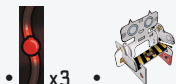


Nano le robot

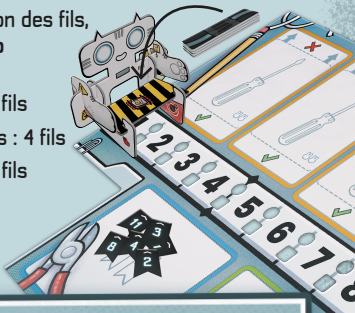
#43

*Nano a un message pour vous : « Bip bip bip Bipbip ! »**
** Ce robot est si vulgaire que nous avons bipé tous ses dialogues.*

MISE EN PLACE :



- Placez Nano le robot sur la case 1 du plateau.
- Lors de la distribution des fils, empilez-en sur Nano sans les regarder :
 - À 2 démineurs : 5 fils
 - À 3 et 4 démineurs : 4 fils
 - À 5 démineurs : 3 fils



 À 2 joueurs : lors de la mise en place, le capitaine pioche son jeton **Info** au hasard.

Pression sous-marine

#44

Rabbit le Rouge est pirate et pirate. Des mers et de l'informatique. Il va vous permettre d'élargir vos compétences, car cette fois, il faudra intervenir dans les profondeurs. Gérez bien vos bouteilles d'oxygène... et la pression !

MISE EN PLACE :



• x1 sur 3 •



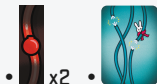
- Empilez sur cette carte (sur la zone Réserve au verso) 2 jetons **Oxygène** par démineur (exemple : 6 jetons pour une mission à 3).
- Remplacez l'équipement 10 (*Rayon X ou Y*) s'il est pioché.
- Ne prenez pas le nouveau personnage équipé du Rayon X ou Y.

Mon fil, ma bataille !

#45

Chacun sa coupe, chacun son destin et passe la tenaille à ton voisin !

MISE EN PLACE :



• x2 •

- Mélangez et empilez face cachée les 12 cartes **Numéro**.
- Remplacez les équipements 10 (*Rayon X ou Y*) et 11 (*Thermos de café*) s'ils sont piochés.
- Ne prenez pas le nouveau personnage équipé du Rayon X ou Y.



À 2 joueurs : •



x3

Agent 007

#46

« *Mon nom est Bombe, James Bombe.* »

MISE EN PLACE :



- x4 (numéros imposés : 5,1 / 6,1 / 7,1 / 8,1)
- 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.

L'addition SVP !

#47

Plus que jamais, le plus important sera le mental (et pas qu'en calcul), et l'esprit (d'équipe).

MISE EN PLACE :

-  x2 sur 3 • 

- Mettez sur la table les 12 cartes **Numéro** face visible côte à côte.



- Remplacez l'équipement 10 (*Rayon X ou Y*) s'il est pioché.
- Ne prenez pas le nouveau personnage équipé du *Rayon X ou Y*.

 À 2 joueurs : •  x3

Plan à 3 fils

#48

- « - On y va à 3.
- Attends ! Quand on y va à 3, on y va à 3 ? Ou bien on compte jusqu'à 3 et puis on y va ? »

MISE EN PLACE :



- Ne mélangez pas les 3 fils jaunes aux autres fils, mais distribuez-les face cachée en sens horaire en commençant par le capitaine. À 2 démineurs, le capitaine en reçoit 2 et en met 1 par support. Puis distribuez les autres fils.

 À 2 joueurs : •  x3 •  x3

Bouteilles à la mer

#49

Rabbit le Rouge est un pirate, il ne partage jamais sa bouteille de rhum. Mais vous, vous devrez partager judicieusement vos bouteilles... d'oxygène !

MISE EN PLACE :



- Prenez des jetons **Oxygène** et placez-les visibles devant vous :
 - À 2 démineurs : 7 chacun
 - À 3 démineurs : 6 chacun
 - À 4 démineurs : 5 chacun
 - À 5 démineurs : 4 chacun
- Remplacez l'équipement 10 (*Rayon X* ou *Y*) s'il est pioché.
- Ne prenez pas le nouveau personnage équipé du *Rayon X* ou *Y*.

