Variante EVOLUTION

Cette variante attribue **des effets différents** à chaque couleur de Bombe Colorée ainsi qu'aux Câbles de Désamorçage.

Une partie avec la variante Évolution se déroule de la même manière que décrit dans le livret de règles, à l'exception des éléments suivants :

Mise en place

3. Précision : Lorsque vous préparez le paquet de cartes Câble, vous pouvez choisir collectivement les couleurs de Bombes ou les définir au hasard.

7. Prenez les cartes Numéro (si vous jouez avec les Bombes Rouges).
   - Dans les parties à 5 joueurs, laissez la carte 5 dans la boîte. Dans les parties à 4 joueurs, laissez les cartes 4 et 5 dans la boîte.
   - Placez les cartes Numéro restantes au centre de la table.



Déroulement d'une manche

Lorsque vous coupez une carte Câble, que vous révéliez un Câble de Désamorçage ou une Bombe Colorée, placez-la au centre de la table, puis appliquez l'effet correspondant :



Câble de Désamorçage

Chacun des Câbles désamorce une couleur de Bombe.

Suivez les consignes suivantes :

- Attribuez ce Câble de Désamorçage à **une couleur de Bombe dont au moins une carte a déjà été révélée.** Placez-le à cheval sur les cartes de la couleur choisie.
- Il ne peut y avoir **au maximum qu'un Câble de Désamorçage** attribué à une même couleur. Il ne peut jamais y avoir de Câble de Désamorçage attribué à la **couleur jaune**.
- Si aucune des couleurs ne peut être choisie parce qu'il n'y en a pas encore face visible sur la table, ou qu'elles sont toutes déjà désamorcées, placez la carte Câble de Désamorçage au centre de la table, à l'écart des autres. Elle rapproche l'équipe Sherlock de la victoire, mais n'a pas d'effet de désamorçage.

Désormais, tant que cette couleur est désamorcée, **la Bombe n'explose pas.**

Attention : La Bombe Rose peut constituer une exception (voir p. 4).



Bombe Jaune

Cette Bombe ne peut pas être désamorcée.

Lorsque vous devez choisir une couleur à désamorcer, **vous ne pouvez pas choisir la couleur jaune**.



Bombe Bleue

Chacune des cartes de ce type annule les effets d'un Câble de Désamorçage.

Choisissez un Câble de Désamorçage attribué à une couleur au centre de la table, et placez-le à l'écart des autres. **La couleur en question n'est plus désamorcée**, et peut donc de nouveau faire exploser la Bombe lors de tours ultérieurs, voire immédiatement si suffisamment de cartes sont déjà révélées. Si c'est le cas, l'équipe Moriarty l'emporte. Si aucun Câble de Désamorçage n'est visible sur la table, ignorez l'effet de ce Câble.



Bombe Rouge

Chacune des cartes de ce type impose de couper le prochain Câble devant un joueur au hasard.

Le joueur dont une carte a été révélée ce tour doit procéder comme suit :

- Prenez le paquet de cartes Numéro, mélangez-le et piochez-y une carte au hasard.
- Le numéro de cette carte vous indique un joueur : le 0 vous désigne, le 1 désigne le 1er joueur à votre gauche, le 2 désigne le 2e joueur à votre gauche, etc.
- **Vous devez alors couper une carte au choix devant ce joueur**. Cela se produit même si la Bombe Rouge révélée est la dernière carte de la manche : la carte Numéro indique donc le premier joueur de la prochaine manche devant qui couper.

La carte 0 constitue la seule exception à la règle vous interdisant de couper une de vos cartes Câble : si vous piochez cette carte, coupez l'un de vos propres Câbles. Si le joueur désigné n'a plus de cartes, il reçoit la Pince Coupante et devient le premier joueur.



Bombe Rose

Cette Bombe explose aussi dès que deux cartes de ce type sont révélées à la suite.

Si une Bombe Rose a déjà été révélée au tour précédent, elle explose et l'équipe Moriarty l'emporte. Un Câble de Désamorçage empêche la Bombe d'exploser si une 4e ou une 5e carte rose est révélée, mais il ne l'empêche pas d'exploser si deux cartes rose sont révélées à la suite, même si cette deuxième carte est la 4e ou la 5e carte rose.



Bombe Verte

Cette Bombe peut exploser plus vite que prévu.

Si vous révélez **une 3e carte Bombe Verte, elle explose et l'équipe Moriarty l'emporte**. Un Câble de Désamorçage peut toujours désamorcer cette couleur.



Bombe Orange

Chacune des cartes de ce type raccourcit la durée de la dernière manche.

Au début de la 4e manche, comptez les cartes Bombe Orange au centre de la table (même si cette couleur est désamorcée). **Cette manche se termine au plus tard lorsque le nombre de cartes Câble révélées au cours de la manche est égal au nombre de joueurs, auquel vous retranchez 1 par carte orange révélée**. Les jetons Compte-tours peuvent vous servir d'aide-mémoire.

Exemple : Vous commencez la 4e manche d'une partie à 5 joueurs avec 2 Câbles Oranges révélés. La partie prendra fin au plus tard après que 3 autres Câbles auront été coupés.