

RÈGLE POUR LA MISSION :

À son tour, un joueur doit couper des fils en réalisant :

- **SOIT UNE COUPE EN DUO** : 2 fils identiques, 1 du jeu d'un coéquipier et 1 des siens.

Il désigne un fil d'un coéquipier et annonce sa valeur. Par exemple : « ce fil est un 9 ».

→ **S'il a raison, c'est une réussite :**

Les 2 tuiles fils sont posées face visible devant leurs supports, sans être décalées ni à gauche ni à droite.

→ **S'il a tort, c'est un échec :**

❶ La flèche du détonateur avance d'un cran (à la tête de mort, la bombe explose et la mission est perdue).

❷ Son coéquipier place un jeton **Info** devant le fil visé pour indiquer sa véritable valeur.

⚠ Le joueur actif ne montre pas quel fil de son jeu il comptait couper.

- **SOIT UNE COUPE EN SOLO** : dans son jeu, tous les fils restants d'une valeur.

- Soit les 4 fils.

- Soit les 2 fils restants (uniquement si les 2 autres sont déjà coupés).

Il les pose alors face visible juste devant son support.

RÈGLE POUR LA MISSION :

À son tour, un joueur doit couper des fils :

- **SOIT UNE COUPE EN DUO** : 2 fils identiques, 1 du jeu d'un coéquipier et 1 des siens.
- **SOIT UNE COUPE EN SOLO** : dans son jeu, tous les fils restants d'une valeur.

- **NOUVEAU : les fils jaunes !**

Les fils jaunes se coupent de la même façon que les fils bleus (Coupe en duo et Coupe en solo).

Lors des coupes, ils sont considérés comme ayant la même valeur.

Ainsi, pour couper un fil jaune, le démineur actif doit en avoir un dans son jeu, et dire « ce fil est jaune » en pointant le fil d'un coéquipier.

NOTE : si lors d'une coupe un fil jaune est désigné par erreur, c'est un jeton **Info** « fil jaune »  qui est utilisé.

RÈGLE POUR LA MISSION :

- **NOUVEAU : les fils rouges**

Que se passe-t-il si vous coupez un fil rouge ?

→ La bombe explose immédiatement et la mission est perdue !

NOUVELLE ACTION : Révéler ses fils rouges

Uniquement quand un démineur n'a plus qu'un ou des fil(s) rouge(s) dans son jeu au début de son tour, il doit les révéler. Le déminage de cette bombe est fini pour lui, ses coéquipiers continuent.

C'est l'unique moyen de révéler des fils rouges sans faire exploser la bombe.

- **NOUVEAU : les cartes Équipement**

- En début de partie, les équipements ne sont pas utilisables.
- Couper 2 fils de la valeur d'un équipement le rend utilisable : décalez-le alors vers le haut du plateau.
- Un équipement n'est utilisable qu'une seule fois : retournez-le après utilisation.

Rappel :

Dès que vous vous sentez prêts à passer l'examen avec votre équipe, allez jouer la mission #8 !

RÈGLE POUR LA MISSION :

Cette mission reprend les éléments que vous avez appris :

- Vous avez des **ÉQUIPEMENTS** qui sont disponibles quand vous coupez 2 fils du numéro correspondant.
- Il y a 2 fils **JAUNES** à couper ensemble (à 2 joueurs, il y en a 4 à couper 2 par 2).
- Il y a un fil **ROUGE** à ne pas couper en cours de mission, mais à révéler seul quand il ne reste plus que lui dans le jeu d'un joueur.

Rappel :

Dès que vous vous sentez prêts à passer l'examen avec votre équipe, allez jouer la mission #8 !

RÈGLE POUR LA MISSION :

- **NOUVEAU** : « 2 sur 3 »

Il y a 2 fils jaunes à couper ensemble, mais vous savez juste que leurs valeurs sont de deux possibilités parmi trois.

Rappel :

Dès que vous vous sentez prêts à passer l'examen avec votre équipe, allez jouer la mission #8 !

RÈGLE POUR LA MISSION :

- **NOUVEAU : 4 fils jaunes**

Les 4 fils jaunes sont considérés comme ayant la même valeur. Ils se coupent comme 4 fils de même valeur, donc :

- généralement par 2 en **COUPE EN DUO**
- ou par 2 ou 4 en **COUPE EN SOLO** si un joueur a tous les fils jaunes restant en jeu (les 4, ou 2 quand 2 ont déjà été coupés).

Rappel :

Dès que vous vous sentez prêts à passer l'examen avec votre équipe, allez jouer la mission #8 !

RÈGLE POUR LA MISSION :

- **NOUVEAU : « 1 sur 2 »**

Il y a 1 seul fil rouge en jeu, et vous savez juste que sa valeur est parmi deux possibilités (et parmi trois possibilités à 2 joueurs).

RÈGLE POUR LA MISSION :

Pas de règle spéciale : appliquez ce que vous avez appris.



ÉCHEC : heureusement que c'est une fausse bombe... Révisez vos leçons et repassez votre examen !



RÉUSSITE : bravo ! Vous êtes dorénavant membres officiels de la brigade des BOMB BUSTERS !



À tout moment, vous pourrez être appelés en mission. Votre première mission, si vous l'acceptez, est d'ouvrir la boîte « Missions 9 à 19 ».