2-5
30'
12+

BOMB BUSTERS

Un jeu de Hisashi Hayashi, illustré par Dom2D

GUIDE COMPLET POUR NE PAS EXPLOSER

Matériel :

1 plateau (et sa flèche)

Flèche à installer sur le plateau avant votre 1re partie



17 cartes



12 cartes Équipement



5 cartes Personnage

40 jetons



26 jetons Info (dont 2 « jaune »)



12 jetons Validation

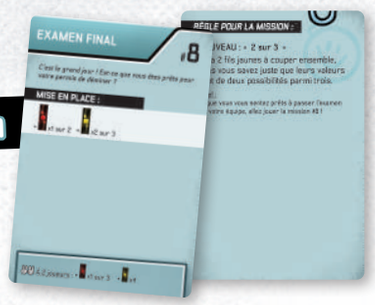


1 jeton « = »



1 jeton « ≠ »

8 grandes cartes Mission



70 tuiles Fil



48 fils bleus (« 1 » à « 12 » en 4 exemplaires)



11 fils rouges (« 1,5 » à « 11,5 »)

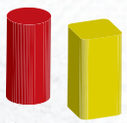


11 fils jaunes (« 1,1 » à « 11,1 »)

5 supports pour tuiles



7 pions : 4 jaunes et 3 rouges



5 boites « surprise »

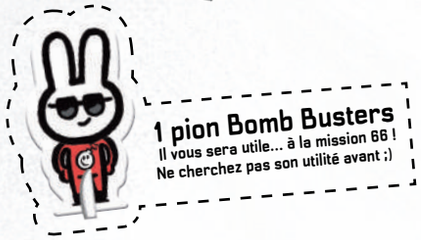
à (déc)ouvrir plus tard



8 sachets



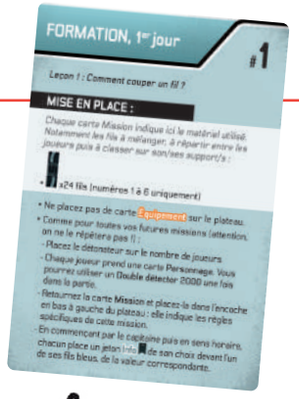
1 règle du jeu



But du jeu :

Bomb Busters est un jeu coopératif. Chacun incarne un démineur d'une seule et même équipe. Le but est de désamorcer ensemble la bombe de la mission choisie. Attention, si un fil rouge est coupé ou si le détonateur arrive sur le dernier cran, la bombe explose !

Préparation :



1. Choisir une des cartes Mission. Les missions sont de plus en plus difficiles.
Il n'est pas obligatoire de jouer toutes les missions dans l'ordre (mais c'est vivement conseillé !). Surtout n'en sautez pas trop, car il est important de prendre vos marques avec vos coéquipiers...



Pour votre première mission :
- **Débutants** : Les 3 tutoriels (Missions 1 à 3) vous permettent de réviser les règles.
- **Optimistes** : Les 4 entrainements (Missions 4 à 7) vous permettent de découvrir les bases et vous préparent à l'examen (Mission 8).

Une fois l'examen réussi, vous pourrez ouvrir la boite **Missions 9-19**.



2. Choisir un capitaine (un démineur au hasard pour la 1re mission, puis le démineur assis à sa gauche pour la mission suivante, etc.) et placer la carte **Personnage** « Capitaine » visible devant lui.
Tous les autres démineurs placent une carte **Personnage** visible devant eux.

Bientôt ici, une nouvelle règle
(A)

3. Le capitaine lit tout haut la carte Mission puis la place en bas à gauche du plateau, afin que les règles spéciales soient visibles de tous.

Au recto : la mise en place spécifique à la mission.

Ajustements éventuels à 2 démineurs.



Au verso : les règles spéciales de la mission.
Par défaut, les règles habituelles s'appliquent.



Verso de la carte Mission avec les règles spéciales pour cette mission.

4. À 2 démineurs : chacun prend 2 supports.

