



La mission pour les meilleurs des meilleurs... ou pour tout groupe de 12 à 30 démineurs motivés.



Il est fortement conseillé qu'un coordinateur supervise cette mission afin que les joueurs restent concentrés sur leurs tâches.

Ce coordinateur :

- Constitue des tables de 3 à 5 joueurs, équilibrées autant que possible en nombre de participants.
- Définit la difficulté de la mission :
 - **PREMIÈRE FOIS** : distribuer les cartes spéciales avant le placement des jetons **Info** par les joueurs.
 - **HABITUÉS** : distribuer les cartes spéciales après le placement des jetons **Info**.
 - **LES PROS** : comme les habitués, mais en ajoutant 2 fils jaunes à la mise en place de chaque table.

- Lit la carte Mission à haute voix pour tous les démineurs et donne le départ simultané des parties.
- Pendant les déminages, il gère :

LE DÉTONATEUR COMMUN

- +1 cran par erreur effectuée à une table
- +/- 1 cran selon les cartes spéciales jouées par les tables

LES FUSIBLES

Il annonce clairement lorsqu'un fusible est sécurisé. Ainsi le Capitaine de chaque table retire un cube sur le numéro correspondant du plateau afin de s'en rappeler.

→ Les Capitaines doivent signaler immédiatement au coordinateur lorsqu'ils sécurisent un fusible.

LES

Il les compte soigneusement :

- + 1 si un démineur a coupé le fil rouge !
- + 1 à chaque fois que le détonateur atteint une tête de mort ou devrait la dépasser.

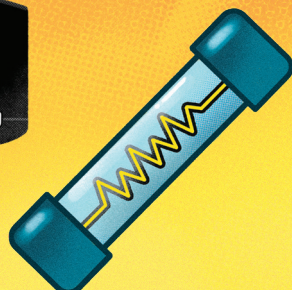
- À la fin, annonce, plus ou moins fièrement, le score de l'équipe de démineurs :

0 À 4  = Mais alors, c'est bien vous les meilleurs !

5 À 10  = Bravo, belle performance.

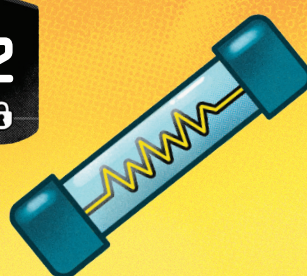
11 À 15  = Peut mieux faire... mais vous avez sauvé l'honneur, c'est déjà pas mal.

+ DE 15  = Vous avez pensé à changer de métier ??



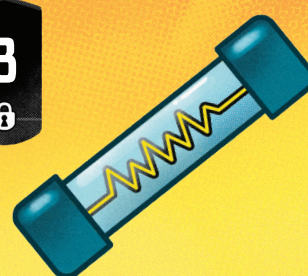
Fusible 1 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "1" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.



Fusible 2 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "2" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.



Fusible 3 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "3" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.

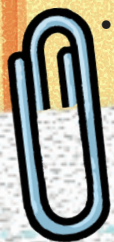
Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 1 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "1".

Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 2 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "2".

Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 3 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "3".

CE DOCUMENT CONTIENT :

- Un «mode d'emploi».
- Une carte Mission (en 4 exemplaires) : à imprimer pour en avoir 1 par table + 1 pour le coordinateur.
- 30 cartes Spéciales (12 Fusibles sécurisés + 18 Fils spéciaux).
- Un détonateur spécial.



VOUS AUREZ AUSSI BESOIN :

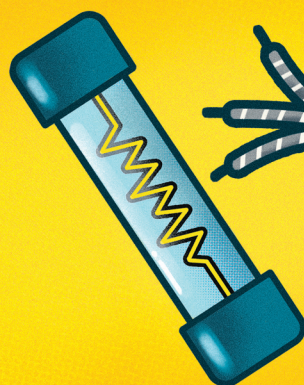
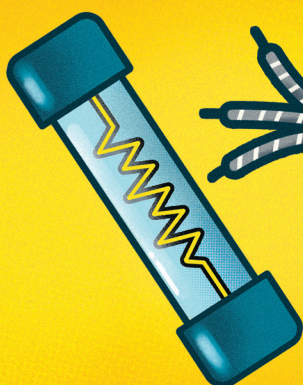
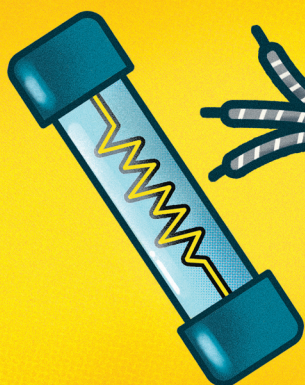
- ☒ D'un jeu BOMB BUSTERS par table de jeu.

