TIME BOMB™ EVOLUTION



Règles du jeu

Londres, 1890. Alors que la nuit tombe sur la ville, un fiacre traverse le brouillard et fait s'écarter les passants dans un tonnerre de sabots et de cris. À son bord, Sherlock Holmes tapote sa montre à gousset et regarde pensivement la silhouette de Big Ben surplombant la Tamise. « Je vais te sortir de là, mon ami », dit-elle avec un soupçon d'inquiétude dans la voix.

Moriarty, cette fois, a imaginé la pire des machinations. Elle va détruire l'ensemble des monuments les plus emblématiques de la ville. Buckingham Palace, l'abbaye de Westminster, le British Museum… tous sont sous la menace de puissants explosifs, programmés pour se déclencher à minuit avec l'ultime chant de Big Ben.

Le génie criminel a lancé ce terrible défi à Sherlock Holmes. Le brillant détective doit neutraliser chaque bombe avant qu'elle n'explose, ou bien Moriarty pourra semer à loisir le chaos dans toute l'Angleterre.



Matériel



6 cartes Rôle



4 membres de l'équipe Sherlock (bleues)



2 membres de l'équipe Moriarty (rouges)



36 cartes Câble



6 Câbles de Désamorçage



5 Bombes Colorées dans chacune des 6 couleurs



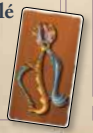
6 cartes Numéro



6 jetons Compte-tours



1 jeton Pince Coupante articulé



1 carte Pince Coupante



1 feuillet qui présente la variante « Évolution »

Aperçu et but du jeu

Moriarty a piégé les monuments les plus emblématiques de la ville de Londres et elle se prépare à les faire exploser !

Sherlock doit désamorcer les bombes avant minuit. Au début de la partie, vous découvrez secrètement à quelle équipe vous appartenez : Sherlock ou Moriarty. Vous devrez alors tenter d'identifier partenaires et adversaires sans vous faire démasquer.

Tour à tour, choisissez un câble à couper devant un autre joueur pour, selon votre équipe, tenter de désamorcer ou de faire exploser l'une des bombes. L'équipe Sherlock gagne la partie si elle parvient à désamorcer toutes les bombes qui menacent Londres, tandis que l'équipe Moriarty gagne la partie si elle parvient à en faire exploser une.

Vous avez déjà joué à Time Bomb – Moriarty vs Sherlock ? Félicitations, vous avez déjà les bases pour jouer à Time Bomb Évolution ! En effet, seules la mise en place et les conditions de fin de partie 2 sont légèrement différentes.

Notez que les Câbles Sécurisés s'appellent désormais des Bombes Colorées… et découvrez sans plus attendre la variante Évolution sur le feuillet séparé !

Éléments de jeu



Cartes Rôle

Les cartes Rôle déterminent l'équipe à laquelle chaque joueur appartient durant la partie.
Elles sont de deux types : les membres de l'équipe Sherlock et les membres de l'équipe Moriarty :



Membres de l'équipe Sherlock

Les membres de l'équipe Sherlock sont représentés par les cartes Rôle avec un fond bleu. L'objectif de ces membres est de désamorcer les Bombes pour empêcher Moriarty de les faire exploser.



Membres de l'équipe Moriarty

Les membres de l'équipe Moriarty sont représentés par les cartes Rôle avec un fond rouge. L'objectif de ces membres est de faire exploser l'une des Bombes avant que l'équipe Sherlock ne les désamorce toutes.



Cartes Câble

Les cartes Câble représentent les Câbles à couper pour tenter de désamorcer ou de faire exploser les Bombes. Elles se composent de deux types différents :

Bombes Colorées

Les Bombes Colorées existent en 6 couleurs différentes. Dans la variante Évolution, couper l'un de ces Câbles déclenche un effet spécial. Cela peut même faire exploser l'une des Bombes, offrant ainsi la victoire à l'équipe Moriarty.



Câbles de Désamorçage

Couper un Câble de Désamorçage vous rapproche de la victoire si vous faites partie de l'équipe Sherlock. Si tous les Câbles de Désamorçage en jeu sont trouvés, les Bombes sont désamorcées.





Cartes Numéro

Ces cartes servent uniquement si vous jouez avec la variante Évolution. Elles permettent de définir au hasard le prochain joueur devant lequel un Câble doit être coupé, lorsqu'un effet de jeu le demande.



Pince Coupante *(ou la carte)*

La Pince Coupante est l'outil utilisé par les joueurs pour couper des Câbles et ainsi tenter de désamorcer ou de faire exploser l'une des Bombes. Utilisez au choix la carte ou la Pince Coupante.



Jetons Compte-tours

(voir p. 12)

Ces jetons sont optionnels. Ils permettent de tenir plus facilement le compte des tours déjà passés.