À 3 démineurs : le capitaine prend 2 supports et les autres 1 support.

À 4 et 5 démineurs : chacun prend 1 support.

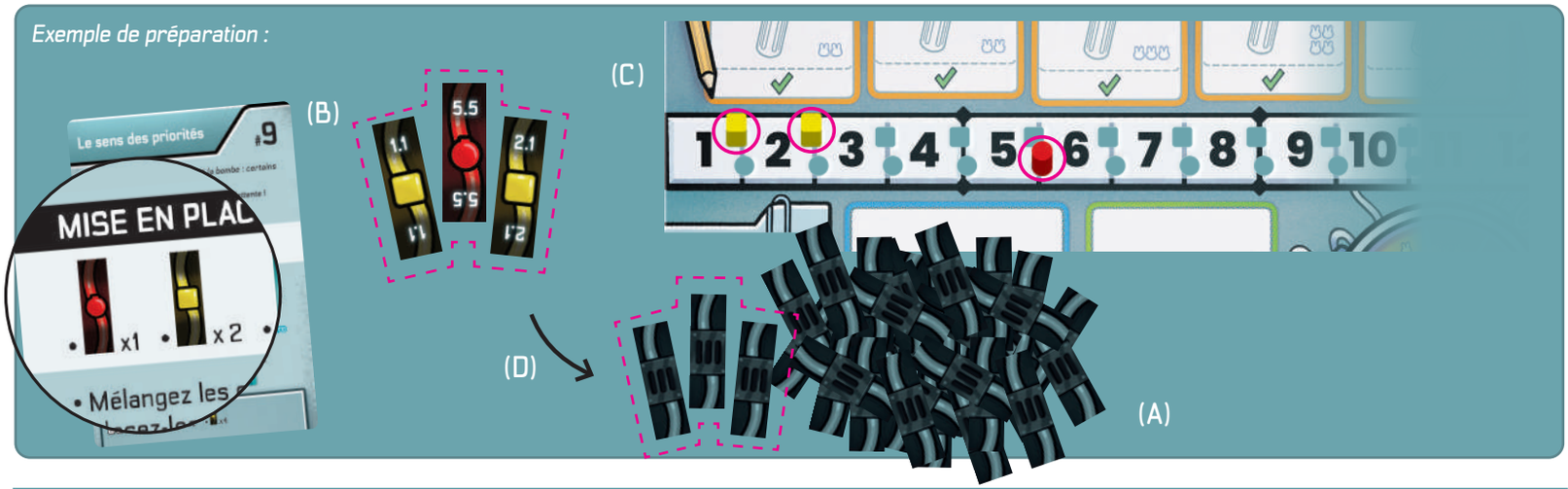
5 Préparer les tuiles Fil pour la mission :

A. Prenez toujours les 48 fils bleus (sauf pour les missions d'entrainement 1, 2 & 3). Chaque numéro de 1 à 12 est présent en 4 exemplaires.

B. Prenez les nombres de fils rouges et jaunes indiqués sur la carte Mission, en les piochant au hasard.

C. Regardez les tuiles rouges et jaunes piochées et indiquez dans les emplacements du plateau les valeurs rouges et jaunes en jeu, avec les pions rouges et/ou jaunes correspondants (face « sans ? » visible).

