4-8

8+

20 min

# TIME BOMB UNDERCOVER

RÈGLES DU JEU

## LA SÉCURITÉ MONDIALE EST MENACÉE !

Le redoutable Mister X et son Organisation mettront bientôt leur plan à exécution, avides de semer chaos et zizanie à travers le monde. Fort heureusement, la formidable Agence, menée par l'espion Jack Belleville, est prête à tout pour déjouer cette machination !
Mais... attendez...

Et si cette rivalité n'était qu'un écran de fumée ? En coulisse, un complot encore plus grand semble se tramer... Dans l'ombre, une force mystérieuse et solitaire répondant au nom de Shadow paraît être à l'œuvre. Et ses desseins personnels pourraient bien faire basculer le destin de l'humanité tout entière !

## MATÉRIEL

8 cartes Rôle
- 3 Membres de l'Organisation (fond rouge)
- 4 Membres de l'Agence (fond bleu)
- Shadow (fond violet)




8 caches (aides de jeu)



17 cartes Lieu




40 cartes Câble
- 31 Câbles Sécurisés
- 1 Bombe
- 8 Câbles de Désamorçage



1 Pince articulée



1 carte Pince



1 jeton Fatalité





**LADY TOUSSAINT A ENCORE FRAPPÉ !**
LES JOYAUX DE LA COURONNE DÉROBÉS À LONDRES.



## APERÇU ET BUT DU JEU

Mister X et sa terrible Organisation menacent la paix mondiale en perpétrant une série d'attaques à travers le monde tandis que l'espion Jack Belleville et ses collègues de l'Agence cherchent sans relâche comment désamorcer la situation. Quant à l'énigmatique Shadow, il est plus que déterminé à tourner la situation à son avantage.

Au début de la partie, vous découvrirez secrètement à quelle équipe vous appartenez et essayerez d'identifier vos partenaires potentiels sans vous faire démasquer. Tour à tour, chaque joueur choisira un Câble à couper chez un autre joueur pour tenter de désamorcer ou de faire exploser cette Bombe qui, à tout instant, peut mettre le feu aux poudres sur la scène internationale.

L'Organisation remporte la partie si elle parvient à faire exploser la Bombe tandis que l'Agence gagne si elle parvient à la désamorcer. Shadow l'emporte seul s'il met fin au jeu, c'est-à-dire soit en désamorçant la Bombe, soit en la faisant exploser.





# ÉLÉMENTS DE JEU

## CARTES RÔLE

Les cartes Rôle déterminent l'équipe à laquelle chaque joueur appartient durant la partie.
Elles sont de trois types : Organisation, Agence et Shadow.




**ORGANISATION**
Les Membres de l'Organisation sont représentés par les cartes Rôle au fond rouge. L'objectif de cette équipe est de faire exploser la Bombe.




**AGENCE**
Les Membres de l'Agence sont représentés par les cartes Rôle au fond bleu. L'objectif de cette équipe est de désamorcer la Bombe.




**SHADOW**
Shadow est représenté par la carte Rôle au fond violet. L'objectif de Shadow est de mettre fin à la partie, soit en faisant exploser la Bombe, soit en la désamorçant.

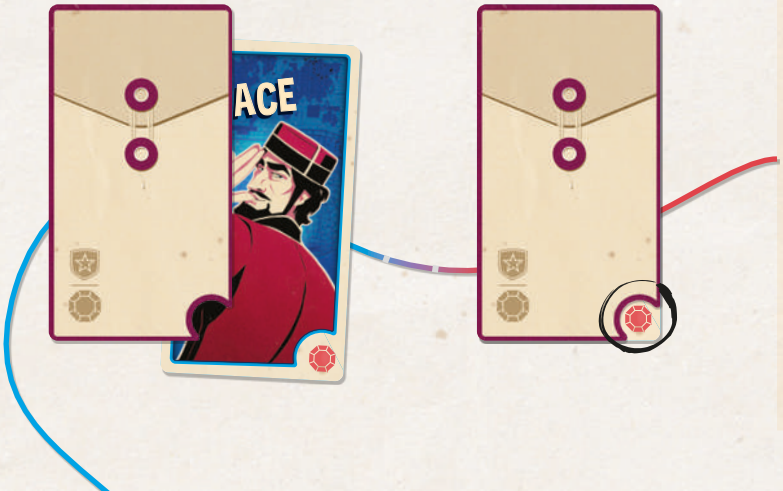
Mister X, Belleville et Shadow sont chacun Chef d'équipe ( ) de leur faction.