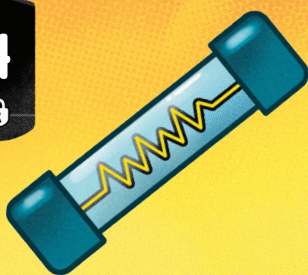


- ☒ De 12 pions par table de jeu :
par exemple des petits cubes en bois.



- ☒ De courage pour cette expérience unique !

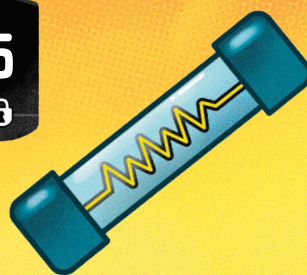




Fusible 4 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "4" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.

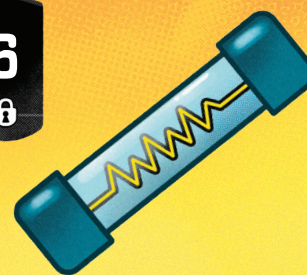
Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 4 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "4".



Fusible 5 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "5" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.

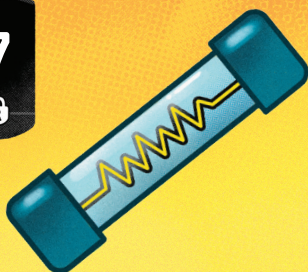
Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 5 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "5".



Fusible 6 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "6" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.

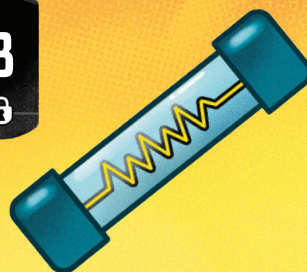
Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 6 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "6".



Fusible 7 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "7" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.

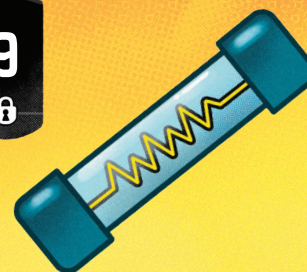
Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 7 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "7".



Fusible 8 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "8" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.

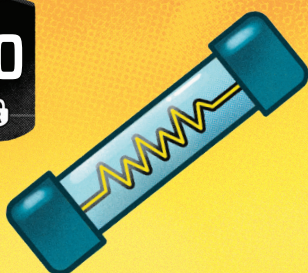
Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 8 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "8".



Fusible 9 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "9" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.

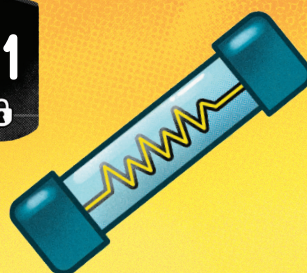
Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 9 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "9".



Fusible 10 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "10" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.

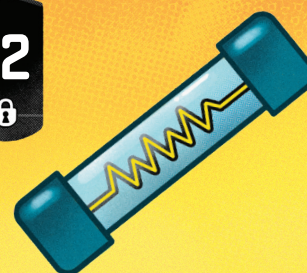
Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 10 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "10".



Fusible 11 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "11" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.

Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 11 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "11".



Fusible 12 sécurisé

- Tous les groupes de démineurs peuvent maintenant couper leur 2^e paire de fils "12" sans danger.
- Le détonateur recule d'un cran.

Tant que vous n'avez pas effectué ce "FUSIBLE 12 SÉCURISÉ", les autres groupes de démineurs DOIVENT avancer le détonateur d'1 cran s'ils coupent leur 2^e paire de fils "12".

1
6

2
6



Fil à la patte

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

2
6

3
6



Fil Collins

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

2
6

5
6



Fil à retordre

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.

3
6

4
6



Fil Goude

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

3
6

6
6



Fil à l'anglaise

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

4
6

5
6



Fil en troppe

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.

4
6

7
6



Fil et mignon

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

5
6

6
6



Fil d'Ariane

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

5
6

8
6



Fil du rasoir

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.

6 7
🔒 🔒



Fil harmonie

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

6 9
🔒 🔒



Fil au Zoffe

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

7 10
🔒 🔒



Fil à Ture

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.

7 8
🔒 🔒



Fil Amant

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

8 11
🔒 🔒



Fil Hipekaterine

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

8 9
🔒 🔒



Fil d'enterre

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.