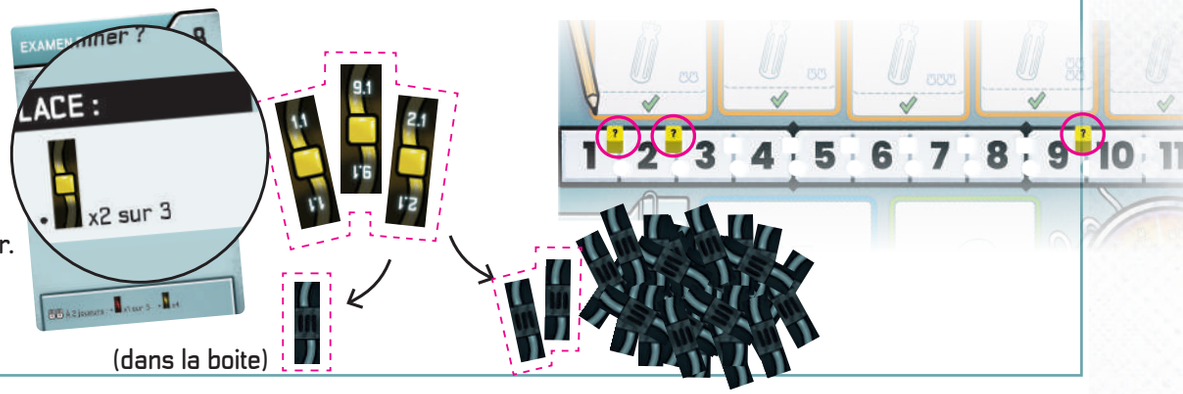
D. Puis mélangez toutes les tuiles Fil (bleus + rouges + jaunes) ensemble face cachée.



Sur certaines missions, le nombre de fils rouges et/ou jaunes indiqué est « 1 sur 2 », « 1 sur 3 » ou « 2 sur 3 ».
Dans ce cas, les fils en jeu ne sont connus que partiellement. Par exemple, lors de la mise en place avec « 2 sur 3 fils jaunes » :

1. Révélez 3 tuiles Fil jaunes.
2. Mettez les 3 pions dans les emplacements correspondants du plateau sur la face « ? » afin d'indiquer qu'ils sont peut-être en jeu.
3. Mélangez les 3 tuiles face cachée et mettez-en 2 face cachée dans les tuiles bleues. Mettez la 3e de côté sans la révéler.

Ainsi, il n'y a que 2 fils jaunes en jeu parmi 3 possibilités, qui sont indiquées par les pions « ? ».



6 Distribuer **tous** les fils face cachée entre les différents supports, le plus équitablement possible (un support peut en avoir un de plus qu'un autre).

7 Sur chaque support, chacun classe les fils face visible pour lui dans l'ordre croissant des numéros, de sa gauche à sa droite.

⚠ **IMPORTANT** : quand un démineur a 2 supports, les fils de ses supports sont indépendants et sont donc classés **de façon séparée**. Ensuite, pour le reste de la partie, ses 2 supports forment **son jeu** et seront toujours considérés comme **un seul jeu** (pour les équipements, les jetons Info, les règles spéciales...).



La valeur des fils jaunes et des fils rouges ne sert que pour ce classement. Ensuite, ils n'ont plus de valeur, ils sont juste « ROUGES » ou « JAUNES ».

8 Sur le plateau :

Piocher et poser autant de cartes **Équipement** que le nombre de démineurs, face visible et de manière à cacher la coche ✔ car ils ne sont pas encore utilisables. Ce seront les seuls équipements disponibles pour cette partie.

Exemple à 3 joueurs



Placer le détonateur sur le cran correspondant au nombre de démineurs.

Mettre ici tous les jetons Info et les 12 jetons Validation.