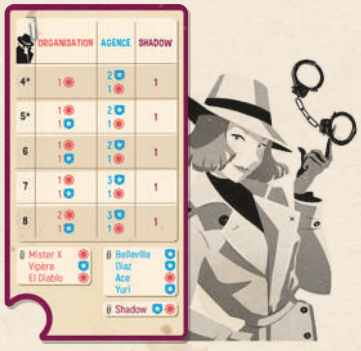
Dans le coin inférieur droit de chaque carte Rôle se trouve la **Couverture** du personnage ( ou ). Ce symbole ne correspond pas forcément à l'équipe dont il fait partie : un agent double se cache en effet dans chaque groupe. **Shadow est le seul Rôle à disposer d'une seconde Couverture**, dans le coin supérieur gauche de sa carte.



## CACHES (aides de jeu)

Les caches permettent à chaque joueur de dissimuler son Rôle tout en montrant sa Couverture.

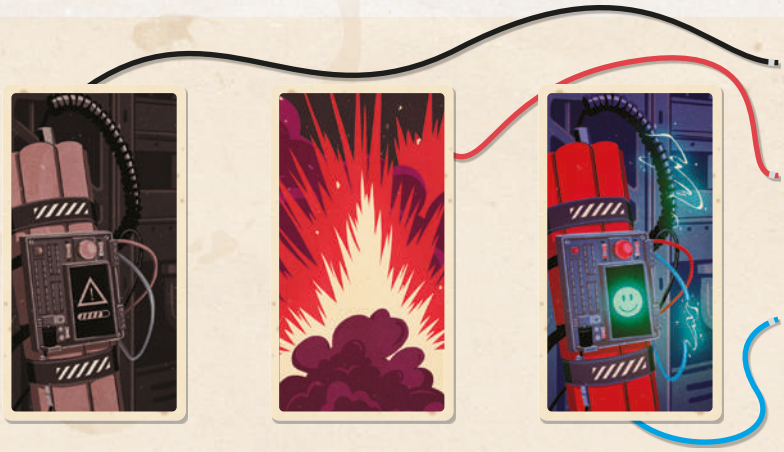



Ils servent également d'aides de jeu et rappellent la configuration de la partie suivant le nombre de joueurs.

## CARTES CÂBLE

Les cartes Câble représentent les Câbles à couper pour faire exploser la Bombe ou, au contraire, la désamorcer. Elles sont de trois types.



**CÂBLES SÉCURISÉS**
Couper un Câble Sécurisé n'a aucun effet.

**BOMBE**
Couper le Câble de la Bombe la fait exploser et offre la victoire à l'Organisation ou à Shadow.

**CÂBLES DE DÉSAMORÇAGE**
Couper un Câble de Désamorçage vous rapproche de la victoire si vous faites partie de l'Agence ou si vous êtes Shadow.

## CARTES LIEU

Les cartes Lieu ajoutent divers effets à chacune des quatre manches.

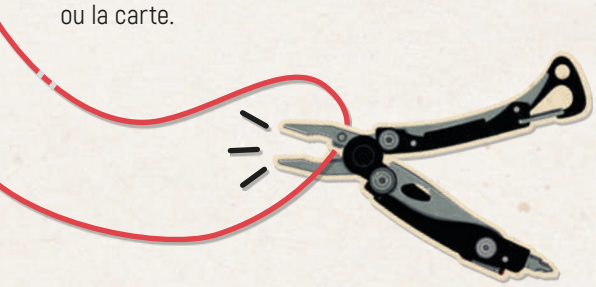


Les dos des cartes Lieu sont numérotés de 1 à 4 pour constituer quatre paquets (un pour chaque manche). À chaque manche, la première carte du paquet correspondant sera révélée.