9 10
🔒 🔒



Fil Tredamour

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

10 11
🔒 🔒



Fil d'attente

Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

11 12
🔒 🔒



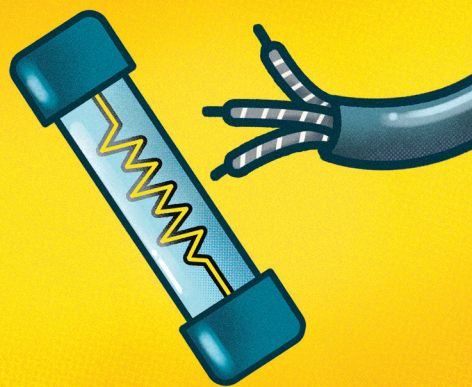
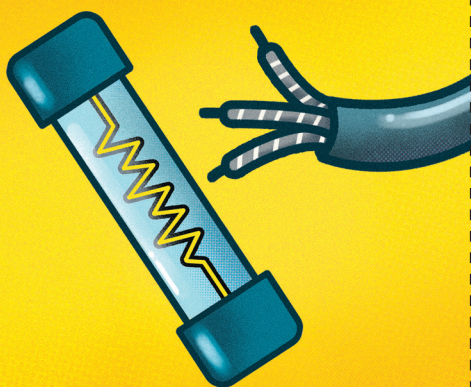
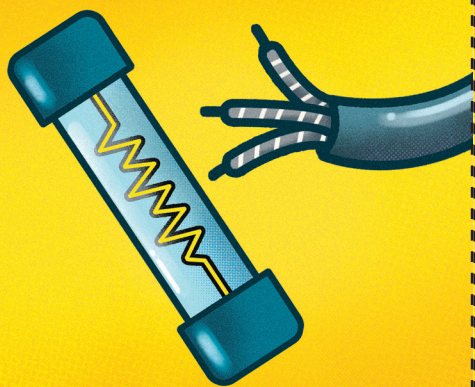
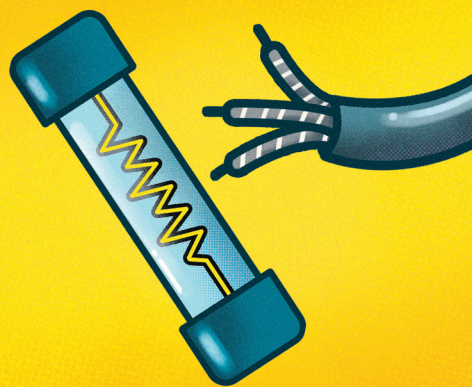
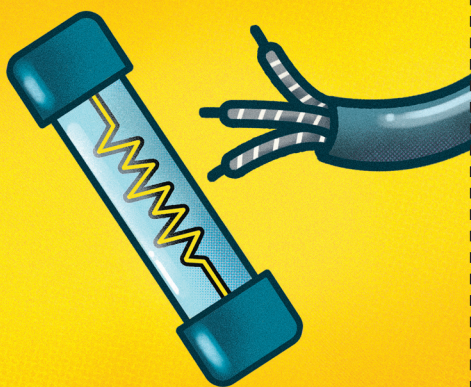
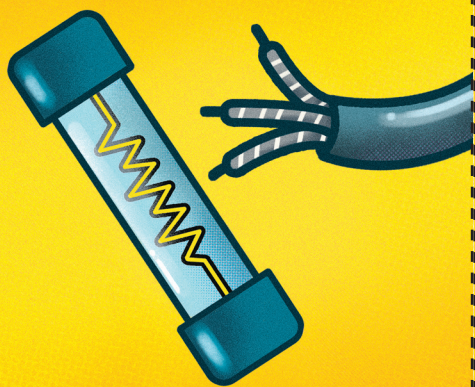
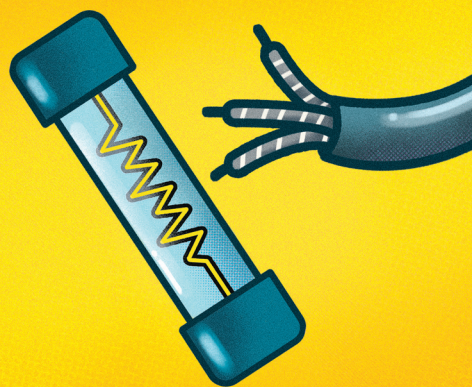
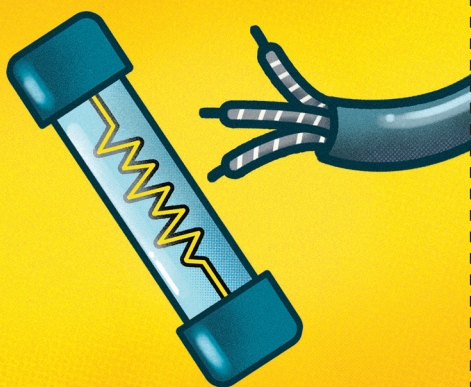
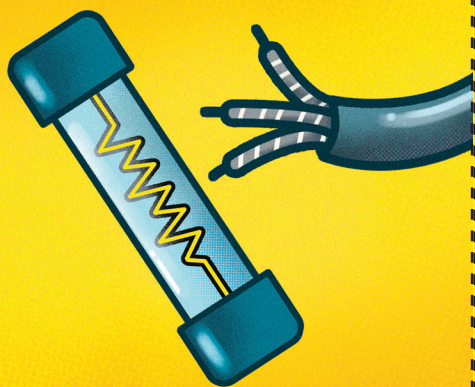
Fil Moilapaix

