.*

MISE EN PLACE :



- Placez toutes les cartes **Numéro** face visible sur la table.



- Remplacez l'équipement 10 (*Rayon X ou Y*) s'il est pioché.

Fils à la pâte

#27

Cette pâte à modeler grise, c'est un pain de plastic, ou plastiquine dans certaines régions. Mais ce n'est pas le moment de débattre car c'est surtout très explosif !

MISE EN PLACE :



- Exceptionnellement, après avoir déterminé qui est le **Capitaine**, ne distribuez pas de cartes **Personnage**. Eh oui, vous n'aurez pas de **Double détecteur 2000** pour cette mission !
- Remplacez l'équipement 7 (*Piles de secours*) s'il est pioché.

 **À 2 joueurs** : le capitaine ne place pas de jeton **Info** à la mise en place.

Capitaine Flemme

#28

*Le Capitaine Flemme n'est pas bien dégourdi.
Il a oublié ses outils.*

Et, à la moindre de ses erreurs, vous êtes cuits !

MISE EN PLACE :



- Après la distribution des cartes **Personnage**, le capitaine, qui sera nommé « Le Capitaine Flemme », remet sa carte **Personnage** dans la boîte. Il n'a donc plus son **Double détector 2000**.



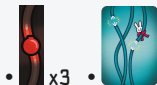
À 2 joueurs : •  x3 •  x4

Erreur de numéro

#29

« Ça va couper, chéri(e) ! »

MISE EN PLACE :



• x3 •

- Mélangez et distribuez face cachée 2 cartes **Numéro** à chacun (3 cartes au voisin de droite du capitaine), puis empilez le reste face cachée sur la table. Chacun prend discrètement ses cartes en main.

 À 2 joueurs : le capitaine ne place pas de jeton **Info** à la mise en place.

Une mission bien speed !

#30

Le grand méchant loup est de retour et il est toujours aussi méchant. Attachez vos ceintures, car il vous a préparé une mission rapide et furieuse !

MISE EN PLACE :



- Mélangez et empilez face cachée les 12 cartes **Numéro** à côté du plateau.