## PINCE

La Pince est l'outil utilisé par les joueurs pour couper les Câbles et ainsi tenter de désamorcer ou de faire exploser la Bombe. Utilisez au choix la version articulée ou la carte.



## JETON FATALITÉ

Le jeton Fatalité est utilisé dans les parties à 4 joueurs pour imposer à Shadow une manière de l'emporter.



# MISE EN PLACE

1 Préparez les cartes Rôle. Le tableau ci-contre indique, suivant le nombre de joueurs, leur répartition dans chaque équipe ainsi que leurs couvertures. Veillez à ce que les cartes Chef d'équipe Belleville et Mister X soient présentes parmi ces cartes. Remettez les cartes Rôle restantes dans la boîte : elles ne seront pas utilisées pour la partie.

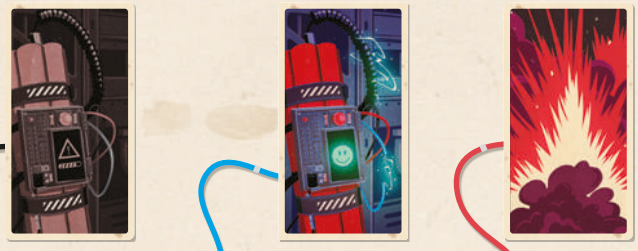
| | ORGANISATION | AGENCE | SHADOW |
|---|---|---|---|
| 4* | 1 | 2 et 1 | 1 |
| 5* | 1 et 1 | 2 et 1 | 1 |
| 6 | 1 et 1 | 2 et 1 | 1 |
| 7 | 1 et 1 | 3 et 1 | 1 |
| 8 | 2 et 1 | 3 et 1 | 1 |

2 Mélangez les cartes Rôle préparées et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur, qui la regarde secrètement.



**Dans les parties à 4 et 5 joueurs, une des cartes Rôle préparée ne sera pas distribuée. Mettez-la de côté sans la regarder. De cette façon, aucun joueur ne pourra être certain des Rôles présents dans la partie en cours.*

3 Préparez les cartes Câble suivant le nombre de joueurs. Remettez les cartes Câble restantes dans la boîte : elles ne seront pas utilisées pour la partie.



| | CÂBLES SÉCURISÉS | CÂBLES DE DÉSAMORÇAGE | BOMBE |
|---|---|---|---|
| 4 | 15 | 4 | 1 |
| 5 | 19 | 5 | 1 |
| 6 | 23 | 6 | 1 |
| 7 | 27 | 7 | 1 |
| 8 | 31 | 8 | 1 |

4 Mélangez les cartes Câble préparées et distribuez-en cinq, face cachée, à chaque joueur.

5 Chaque joueur prend secrètement connaissance de ses cartes Câble, puis **les mélange** et les place devant lui, face cachée, les unes à côté des autres. Il ne connaît donc pas l'ordre de ses cartes.

6 Disposez les quatre paquets de cartes Lieu au centre de la table suivant leur couleur, face cachée et dans l'ordre croissant. Chaque paquet représente une manche.

Mélangez ensuite chaque paquet séparément. Révélez la première carte du paquet Lieu 1, et lisez-la à voix haute afin que chaque joueur prenne connaissance de son effet.




**Certaines cartes Lieu ont un effet différent suivant le nombre de joueurs. Par exemple :**
**4 : À 4 joueurs, utilisez cet effet.**
**5-6-7-8 : De 5 à 8 joueurs, utilisez cet effet.**

7 En s'aidant d'un cache pour dissimuler son Rôle, chaque joueur montre sa Couverture **à son voisin de gauche**. Shadow ayant deux Couvertures, le joueur qui l'incarne choisit celle qu'il souhaite divulguer en faisant pivoter sa carte de 180°.