À 2 joueurs : •  x3

La mer Noire

#50

De nuit, en pleine mer, vous auriez dû vous douter que Rabbit le Rouge ne vous laisserait pas tranquilles ! Il a piraté votre navire et coupé toute les lumières. Heureusement, vous avez une bonne mémoire, hein ?

MISE EN PLACE :



- Rangez les jetons **Validation** , les pions rouges  et les pions jaunes  dans la boîte : vous ne les utiliserez pas pendant la mission !
- Mémorisez les fils rouges et jaunes en jeu avant de les mélanger aux bleus !
- Au lieu de placer son jeton **Info** devant son jeu, chacun le place à côté de son jeu et désigne du doigt le fil concerné à son/ses coéquipier/s. Oui, il faudra vous souvenir de toutes ces informations !

 À 2 joueurs : •  x3 •  x4

Jour de (mal)chance

#51

Parfois vos compétences ne suffisent pas, il faut aussi compter sur votre instinct.

MISE EN PLACE :



x1



- Mélangez et empilez face cachée les 12 cartes **Numéro**.
- Reculez le détonateur d'un cran (comme si vous étiez un démineur de plus).
- Remplacez l'équipement 10 (*Rayon X* ou *Y*) s'il est pioché.
- Ne prenez pas le nouveau personnage équipé du Rayon X ou Y.



À 2 joueurs : •  x2

Le capitaine ne place pas de jeton **Info** à la mise en place.

Tous des traîtres !

#52

La paranoïa envahit votre équipe. Tout le monde se méfie, les mensonges vous rongent et la vérité est ailleurs.

MISE EN PLACE :



- Remplacez les équipements 1 (Étiquette ≠) et 12 (Étiquette =) s'ils sont piochés.
- Au lieu de placer 1 jeton **Info** devant son jeu, chaque démineur en place 2. Ces jetons doivent être FAUX : les 2 valeurs ne doivent pas correspondre aux 2 fils désignés. Les fils désignés peuvent être bleus ou rouges.



À 2 joueurs : •  x3 •  x4

Nano est de retour

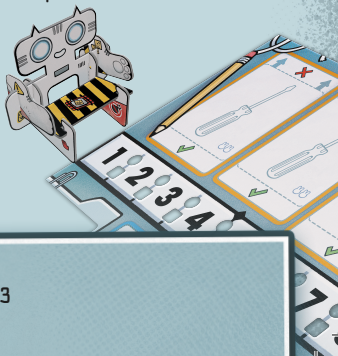
#53

4^e loi de la robotique : un robot n'en fait parfois qu'à sa tête.

MISE EN PLACE :



- Placez Nano juste avant la case 1 du plateau.
- Le détonateur n'est pas utilisé pour cette mission.
- Remplacez les équipements 6 (*Retardator*) et 9 (*Stabilisator*) s'ils sont piochés.



À 2 joueurs : •  x3

L'attaque de Rabbit le Rouge

#54

Un sous-marin nucléaire, un pirate, des brèches et évidemment une bombe... Qu'est-ce qui pourrait mal se passer ?

MISE EN PLACE :



- Ne mélangez pas les 11 fils rouges avec les autres. Empilez-les face cachée sur cette carte (emplacement au verso).
- Prenez des jetons **Oxygène**.
 - À 2 démineurs : 9 chacun
 - À 3 démineurs : 6 chacun
 - À 4 démineurs : 3 chacun
 - À 5 démineurs : 2 chacun

Placez-les visibles devant chacun (laissez le reste au centre de la table, c'est la réserve).

- Remplacez l'équipement 10 (*Rayon X* ou *Y*) s'il est pioché.
- Ne prenez pas le nouveau personnage équipé du *Rayon X* ou *Y*.

