



► Désamorcer un Bombe



► En Pile



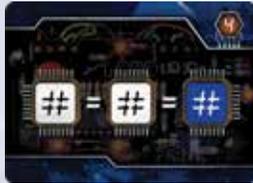
► En Pyramide

Description des Icônes



Un symbole # signifie que la valeur du dé a une importance, mais que cette valeur peut être choisie par le joueur.

Exemple : Pour cette carte, le joueur peut choisir quelle valeur placer, mais ses trois dés doivent avoir la même. Par ailleurs, sur l'emplacement le plus à droite, seul un dé Bleu peut être placé.



Un  signifie que la couleur du dé a une importance, mais que cette couleur peut être choisie par le joueur.

Exemple : Pour cette carte, le joueur peut choisir quelles couleurs il place, mais chaque dé doit être d'une couleur différente de celle du ou des dé(s) adjacent(s).



Un dé blanc signifie que n'importe quelle couleur peut être utilisée (il n'y a pas de dé blanc).

Exemple : La pile doit démarrer avec un 3, de n'importe quelle couleur.



Une séparation sur un dé indique qu'un dé remplissant l'un ou l'autre des critères fonctionne. Par exemple, sur la carte ci-contre, le sommet de la Pile peut être un dé Jaune de n'importe quelle valeur, ou un dé de n'importe quelle couleur de valeur 1.

Un symbole > ou < signifie que le ou les dé(s) adjacent(s) doi(ven)t être d'une valeur plus ou moins élevée à la précédente. Les symboles de dés sont plus ou moins gros pour permettre de rapidement repérer lesquels doivent avoir des valeurs plus faibles ou plus importantes.

Exemple : Cette Pile demande des dés de valeur croissante vers le sommet de la pile. Par exemple : 2 < 4 < 5 < 6.



Un ? signifie que n'importe quel dé peut être placé sur cet espace.

Exemple : Cette Pile de 5 dés peut avoir n'importe quel dé dans quatre de ses espaces, mais le troisième dé doit être un 1 Jaune.



But du jeu

Désamorcez en moins de 10 minutes toutes les cartes Bombe du centre de la table et de la pioche en vous coordonnant avec les autres joueurs !



Installation

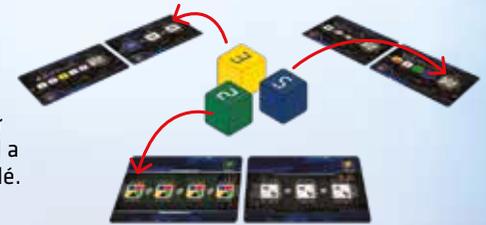
Chaque joueur place devant lui 2 cartes, une de difficulté 1 ou 2 et une de difficulté 3 ou 4. Placez 5 cartes face visible au centre de la table. Mélangez 6 cartes Sabotage avec la pioche et placez-la accessible à tous.

Note : Le jeu que vous avez en main est prévu pour 5 joueurs. Retirez 1 carte Bombe de la pioche par joueur en moins.

Tour de jeu

À votre tour piochez autant de dés du sac qu'il y a de joueurs, vous y compris et lancez-les.

Chaque joueur doit prendre un dé et un seul et le placer sur un des emplacements d'une des cartes Bombe qu'il a devant lui, en respectant la couleur et/ou la valeur du dé. N'hésitez pas à annoncer ce que vous cherchez.



Pénalité : Le joueur qui ne peut pas placer de dé doit quand même en prendre un et le relancer : chaque joueur (quand c'est possible) doit alors perdre un dé de la même couleur ou valeur que le dé de pénalité relancé. Tous les dés de pénalités sont remis dans le sac (Les dés sous les Piles ou les Pyramides ne sont pas affectés).

Désamorcer une bombe

Complétez les Missions indiquées par les cartes devant vous. Dès que vous placez le dernier dé, la bombe est désamorcée. Annoncez-le à voix haute (avant les pénalités), remettez les dés dans le sac et conservez la carte face cachée. Choisissez une nouvelle carte parmi celle disponible et remplacez-la par la première carte de la pioche.

Carte Sabotage : lorsqu'une carte Sabotage est piochée, tous les joueurs qui le peuvent remettent dans le sac un dé de la couleur ou de la valeur indiquée par la carte. Défaussez la carte et piochez une nouvelle carte.



Lorsque tous les dés sont placés et les pénalités éventuelles exécutées, c'est la fin du tour. Passez le sac à votre voisin de gauche.

Victoire

VOUS GAGNEZ s'il n'y a plus de carte dans la pioche et au centre de la table. La base est sauvée, bravo, vous avez gagné en mode débutant !

Vous pouvez tenter le mode expert... Ou tentez d'améliorer votre score collectif (additionnez les chiffres en haut à droite de toutes les cartes Bombe désamorcées).

Note : les cartes devant vous ne comptent pas en fin de partie, vous pouvez tenter de les désamorcer s'il vous reste du temps juste pour améliorer votre score.