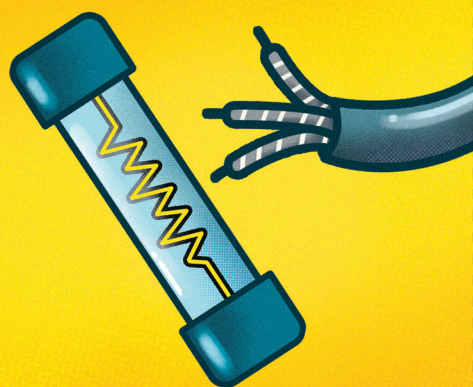
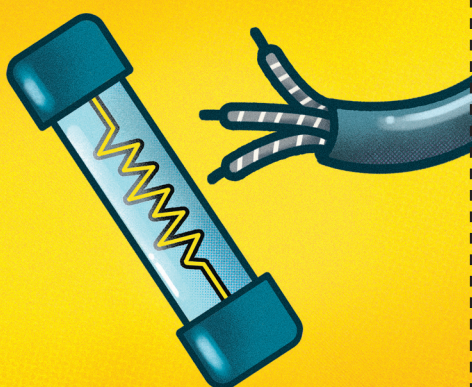
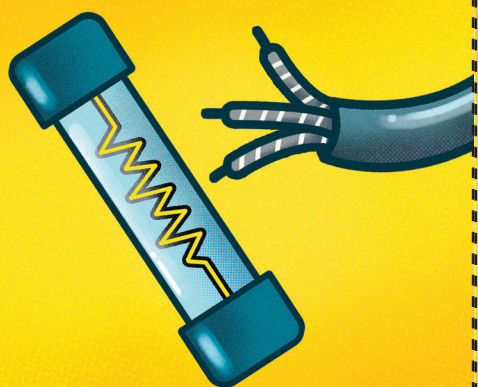
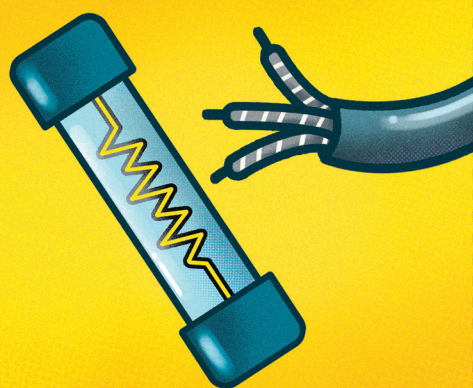
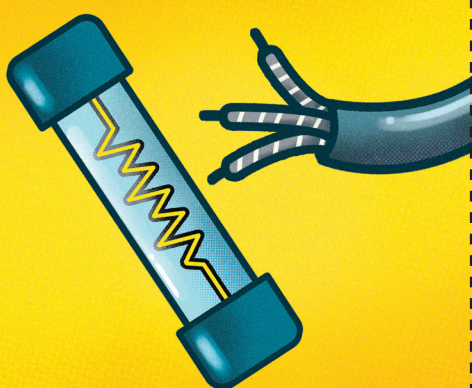
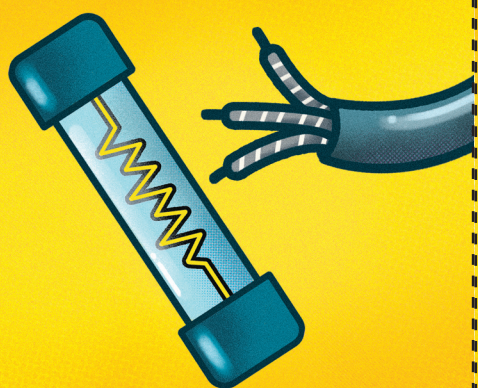
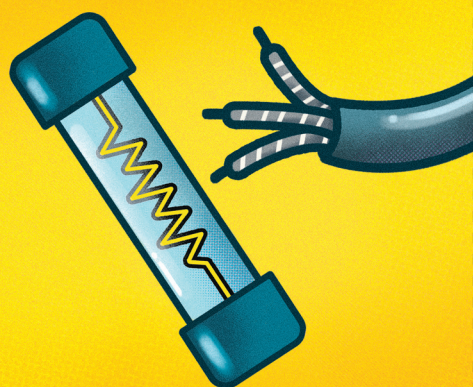
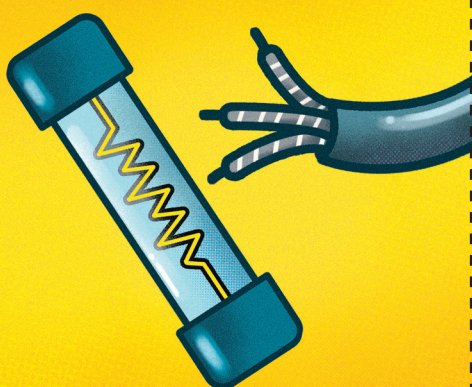
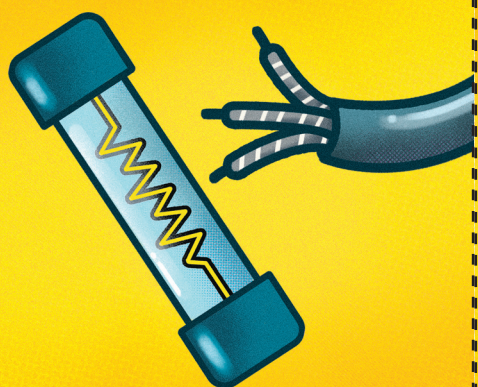
Faites avancer ou reculer le détonateur général d'un cran, selon votre choix.