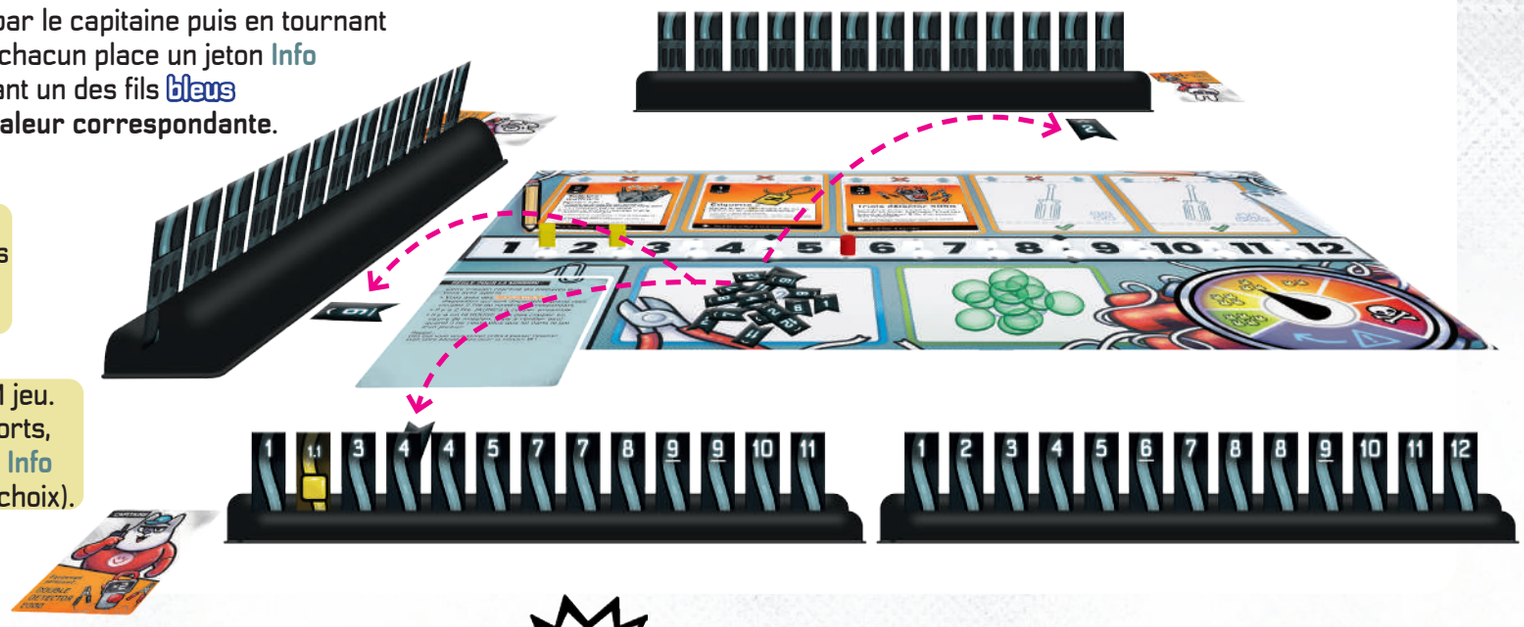
Bientôt ici, une nouvelle règle
(B)

Bientôt ici, une nouvelle règle
(C)

9 En commençant par le capitaine puis en tournant en sens horaire, chacun place un jeton Info de son choix devant un des fils bleus de son jeu de la **valeur correspondante**.

⚠ Vous ne pouvez pas utiliser de jetons Info jaunes à la mise en place.

⚠ Rappel : 2 supports = 1 jeu. Quand un joueur a 2 supports, il ne place qu'un seul jeton Info (devant le support de son choix).



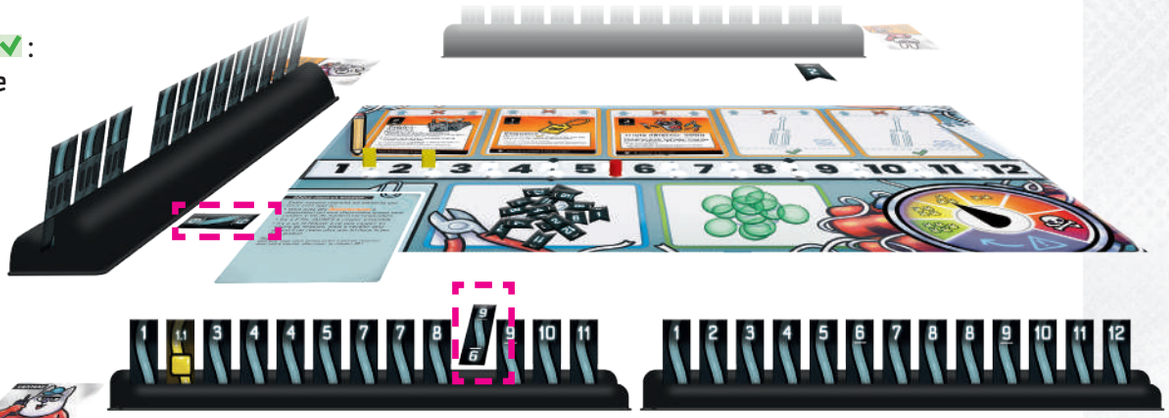
Le jeu :

