Time Bomb

Nombre de joueurs : de 4 à 6
A partir de 10 ans
Durée : 1 à 30 mn

Histoire

Une bombe a été plantée par des terroristes.
Il ne reste plus beaucoup de temps avant qu'elle n'explose.
Mais ne doutons pas du talent de l'équipe antiterroriste (le SWAT) !
Impossible cependant de découvrir où se cachent les terroristes, et il semble qu'il y ait plus de membres dans notre équipe antiterroriste que d'habitude.
Comme si nous avions le temps de nous inquiéter de cela !

Composants

6 cartes ≪ rôle ≫ (4 SWAT, 2 Terroristes)
30 cartes ≪ câble ≫ (23 câbles sécurisés et 6 câbles de désamorçage)
1 câble déclencheur (BOOM)
1 carte ≪ tenailles ≫



But du jeu

Pour le SWAT : désarmer la bombe
Pour les terroristes : parvenir à faire exploser la bombe

Préparation du jeu

1. Déterminer les rôles en jeu

Le nombre de cartes utilisées varie selon le nombre de joueurs.

Joueurs	SWAT	Terroristes
4, 5	3	2
6	4	2

Mélangez les cartes de rôle, en respectant bien le tableau ci-dessus. Distribuez une carte, face cachée, à chacun des joueurs participant à la partie. Chaque joueur vérifie discrètement quel rôle lui a été attribué, puis pose la carte devant lui face cachée.
Dans les parties à 4 joueurs, une carte n'est pas distribuée.
Replacez-là dans la boîte sans la regarder.

2. Distribution des cartes câble

Le nombre de cartes câble varie lui aussi selon le nombre de joueurs.

Joueurs	Câbles sécurisés	Câbles de désamorçage	Câble déclencheur
4	15	4	1
5	19	5	1
6	23	6	1

Mélangez les cartes en respectant le tableau ci-dessus puis distribuez-les toutes aux différentes joueurs.

3. Déterminer le premier joueur

Le dernier joueur à avoir ≪ explosé ≫ sera le premier joueur. Si aucun des joueurs n'a explosé à un quelconque moment de son existence, choisissez arbitrairement le premier joueur.
Le premier joueur prend la carte ≪ tenailles ≫ et la place devant lui, de manière à ce que tous les autres joueurs puissent la voir. Le joueur qui possède cette carte devant lui est appelé ≪ le coupeur de câble ≫.

Déroulement du jeu

Les joueurs regardent leurs cartes câble, les réorganisent et les alignent devant eux, face cachée.

Le coupeur de câble va maintenant choisir une carte câble, à l'exception des siennes, et la couper avec les tenailles. Pendant cette phase, et avant que le coupeur de câble ne commette l'irréparable, les joueurs autour de la table sont invités à discuter. Le coupeur de câble est cependant celui qui aura le dernier mot !

Une fois la discussion terminée, le coupeur de câble va poser la carte tenailles sur la carte câble qu'il a choisie. Le joueur dont la carte a été choisie sera le prochain coupeur de câble.

La carte est alors retournée. Le câble a été coupé !

Si aucune condition de fin de partie n'a été remplie, on place la carte câble coupé au centre de la table. Faites bien attention de séparer les cartes ≪ désamorçage ≫ des cartes ≪ câble sécurisé ≫.

Exemple de défausse (partie à 5 joueurs)

Première manche



Deuxième manche

-
-
-



Le joueur qui coupe le câble choisi avec la carte tenailles devient le coupeur de câble du tour suivant.

La manche s'arrête quand le nombre de câbles coupés est égal au nombre de joueurs. On reprend alors toutes les cartes qui n'ont pas été coupées, on les mélange et on les distribue de nouveau équitablement entre les joueurs.

Une nouvelle manche peut commencer.

A chaque manche, les joueurs auront une carte câble de moins qu'au tour précédent. Le joueur qui a la carte tenailles devant lui est le premier coupeur de câble de la nouvelle manche.

Fin de partie

La partie s'arrête si l'une des trois conditions suivantes est remplie.

・Tous les câbles ≪ désamorçage ≫ ont été coupés.
⇒Le cas échéant, les antiterroristes remportent la partie.

・Le câble ≪ déclencheur ≫ (BOOM) a été coupé.
⇒Les terroristes gagnent la partie.

・4 manches ont été jouées et aucune des deux conditions précédentes n'a été remplie.
⇒Les terroristes l'emportent.

Conseils de jeu

Pour que le jeu soit plus amusant, n'hésitez pas à discuter, à bluffer, à tenter de piéger les antiterroristes… L'ambiance que les joueurs apportent à la partie est aussi importante que le jeu lui-même.

Crédits

Auteur : Yusuke Sato
Illustrations : Kotaro Kawa
Testeurs : Asozandaihunka,
KUA,
Asobi.dept,
(Yoshimine, Ayano)
New Board Game Party
(Katsuya Kitano, Yusuke Ota, Kensuke Ota, Ami201,
Takupaipai, Simpei Sako, Tama Kingmaker, Yusuke Sato)
Traduction anglaise : Nathan Hunley
Traduction française : Yannick Deplaedt (Izobretenik)
Contact : newgame201@gmail.com

En collaboration avec : 新ボードゲーム党
http://ameblo.jp/newgame201/