

FORMATION, 1^{er} jour

#1

Leçon 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 :



- 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 **Équipement** sur le plateau.
- Comme pour toutes vos futures missions (attention, on ne le répêtera 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 **Info** 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.

FORMATION, 2^e jour

#2

Leçon 2 : couper un fil JAUNE

MISE EN PLACE :



- x32 fils (numéros 1 à 8 uniquement)



- x2*

*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 **Équipement** 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 **Info** « fil jaune »

FORMATION, 3^e jour

#3

Leçon 3 : (NE PAS) couper un fil ROUGE

MISE EN PLACE :



- x40 fils (numéros 1 à 10 uniquement)



- x1*

**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 **Équipement** 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, 1^{er} jour d'entraînement

#4

Après la théorie, place à la pratique !

MISE EN PLACE :

-  x48 fils (TOUS) •  x1 •  x2

- 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 2 joueurs 🐰🐰.

🐰🐰 À 2 joueurs : •  x48 •  x1 •  x4

FORMATION :

2^e jour d'entraînement

#5

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

MISE EN PLACE :

•  x1 •  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 mettez-en 2 face cachée parmi les tuiles bleues. Mettez la 3^e de côté sans la révéler.

 À 2 joueurs : •  x2 •  x2 sur 3

FORMATION :

3^e jour d'entrainement

#6

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

MISE EN PLACE :



 À 2 joueurs : •  x2 •  x4

FORMATION : dernier jour d'entraînement

#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.



À 2 joueurs : •  x1 sur 3

EXAMEN FINAL

#8

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

MISE EN PLACE :



• x1 sur 2



• x2 sur 3



À 2 joueurs :



x1 sur 3



x4