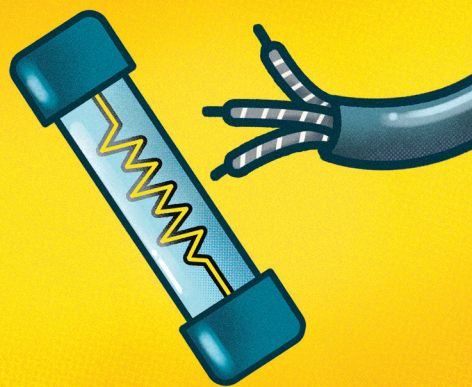
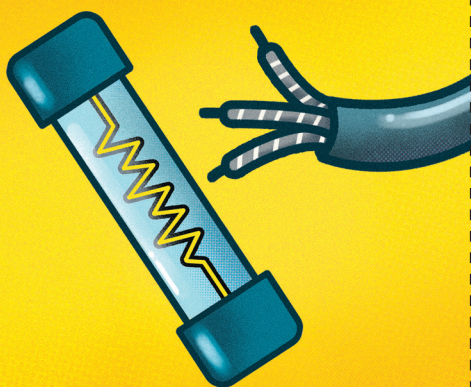
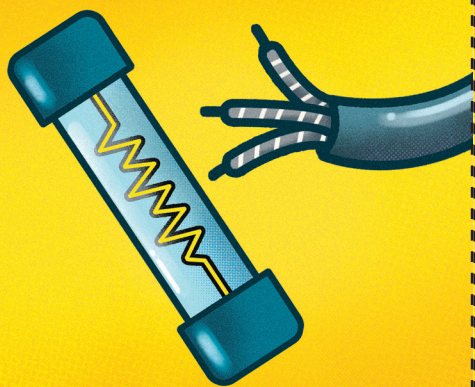
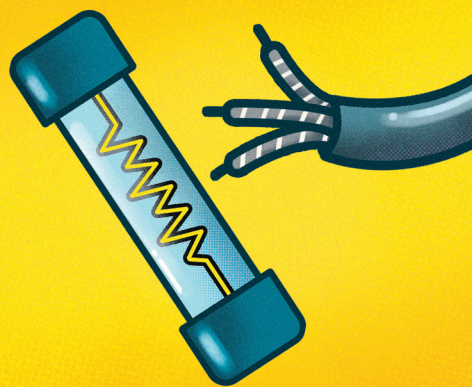
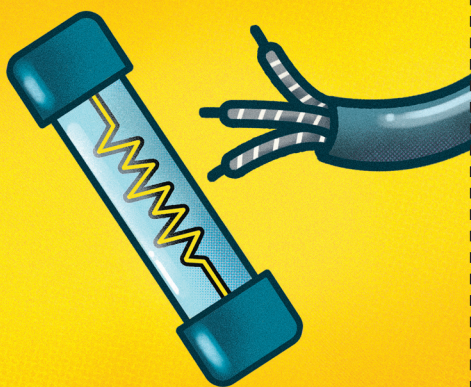
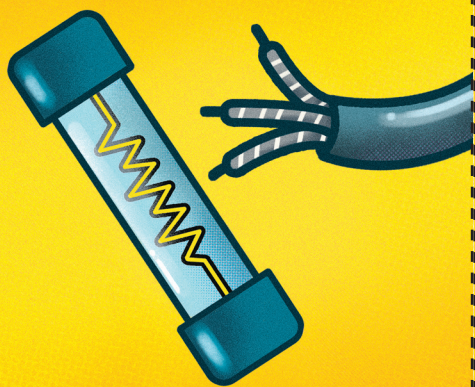
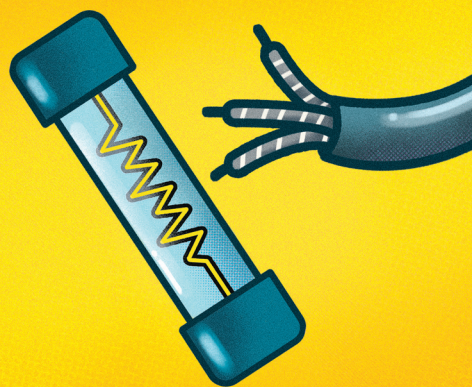
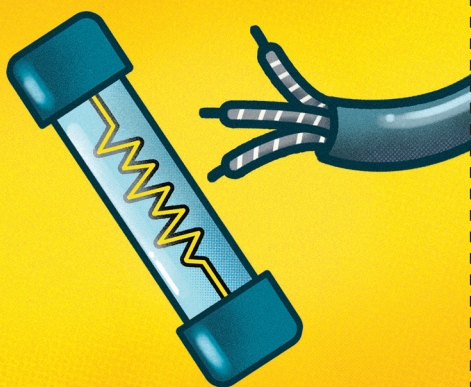
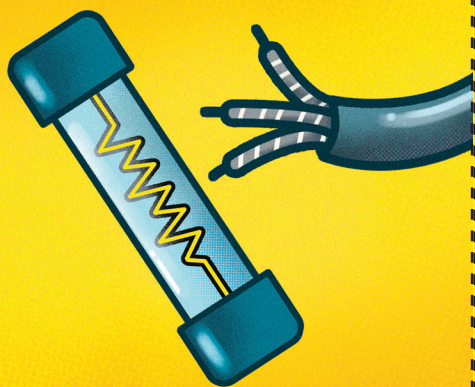
Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.