***Conseil :*** *Les joueurs sont invités à faire pivoter leur carte Rôle plusieurs fois en début de partie afin que Shadow ne soit pas démasqué par cette manœuvre.*

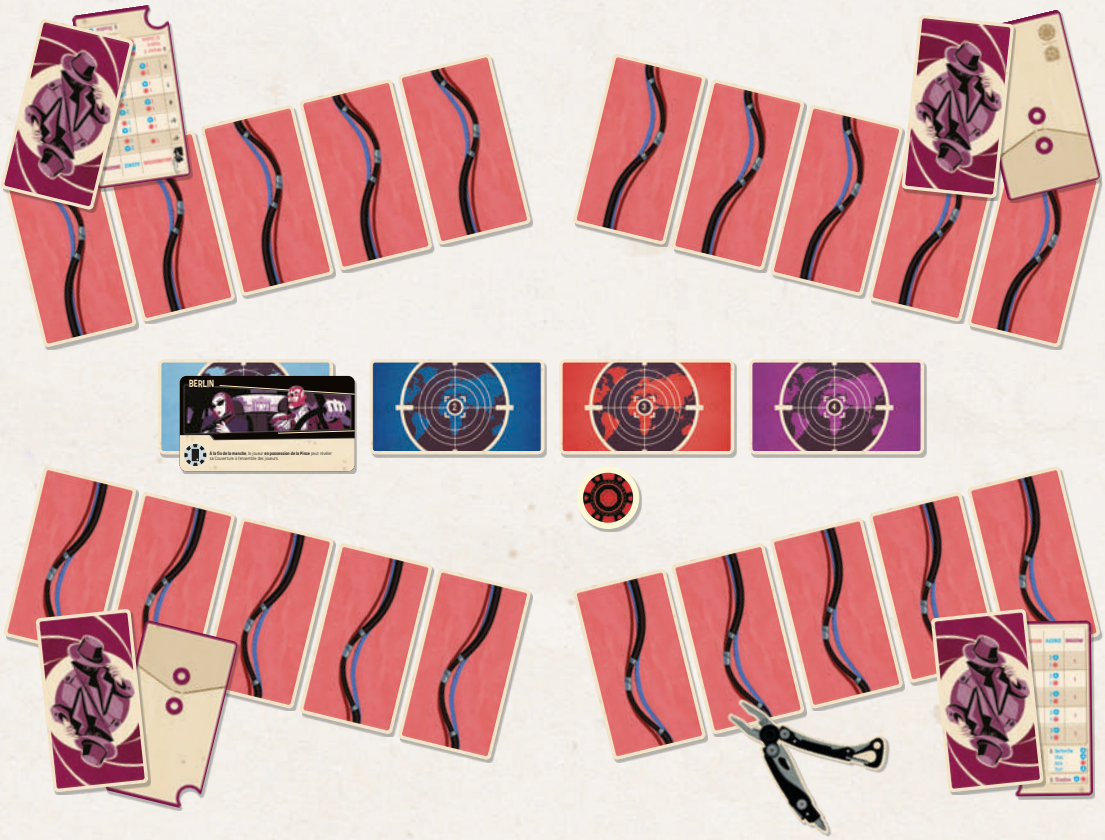
**Cette étape ne s'applique pas dans une partie à 4 joueurs.** À la place, un des joueurs lance le jeton Fatalité de sorte que le résultat soit visible de tous, imposant ainsi à Shadow une manière de l'emporter.



Si la face bleue est visible, Shadow doit désamorcer la Bombe ;

si la face rouge est visible, Shadow doit faire exploser la Bombe.

8 Le dernier joueur à s'être rendu dans le Lieu révélé (ou le dernier à avoir menti) devient le premier joueur et reçoit la Pince, qu'il place devant lui.



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

**La partie se déroule en quatre manches** maximum durant lesquelles vous utiliserez la Pince pour couper des Câbles chez les autres joueurs en espérant remplir votre objectif.

## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le premier joueur commence. Prenez la Pince et posez-la devant la carte Câble que vous désirez couper chez un autre joueur. **N'hésitez pas à discuter, à partager vos informations ou à mentir éhontément, et écoutez les arguments de chacun avant de choisir le Câble à couper.** Vous ne pouvez pas couper un de vos propres Câbles. Ensuite, révélez la carte Câble coupée et posez-la au centre de la table.