Mise en place

1 Préparez les cartes Rôle en fonction du nombre de joueurs. Remettez le reste des cartes Rôle dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour la partie.



Nombre de joueurs	Équipe Sherlock	Équipe Moriarty
4* - 5	3	2
6	4	2

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

** **Remarque :** Lors d'une partie à 4 joueurs, une des cartes Rôle n'est pas distribuée. Mettez-la de côté sans la regarder. De cette façon, vous ne pouvez pas être certain du nombre exact de membres de chaque équipe dans la partie en cours.*

3 Préparez le paquet de cartes Câble comme suit :

- Choisissez autant de couleurs de Bombes Colorées qu'il y a de joueurs. Prenez les 5 cartes de chacune de ces couleurs. Les couleurs choisies n'ont d'importance que si vous jouez avec la variante Évolution *(voir feuillet)*.
- Mélangez-les, puis retirez au hasard autant de cartes qu'il y a de joueurs.
- Ajoutez enfin autant de cartes Câble de Désamorçage qu'il y a de joueurs.

***Exemple :** Lors d'une partie à 6 joueurs, prenez les 5 cartes Bombe Colorée de chacune des 6 couleurs, soit 30 cartes. Mélangez-les, puis retirez-en 6 au hasard. Enfin, ajoutez 6 cartes Câble de Désamorçage. Le paquet de cartes Câble est prêt.*

4 Mélangez le paquet de cartes Câble et distribuez-en 5, face cachée, à chaque joueur.

5 Chaque joueur prend secrètement connaissance de ses cartes Câble, les mélange puis les place, face cachée, devant lui (sans connaître l'ordre des cartes).

6 Le dernier joueur à s'être rendu à Londres devient le premier joueur et reçoit la Pince Coupante, qu'il place devant lui.





***Optionnel :** Si vous le souhaitez, vous pouvez vous aider des jetons Compte-tours pour suivre l'avancée de la manche en cours et tenir le compte des cartes Câble révélées ce tour.*

Déroulement de la partie

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

Déroulement d'une manche

En tant que premier joueur, prenez la Pince Coupante et posez-la devant la carte Câble d'un autre joueur que vous souhaitez couper. N'hésitez pas à discuter et écouter les arguments de chacun avant de choisir le Câble à couper. Vous ne pouvez pas couper l'un de vos propres Câbles. Ensuite, révélez la carte Câble coupée et posez-la au centre de la table :



S'il s'agit de la **1re, de la 2e ou de la 3e carte Bombe Colorée** d'une même couleur, rien ne se passe. Placez-la avec les autres cartes révélées pour tenir le compte des cartes Bombe Colorée de cette couleur déjà trouvées.

S'il s'agit de la 4e carte Bombe Colorée d'une même couleur, les membres de l'équipe **Moriarty gagnent** immédiatement la partie. Sinon, la partie continue.



S'il s'agit d'**une carte Câble de Désamorçage**, placez-la avec les autres cartes révélées pour garder le compte des cartes Câble de Désamorçage déjà trouvées.

Si c'est la dernière carte Câble de Désamorçage qu'il restait à trouver, les membres de l'équipe **Sherlock gagnent** immédiatement la partie. Sinon, la partie continue.

Ensuite, le joueur devant lequel vous avez révélé une carte prend la Pince Coupante 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 5e carte Câble de la manche en cours est révélée.*

Rassemblez toutes les cartes Câble non coupées (c.-à-d. face cachée) devant tous les joueurs et mélangez-les sans les regarder. Distribuez de nouveau les cartes Câble, face cachée, de sorte que tous les joueurs en aient le même nombre. Puis répétez l'étape 5 de la mise en place (p. 9).

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

Une nouvelle manche commence, et le dernier joueur à avoir reçu le jeton Pince Coupante durant la manche précédente devient le premier joueur.



Fin de la partie

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

1. **Tous les Câbles de Désamorçage** sont révélés. Les membres de l'équipe **Sherlock** gagnent immédiatement la partie.

2. **Une 4e carte Bombe Colorée** d'une couleur est révélée, la faisant exploser. Les membres de l'équipe **Moriarty** gagnent immédiatement la partie.

3. **À la fin des quatre manches,** aucune des deux conditions précédentes n'est remplie. Les membres de l'équipe **Moriarty** gagnent la partie.

Crédits

Auteur : Yusuke Sato • Illustrateur : Biboun
Gestion de projet et responsable de gamme : Ludovic Papaïs
Rédaction : Xavier Taverne • Graphiste : Cindy Roth
Édition française, adaptation et relecture : IELLO
© 2014 New board game party. © 2016-2020 IELLO. Tous droits réservés
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France
www.iello.com

Suivez-nous sur

新ボードゲーム党™