Les démineurs jouent en sens horaire en commençant par le capitaine. À son tour, un démineur (nommé « démineur actif ») doit effectuer une de ces 3 actions : **Coupe en duo / Coupe en solo / Révéler ses fils rouges.**

Action Coupe en duo

Le démineur actif doit couper 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* ».

A Si le démineur actif a raison, c'est une réussite ✅ :
- Son coéquipier pose le fil visé face visible juste devant son support, sans le décaler.
- Puis le démineur actif pose son fil identique (ou un de ses fils si plusieurs correspondent) face visible juste devant son support.

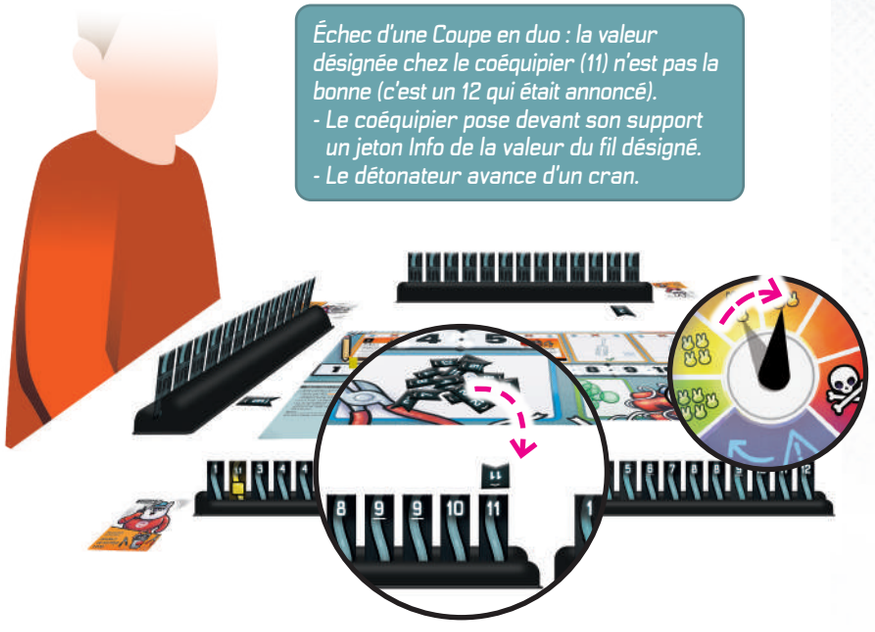


Réussite d'une Coupe en duo : dans cet exemple, le capitaine a désigné un « 9 » chez un coéquipier, c'est la bonne valeur.
- Le coéquipier pose son fil « 9 » désigné devant son support.
- Le capitaine dévoile aussi un de ses « 9 » devant son support.

B Mais s'il a tort, c'est un échec ❌ :
- si le fil visé est **rouge**, alors la bombe explose et la mission est perdue,
- si le fil visé est **bleu** ou **jaune**, alors le détonateur avance d'un cran (à la tête de mort, la bombe explose et la mission est perdue), et son coéquipier place un jeton **Info** devant le fil visé pour indiquer sa véritable valeur. ⚠ Attention : le démineur actif ne montre pas quel fil de son jeu il comptait couper.



Échec d'une Coupe en duo : la valeur désignée chez le coéquipier (11) n'est pas la bonne (c'est un 12 qui était annoncé).
- Le coéquipier pose devant son support un jeton Info de la valeur du fil désigné.
- Le détonateur avance d'un cran.