S'il s'agit d'une carte Câble Sécurisé, il ne se passe rien. Laissez-la de côté, face visible, avec les autres cartes Câble Sécurisé pour vous rappeler combien de câbles ont été coupés jusque-là.



S'il s'agit de la carte Bombe, les Membres de l'Organisation (ou Shadow !) gagnent immédiatement la partie.



S'il s'agit d'une carte Câble de Désamorçage, mettez-la de côté avec les autres cartes de ce type déjà révélées pour en garder le compte. Si c'est la dernière carte Câble de Désamorçage qu'il s'agissait de trouver, les Membres de l'Agence (ou Shadow !) gagnent immédiatement la partie. Sinon, la partie continue.

**Pour l'emporter, Shadow doit réaliser lui-même l'action mettant fin à la partie.** Si la Bombe explose ou est désamorcée du fait d'un Membre de l'Organisation ou de l'Agence, Shadow ne remporte pas la partie bien que son objectif ait été atteint.

Ensuite, le joueur à qui appartenait la carte Câble coupée prend la Pince et procède de la même manière.

# FIN DE LA MANCHE

La manche se termine lorsque le nombre de cartes Câble révélées au cours de la manche est égal au nombre de joueurs.

***Exemple :*** *À 5 joueurs, la manche se termine après que la cinquième carte Câble de la manche en cours a été révélée.*

Rassemblez toutes les cartes Câble non coupées de tous les joueurs (c'est-à-dire celles encore face cachée) et mélangez-les sans les regarder. Distribuez-les de nouveau, face cachée, de sorte que tous les joueurs en aient le même nombre. Puis répétez l'étape 5 de la mise en place.

À chaque nouvelle manche, chaque joueur a donc une carte de moins qu'au début de la manche précédente.

Révélez la première carte du paquet Lieu dont le numéro correspond à la manche qui va commencer, et lisez-la à voix haute afin que chaque joueur prenne connaissance de son effet.



***Les effets d'une carte Lieu ne s'appliquent qu'à la manche pour laquelle la carte a été révélée.***

Une nouvelle manche commence alors. Le dernier joueur à avoir reçu la Pince lors de la manche précédente devient le premier joueur.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement si une des conditions suivantes est remplie :

★ **Un Membre de l'Organisation ou de l'Agence a coupé le Câble de la Bombe.** Les Membres de l'Organisation gagnent immédiatement la partie.

★ **Un Membre de l'Agence ou de l'Organisation a coupé le dernier Câble de Désamorçage.** Les Membres de l'Agence gagnent immédiatement la partie.

★ **Shadow a coupé le dernier Câble de Désamorçage ou celui de la Bombe.** Shadow gagne immédiatement la partie.

Dans une partie à 4 joueurs, la victoire de Shadow est conditionnée par le jeton Fatalité : il n'a qu'une seule des deux options (Câble de Désamorçage ou Bombe). Si Shadow met fin à la partie sans l'emporter, la victoire est attribuée à l'Organisation en cas d'explosion et à l'Agence en cas de désamorçage.

**Si, à la fin des quatre manches, aucune des conditions précédentes n'est remplie**, les Membres de l'Organisation gagnent la partie.



**PRETORIA.**
Le célèbre Dr Vega est en fuite après la divulgation de recherches controversées.

**SÃO PAULO.**
Braquage d'un convoi exceptionnel : un moteur à ions subtilisé.

**NEW YORK.**
L'Organisation des Nations unies se félicite du lancement réussi de l'ISS-2.



## GÉNÉRIQUE

**Auteurs :** Quentin Schoemacker & Yusuke Sato

**Illustratrice :** Amélie Guinet

**Chef de projet :** Quentin Schoemacker

**Graphiste :** Claire Wach

**Relectrice :** Maëva Debieu Rosas

**Remerciements :** La Poule Noire, Yannick Deplaedt