Peut être utilisé à tout moment.







Faites sauter... les plombs !



12 à 30 joueurs

Un rabat-joie a placé des bombes dans des boutiques de jeux ! Elles sont reliées par de curieux fusibles. Votre mission : faire sauter les plombs... sans tout faire sauter... et sans péter les plombs vous-mêmes ! (Désolés si on a un peu plombé l'ambiance)

MISE EN PLACE :



x1



x nombre de joueurs :
prenez les 12 cartes fusible sécurisé (de 1 à 12), puis complétez avec des cartes Fils spéciaux prises au hasard jusqu'à en avoir autant que de joueurs.



x12 par table



- Il n'y a qu'un seul détonateur pour toutes les tables. Placez-le sur la position « START ». Si l'aiguille atteint une tête de mort (à gauche ou à droite), cela signifie qu'une boutique a explosé quelque part !
- Chaque table réalise sa mise en place indépendamment et normalement.
- Remplacez les équipements 6 (*Retardator*) et 9 (*Stabilisator*) s'ils sont piochés.
- Mélangez les cartes **Fusible sécurisé** et **Fils spéciaux** et distribuez-en autant qu'il y a de joueurs à chaque table.
 - Disposez ces cartes face visible en ligne à côté du plateau.
 - Placez un ■ (ou tout autre jeton, pion, pièce) sur chaque numéro de 1 à 12 sur la frise du plateau.

Faites sauter... les plombs !



12 à 30 joueurs

Un rabat-joie a placé des bombes dans des boutiques de jeux ! Elles sont reliées par de curieux fusibles. Votre mission : faire sauter les plombs... sans tout faire sauter... et sans péter les plombs vous-mêmes ! (Désolés si on a un peu plombé l'ambiance)

MISE EN PLACE :



x1



x nombre de joueurs :
prenez les 12 cartes fusible sécurisé (de 1 à 12), puis complétez avec des cartes Fils spéciaux prises au hasard jusqu'à en avoir autant que de joueurs.



x12 par table



- Il n'y a qu'un seul détonateur pour toutes les tables. Placez-le sur la position « START ». Si l'aiguille atteint une tête de mort (à gauche ou à droite), cela signifie qu'une boutique a explosé quelque part !
- Chaque table réalise sa mise en place indépendamment et normalement.
- Remplacez les équipements 6 (*Retardator*) et 9 (*Stabilisator*) s'ils sont piochés.
- Mélangez les cartes **Fusible sécurisé** et **Fils spéciaux** et distribuez-en autant qu'il y a de joueurs à chaque table.
 - Disposez ces cartes face visible en ligne à côté du plateau.
 - Placez un ■ (ou tout autre jeton, pion, pièce) sur chaque numéro de 1 à 12 sur la frise du plateau.