Action Coupe en solo

Le démineur actif doit couper dans son propre jeu les 2 OU 4 fils identiques **UNIQUEMENT** s'il a TOUS les fils de cette valeur restant en jeu :

- soit les 4 fils (s'il a cette chance),
- soit les 2 fils restants parce que les 2 autres sont déjà coupés.

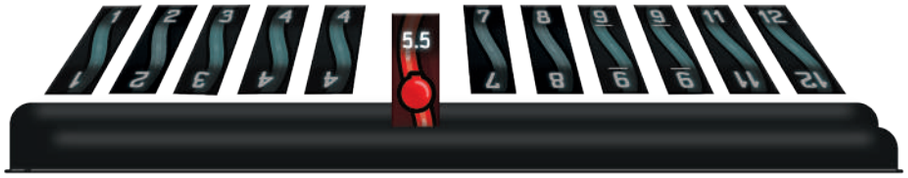
Il les pose alors face visible juste devant son jeu.

Dans cet exemple, deux « 9 » ont déjà été coupés précédemment.
*Le joueur actif effectue une **Coupe en solo** : Il coupe les deux « 9 » restants qui sont dans son jeu (ici sur deux supports).*



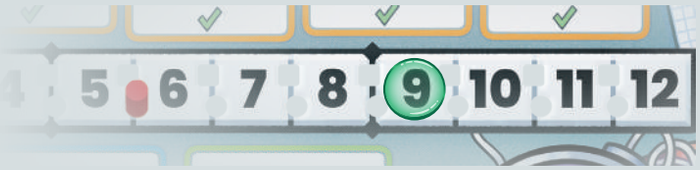
Action Révéler ses fils rouges

Cette action peut être effectuée **uniquement** quand tous les fils restant non coupés du démineur actif sont **rouges**.
Il peut alors les révéler en toute sécurité.



LES JETONS VALIDATION

À chaque fois que les 4 fils d'une valeur sont coupés, placez un jeton **Validation** sur le numéro correspondant du plateau. Cette aide visuelle peut faire gagner du temps et peut vous sauver la vie !



LES FILS JAUNES

- Ils se coupent de la même façon que les fils **bleus** (**Coupe en duo** et **en solo**) : ils ont une valeur **UNIQUEMENT POUR LE CLASSEMENT DES NUMÉROS**. Ensuite, **ils sont considérés comme ayant tous la même valeur** : « **JAUNE** ».
  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. En cas de réussite, les 2 fils sont coupés. Sinon, comme pour les fils **bleus**, un jeton **Info** est placé et le détonateur avance d'un cran.
- Si un fil **jaune** est désigné par erreur, c'est un jeton **Info** « jaune » qui est utilisé, et évidemment le détonateur avance d'un cran.
- Une **Coupe en solo** peut être effectuée uniquement quand on a dans son jeu TOUS les fils **jaunes** restants en jeu.

LES CARTES ÉQUIPEMENT

- Un équipement est utilisable dès que **2** fils de la valeur indiquée en haut à gauche de la carte sont coupés. Décalez vers le haut les cartes **Équipement** utilisables au fur et à mesure que la mission avance pour montrer que vous pouvez les utiliser.
- Chaque équipement est utilisable qu'une seule fois : retournez-le après utilisation.
- Il est indiqué sur chaque carte quand l'équipement peut être utilisé. La plupart peuvent être utilisés à tout moment, même hors de son tour. Un démineur peut en utiliser plusieurs d'affilée.

NOTE : L'équipement Rayon X ou Y est combinable avec les équipements Triple détector 3000, Super détector et Double détector 2000 (pour annoncer 2 valeurs tout en désignant plusieurs fils) !



Une paire de fils 9 est coupée, l'équipement 9 devient donc utilisable.

