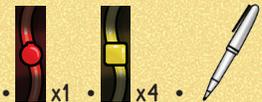


## Mission 3/3 : liaisons dangereuses

Encore un nouveau mécanisme ! Réalisez les bonnes liaisons pour couper tous les fils de cette dernière bombe afin de déjouer les plans de l'éditeur revanchard !

### MISE EN PLACE :



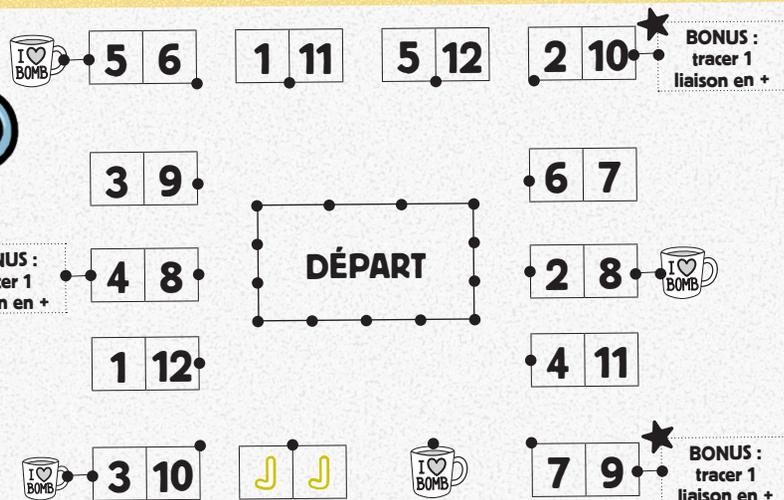
- Après avoir placé vos jetons **Info**, le 1<sup>er</sup> joueur trace une ligne entre la case DÉPART et un « cartouche » (groupe de 2 cases). Puis les deux joueurs suivants en sens horaire font de même. Il y a ainsi toujours 3 lignes de tracées.

### RÈGLE DU JEU

- Un « cartouche » (groupe de 2 cases) devient accessible si un trait le relie à la case DÉPART.
- Vous ne pouvez couper QUE des fils dont le numéro est dans un cartouche accessible depuis la case DÉPART.
- Quand vous coupez une paire de fils, alors cochez son numéro sur n'importe quelle case, uniquement s'il est dans un cartouche accessible.
- Si vous cochez le dernier numéro d'un cartouche, alors vous gagnez le droit de tracer un nouveau trait entre la case DÉPART et un cartouche (sans consulter les autres démineurs).
- Il n'y a pas d'ordre parmi les 2 numéros au sein d'un cartouche.
- Attention : si un démineur a les 4 fils d'une valeur et veut faire une coupe SOLO (sur les 4 fils donc), il doit alors s'assurer que les 2 numéros correspondants sont accessibles.
- Quand un café ou un Bonus est relié à un cartouche coché, alors il devient accessible.
- Si un démineur ne peut pas couper de fil (car aucun des siens n'est accessible), il doit avancer le détonateur d'1 cran ou utiliser un café (cf. ci-dessous)



**CAFÉ** : Au début de son tour, un démineur peut cocher un café accessible : ainsi il passe son tour et désigne le joueur suivant.



# BOMB BUSTERS

3 missions inédites



## Mission 1/3 : en équilibre sur le fil

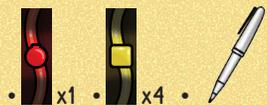
La réalité dépasse la fiction !

Un éditeur de jeux de société est jaloux de Bomb Busters et a caché 3 vraies bombes dans des boîtes de jeu de BOMB BUSTERS.

Mais c'était sans compter sur la meilleure équipe de démineurs ! Vous !

Découvrez son mécanisme inédit et adaptez votre stratégie afin de trouver le bon équilibre.

### MISE EN PLACE :



1	J	→		+1 cran
2	12	→		-1 cran
3	11	→		+1 cran
4	10	→		-1 cran
5	9	→		+1 cran
6	8	→		-1 cran
7	7			
8	1	→		+1 cran
9	2	→		-1 cran
10	3	→		+1 cran
11	4	→		-1 cran
12	5	→		+1 cran
J	6	→		-1 cran

### RÈGLE DU JEU

- Quand un démineur coupe une paire de fils, il coche ensuite le n° des fils coupés dans la grille ci-contre.
- Chaque numéro est en double (il y en a un par paire), il peut choisir celui qu'il coche.
- S'il coupe les 4 fils d'une valeur (car il les a dans son jeu), alors il coche les 2 numéros.
- Dès qu'il réalise une ligne, il DOIT effectuer l'action correspondante indiquée.
- = paire de fils jaunes

+1 cran = avancer le détonateur d'1 cran

-1 cran = reculer le détonateur d'1 cran

Si le détonateur arrive sur ou recule plus loin que la zone de départ (en fonction du nombre de joueurs), alors : boum !

## Mission 2/3 : fils parallèles

Deuxième bombe, deuxième mécanisme ! Décidément, votre adversaire est créatif. Mais il est aussi dérangé que ces fils sont rangés !

### MISE EN PLACE :



### RÈGLE DU JEU

- Vous ne pouvez cocher que les fils dont le numéro est « accessible ». Un numéro est accessible quand il est le numéro non coché le plus à gauche d'une ligne.
- Quand vous coupez une paire de fils, alors cochez son numéro sur n'importe quelle ligne, tant que c'est le numéro non coché le plus à gauche.
- Exception à la règle : si un démineur a les 4 fils d'une valeur et fait une coupe SOLO sur les 4 fils, alors dans ce cas, il doit cocher les 2 numéros correspondants, même si l'un n'est pas accessible (mais au moins un doit être accessible sur les deux).
- Il n'y a pas d'ordre pour les lignes : elles peuvent être entamées dans n'importe quel ordre.
- Quand une ligne est complétée, alors vous avez un café accessible.
- Si un démineur ne peut pas couper de fil (car aucun des siens n'est accessible), il doit avancer le détonateur d'1 cran ou utiliser un café (cf. ci-dessous).

Au début de son tour, un démineur peut cocher un café accessible : ainsi il passe son tour et désigne le joueur suivant.



Ce café est gratuit. Pour les autres, il faudra finir les lignes.



→	1	12	8	2	J	→	
→	6	2	11	7	3	→	
→	10	7	3	10	6	→	
→	5	11	8	4	9	→	
→	12	4	1	9	5	→	