Faites sauter... les plombs !



12 à 30 joueurs

Un rabat-joie a placé des bombes dans des boutiques de jeux ! Elles sont reliées par de curieux fusibles. Votre mission : faire sauter les plombs... sans tout faire sauter... et sans péter les plombs vous-mêmes ! (Désolés si on a un peu plombé l'ambiance)

MISE EN PLACE :



x1



x nombre de joueurs :
prenez les 12 cartes fusible sécurisé (de 1 à 12), puis complétez avec des cartes Fils spéciaux prises au hasard jusqu'à en avoir autant que de joueurs.



x12 par table



- Il n'y a qu'un seul détonateur pour toutes les tables. Placez-le sur la position « START ». Si l'aiguille atteint une tête de mort (à gauche ou à droite), cela signifie qu'une boutique a explosé quelque part !
- Chaque table réalise sa mise en place indépendamment et normalement.
- Remplacez les équipements 6 (*Retardator*) et 9 (*Stabilisator*) s'ils sont piochés.
- Mélangez les cartes **Fusible sécurisé** et **Fils spéciaux** et distribuez-en autant qu'il y a de joueurs à chaque table.
 - Disposez ces cartes face visible en ligne à côté du plateau.
 - Placez un ■ (ou tout autre jeton, pion, pièce) sur chaque numéro de 1 à 12 sur la frise du plateau.

Faites sauter... les plombs !



12 à 30 joueurs

Un rabat-joie a placé des bombes dans des boutiques de jeux ! Elles sont reliées par de curieux fusibles. Votre mission : faire sauter les plombs... sans tout faire sauter... et sans péter les plombs vous-mêmes ! (Désolés si on a un peu plombé l'ambiance)

MISE EN PLACE :



x1



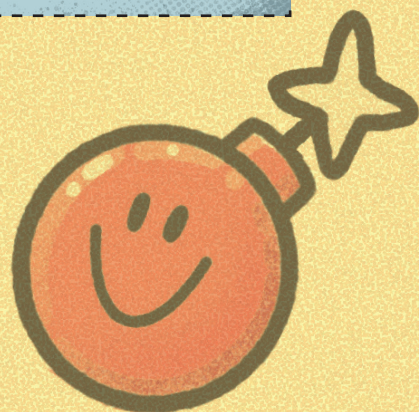
x nombre de joueurs :
prenez les 12 cartes fusible sécurisé (de 1 à 12), puis complétez avec des cartes Fils spéciaux prises au hasard jusqu'à en avoir autant que de joueurs.



x12 par table



- Il n'y a qu'un seul détonateur pour toutes les tables. Placez-le sur la position « START ». Si l'aiguille atteint une tête de mort (à gauche ou à droite), cela signifie qu'une boutique a explosé quelque part !
- Chaque table réalise sa mise en place indépendamment et normalement.
- Remplacez les équipements 6 (*Retardator*) et 9 (*Stabilisator*) s'ils sont piochés.
- Mélangez les cartes **Fusible sécurisé** et **Fils spéciaux** et distribuez-en autant qu'il y a de joueurs à chaque table.
 - Disposez ces cartes face visible en ligne à côté du plateau.
 - Placez un ■ (ou tout autre jeton, pion, pièce) sur chaque numéro de 1 à 12 sur la frise du plateau.



RÈGLE POUR LA MISSION :

- Lorsqu'une erreur est commise sur n'importe quelle table, c'est le détonateur général qui avance d'un cran.
- Les **Fusibles sécurisés** et **Fils spéciaux** fonctionnent comme les cartes **Équipement** : elles s'activent dès qu'une paire de chacun des deux numéros indiqués en haut de la carte est coupée sur cette table.
- Quand une table place un jeton **Validation** sur son plateau (c'est-à-dire que les 4 fils d'un numéro sont coupés), alors :
Si ce numéro correspond à une carte Fusible sécurisé de cette table :
 - Bravo ! Ce fusible est désormais sécurisé.
 - Le détonateur recule d'un cran.
 - Annoncez à haute voix que ce fusible est sécurisé : chaque table peut alors retirer le correspondant de son plateau.Sinon (ce numéro appartient à une carte Fusible sécurisé d'une autre table) :
 - ✓ Si ce fusible est déjà sécurisé (le n'est plus présent) : rien à signaler.
 - ✗ Si ce fusible n'est pas encore sécurisé (le est encore là) : le détonateur général avance d'un cran.
- Lorsque le détonateur général atteint ou dépasse une tête de mort, annoncez un « BOUM ! » pour que le coordinateur compte les explosions, puis continuez à déminer. Essayez de sauver plus de boutiques à la prochaine partie !