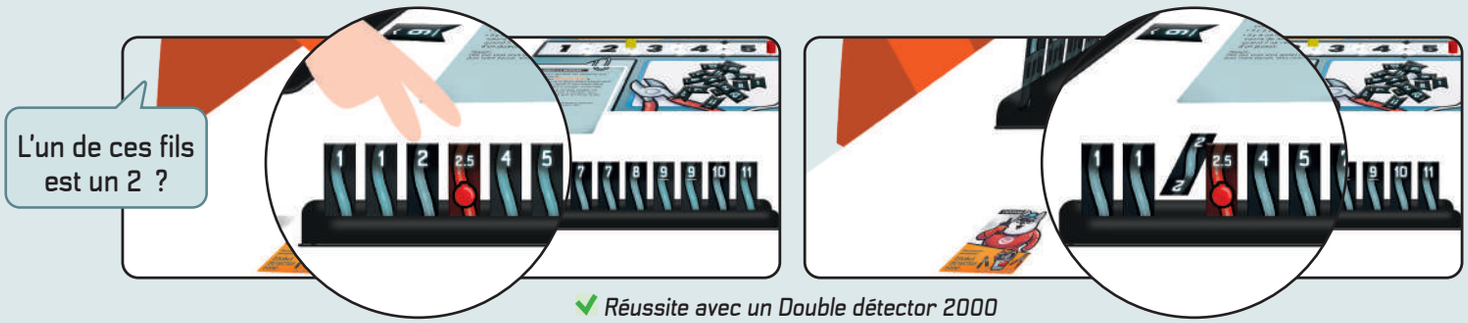


LES CARTES PERSONNAGE

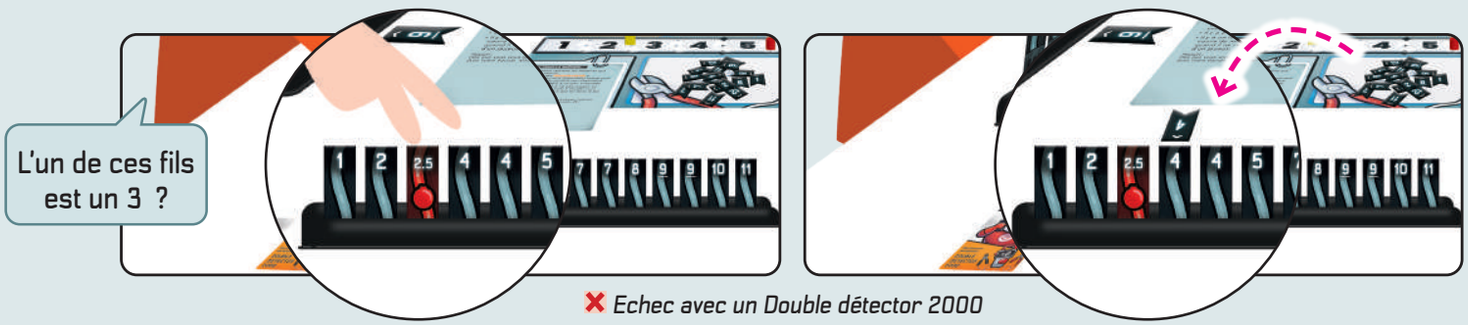
Chaque démineur peut utiliser son équipement personnel **une fois par mission**, en retournant sa carte **Personnage** face cachée.

Double détector 2000 : le démineur actif peut, lors d'une action **Coupe en duo**, annoncer une valeur et désigner **deux** fils d'un support d'un coéquipier (au lieu d'un).

- Si l'un des 2 fils visés correspond à l'annonce, l'action est une **réussite**.
  - Si les 2 fils visés correspondent, le coéquipier ne le précise pas et coupe celui de son choix.
- Si aucun des 2 fils ne correspond à l'annonce, l'action est un **échec**.
  - Le détonateur avance d'un cran et le coéquipier place un jeton Info devant un des deux fils visés (celui de son choix).
  - Si un seul des 2 fils visés est rouge, la bombe n'explose pas. Le coéquipier ne le précise pas et doit placer un jeton Info devant le fil « non rouge ».



✔ *Réussite avec un Double détector 2000*



✖ *Echec avec un Double détector 2000*

Communication

Pour le bien du jeu, la communication est très limitée.

