

1



Étiquette $\neq$

Mettez le jeton  devant 2 de vos fils adjacents de valeurs différentes.

- L'un des 2 peut être déjà coupé.
- Rappel : 2 fils jaunes ou 2 fils rouges sont toujours considérés comme identiques. Ils ne sont donc pas « différents ».

Peut être utilisé à tout moment

2



Talkies-walkies

Échangez 2 fils :

1. Prenez un de vos fils non coupé et posez-le face cachée devant un coéquipier.
2. Ce coéquipier fait de même.
3. Chacun prend son nouveau fil et le classe dans son jeu.

- Si un démineur a 2 supports, il met le nouveau fil sur celui où il a enlevé un fil.
- Tout fil non coupé peut s'échanger (jaunes et rouges inclus).
- Tout le monde voit où ces fils sont pris et remplacés.



Peut être utilisé à tout moment

3



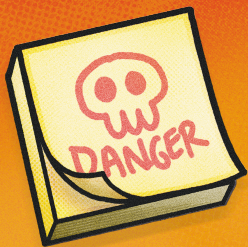
Triple détector 3000

Lors d'une action **Coupe en duo**, vous pouvez annoncer une valeur (mais pas jaune) et désigner 3 fils d'un support d'un coéquipier.

- Cet équipement fonctionne comme le Double détector 2000, mais avec 3 fils.

À utiliser à son tour

4



Post-it

Placez un jeton **Info** 📖 devant un de vos fils bleus.

Peut être utilisé à tout moment

5



Super détector

Lors d'une action **Coupe en duo**, vous pouvez annoncer une valeur (mais pas jaune) et désigner tout un support d'un coéquipier.

- Cet équipement fonctionne comme le Double détector 2000, mais avec tous les fils d'un support.

À utiliser à son tour

6



Retardator

Reculer le détonateur d'un cran.

Peut être utilisé à tout moment

7



Piles de secours

Retournez face visible une ou deux cartes **Personnage** qui ont été utilisées. Leurs équipements personnels sont à nouveau disponibles pour la mission.

Peut être utilisé à tout moment

8



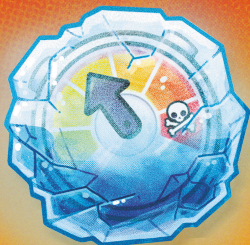
Radar général

Annoncez un numéro (1 à 12). Tous les démineurs (vous inclus) disent « oui » s'ils ont au moins un fil bleu non coupé de cette valeur sur leur support.

- Si un démineur a 2 supports, il répond pour chaque support.

Peut être utilisé à tout moment

9



Stabilisator

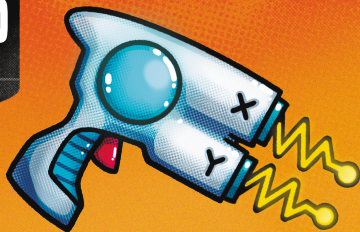
À retourner **AVANT** une **Coupe en duo**.

Quoiqu'il arrive, durant votre tour :

- Le détonateur n'avance pas (cas d'échec)
- La bombe n'explose pas (cas de fil rouge)
- Votre coéquipier met quand même un jeton Info (numéro ou jaune) devant son jeu si vous avez désigné un mauvais fil.

À utiliser au début de son tour

10



Rayon X ou Y

Lors d'une action **Coupe en duo**, vous pouvez annoncer 2 valeurs en désignant un fil (fils jaunes inclus).

- Vous devez avoir ces 2 valeurs dans votre jeu.

À utiliser à son tour

11



Thermos de café

Passer votre tour et choisissez le démineur actif suivant (sans concertation).

- Le jeu continue ensuite en sens horaire à partir du démineur désigné.

À utiliser à son tour

12



Étiquette =

Mettez le jeton  devant 2 de vos fils adjacents de même valeur.

- L'un des 2 peut être déjà coupé.
- Rappel : 2 fils jaunes ou 2 fils rouges sont toujours considérés comme identiques.

Peut être utilisé à tout moment