FORMATION, 1er jour

#1

Lecon 1 : comment couper un fil ?

MISE EN PLACE:

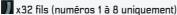
Chaque carte Mission indique ici le matériel utilisé. Notamment les fils à mélanger, à répartir entre les joueurs puis à classer sur son/ses support/s :

- 1 x24 fils (les numéros 1 à 6 uniquement, en 4 exemplaires chacun)
- Exception à la règle pour la formation :
 - Il n'y a donc pas tous les fils bleus.
 - Ne placez pas de carte Equipement sur le plateau.
- Comme pour toutes vos futures missions (attention, on ne le répétera pas !):
 - Placez le détonateur sur le nombre de joueurs.
 - Chaque joueur prend une carte Personnage. Vous pourrez utiliser votre Double détector 2000 qu'une seule fois par partie.
 - En commençant par le capitaine puis en sens horaire, chacun place un jeton înfo de son choix devant l'un de ses fils bleus, de la valeur correspondante.
 - Enfin, retournez la carte Mission et placez-la dans l'encoche en bas à gauche du plateau : elle indique les règles spécifiques de cette mission.

Lecon 2 : couper un fil JAUNE

MISE EN PLACE:







, Di

*Piochez les fils jaunes parmi les valeurs 1,1 à 7,1.

- Exception à la règle pour la formation :
 - Il n'y a donc pas tous les fils bleus.
 - Ne placez pas de carte equipement sur le plateau.
- À partir de cette mission : placez les pions en bois correspondant aux fils spéciaux (ici 2 fils jaunes) sur la frise centrale du plateau.
- Rappel: lors de la mise en place, vous ne pouvez jamais utiliser le jeton înfo « fil jaune »

FORMATION, 3º jour

#3

Lecon 3 : (NE PAS) couper un fil ROUGE

MISE EN PLACE:





*Piochez le fil rouge parmi les valeurs 1,5 à 9,5.

- Exception à la règle pour la formation :
 - Il n'y a donc pas tous les fils bleus.
- À partir de cette mission : placez des cartes <u>auflipement</u> sur le plateau (piochées au hasard), en fonction du nombre de joueurs.
- Si vous avez pioché les équipements 11 (Thermos de café) ou 12 (Étiquette =), remplacez-les.

FORMATION, 1er jour d'entrainement

Après la théorie, place à la pratique !

MISE EN PLACE:



- À partir de maintenant, vous jouerez TOUJOURS avec TOUS les fils bleus (48 fils)
- Dans le cadre ci-dessous, vous trouverez dorénavant les éventuels ajustements pour les parties à <u>2 joueurs</u>







FORMATION : 2º jour d'entrainement

Les aléas du terrain : tout n'est pas cousu de fils... jaunes.

MISE EN PLACE:



x2 sur 3*

- * Cela signifie qu'avant de répartir les tuiles :
 - Prenez 3 tuiles jaunes.
 - Mettez les 3 pions dans les emplacements correspondants du plateau sur la face «?».
 - Mélangez les 3 tuiles jaunes face cachée et mettezen 2 face cachée parmi les tuiles bleues. Mettez la 3° de côté sans la révéler.

FORMATION : 3° jour d'entrainement

#6

Qu'est-ce qui est jaune et qui vous attend ? 4 fils jaunes à couper à temps !

MISE EN PLACE:



X4

FORMATION: dernier jour d'entrainement

#7

Il y a le bon fil rouge et le mauvais fil rouge...

MISE EN PLACE:



x1 sur 2*

- * Avant de répartir les tuiles :
 - Prenez 2 tuiles rouges.
 - Mettez les 2 pions dans les emplacements correspondants du plateau sur la face «? ».
 - Mélangez les 2 tuiles rouges face cachée et mettez-en 1 face cachée parmi les tuiles bleues.
 Mettez l'autre de côté sans la révéler.

EXAMEN FINAL

#8

C'est le grand jour ! Est-ce que vous êtes prêts pour votre permis de déminer ?

MISE EN PLACE:



X2 sur 3