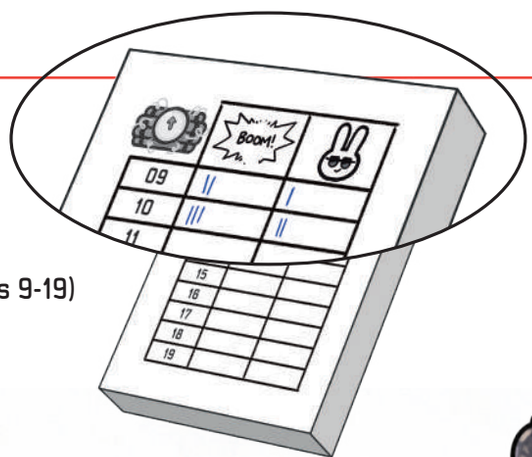
- **Il est interdit** : de parler des fils de son jeu, de sous-entendre leur valeur, de rappeler une information d'un tour précédent, de révéler des déductions à voix haute.
- **Il est permis** : de discuter de la tactique générale, de l'utilisation des équipements, de rappeler les règles spéciales, de conseiller à un coéquipier d'utiliser sa carte **Double détector 2000** ou un équipement à tout moment.

Fin du jeu :

La mission est un succès quand **plus aucun démineur** n'a de fils dans son jeu.
Lorsqu'un démineur n'a plus de fils dans son jeu, la mission continue simplement sans lui.

En cas de défaite (fil rouge coupé ou détonateur sur ☠), changez de capitaine et recommencez la mission !

Après la mission 8, bravo, vous méritez d'ouvrir la première boite « surprise » (Missions 9-19) et vous pourrez remplir le tableau au dos de la boite.



Nombre de défaites et de victoires

AIDE DE JEU

Préparation :

→ Chacun prend une carte **Personnage**.

→ Mélanger les 48 fils bleus avec les fils rouges/jaunes de la mission choisie. Puis répartir tous les fils face cachée entre les différents supports.

→ À 2 démineurs, chacun a 2 supports. À 3 démineurs, seul le capitaine en a 2.

→ Le nombre d'équipements et le détonateur varient en fonction du nombre de démineurs.

→ Chacun place un jeton Info devant son jeu (mais jamais un jeton Info jaune).

Tour de jeu :



→ À son tour, effectuer une action au choix :

- **Coupe en duo** :
  Désigner une valeur (que l'on possède dans son propre jeu) dans le jeu d'un partenaire.
  - ✅ **Valeur correcte** : les 2 fils sont révélés.
  - ❌ **Valeur fausse** : le détonateur avance et un jeton Info est placé devant le fil désigné.
  - 💣 **Fil rouge** : la bombe explose !
- **Coupe en solo** :
  Révéler devant son jeu les 4 fils ou les 2 fils restants d'une valeur.
- **(En fin de mission) Révéler ses fils rouges** :
  Abaisser ses derniers fils s'ils sont **tous** rouges.

Fin du jeu :



→ **Victoire** : tous les supports sont vides !

→ **Défaite** : la bombe a explosé (fil rouge coupé ou détonateur sur ☠ !

À ne pas oublier :
- Chaque personnage a un équipement personnel utilisable une fois par partie.
- Un équipement devient utilisable **dès que 2 fils de sa valeur** sont coupés.
- Tous les fils jaunes sont considérés comme ayant la même valeur : « jaune ».
- Tous les fils rouges sont considérés comme ayant la même valeur : « rouge ».
- Chaque fil de 1 à 12 est présent en 4 exemplaires. **Quand les 4 fils d'une valeur sont coupés**, placer un jeton Validation sur le plateau permet de s'en rappeler.
- Vocabulaire : 2 supports d'un même joueur forment un jeu.



Des questions de règles ? Retrouvez la FAQ officielle sur :
www.cocktailgames.com/jeu/bomb-busters/

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
/jeux.cocktailgames

Cocktail Games

Crédits audio : https://www.cocktailgames.com/nos-jeux/bomb-busters-credits/