RÈGLE POUR LA MISSION :

- Lorsqu'une erreur est commise sur n'importe quelle table, c'est le détonateur général qui avance d'un cran.
- Les **Fusibles sécurisés** et **Fils spéciaux** fonctionnent comme les cartes **Équipement** : elles s'activent dès qu'une paire de chacun des deux numéros indiqués en haut de la carte est coupée sur cette table.
- Quand une table place un jeton **Validation** sur son plateau (c'est-à-dire que les 4 fils d'un numéro sont coupés), alors :
Si ce numéro correspond à une carte Fusible sécurisé de cette table :
 - Bravo ! Ce fusible est désormais sécurisé.
 - Le détonateur recule d'un cran.
 - Annoncez à haute voix que ce fusible est sécurisé : chaque table peut alors retirer le correspondant de son plateau.Sinon (ce numéro appartient à une carte Fusible sécurisé d'une autre table) :
 - ✓ Si ce fusible est déjà sécurisé (le n'est plus présent) : rien à signaler.
 - ✗ Si ce fusible n'est pas encore sécurisé (le est encore là) : le détonateur général avance d'un cran.
- Lorsque le détonateur général atteint ou dépasse une tête de mort, annoncez un « BOUM ! » pour que le coordinateur compte les explosions, puis continuez à déminer. Essayez de sauver plus de boutiques à la prochaine partie !

RÈGLE POUR LA MISSION :

- Lorsqu'une erreur est commise sur n'importe quelle table, c'est le détonateur général qui avance d'un cran.
- Les **Fusibles sécurisés** et **Fils spéciaux** fonctionnent comme les cartes **Équipement** : elles s'activent dès qu'une paire de chacun des deux numéros indiqués en haut de la carte est coupée sur cette table.
- Quand une table place un jeton **Validation** sur son plateau (c'est-à-dire que les 4 fils d'un numéro sont coupés), alors :
Si ce numéro correspond à une carte Fusible sécurisé de cette table :
 - Bravo ! Ce fusible est désormais sécurisé.
 - Le détonateur recule d'un cran.
 - Annoncez à haute voix que ce fusible est sécurisé : chaque table peut alors retirer le correspondant de son plateau.Sinon (ce numéro appartient à une carte Fusible sécurisé d'une autre table) :
 - ✓ Si ce fusible est déjà sécurisé (le n'est plus présent) : rien à signaler.
 - ✗ Si ce fusible n'est pas encore sécurisé (le est encore là) : le détonateur général avance d'un cran.
- Lorsque le détonateur général atteint ou dépasse une tête de mort, annoncez un « BOUM ! » pour que le coordinateur compte les explosions, puis continuez à déminer. Essayez de sauver plus de boutiques à la prochaine partie !

RÈGLE POUR LA MISSION :

- Lorsqu'une erreur est commise sur n'importe quelle table, c'est le détonateur général qui avance d'un cran.
- Les **Fusibles sécurisés** et **Fils spéciaux** fonctionnent comme les cartes **Équipement** : elles s'activent dès qu'une paire de chacun des deux numéros indiqués en haut de la carte est coupée sur cette table.
- Quand une table place un jeton **Validation** sur son plateau (c'est-à-dire que les 4 fils d'un numéro sont coupés), alors :
Si ce numéro correspond à une carte Fusible sécurisé de cette table :
 - Bravo ! Ce fusible est désormais sécurisé.
 - Le détonateur recule d'un cran.
 - Annoncez à haute voix que ce fusible est sécurisé : chaque table peut alors retirer le correspondant de son plateau.Sinon (ce numéro appartient à une carte Fusible sécurisé d'une autre table) :
 - ✓ Si ce fusible est déjà sécurisé (le n'est plus présent) : rien à signaler.
 - ✗ Si ce fusible n'est pas encore sécurisé (le est encore là) : le détonateur général avance d'un cran.
- Lorsque le détonateur général atteint ou dépasse une tête de mort, annoncez un « BOUM ! » pour que le coordinateur compte les explosions, puis continuez à déminer. Essayez de sauver plus de boutiques à la prochaine partie !





Mission spéciale groupe pour le jeu BOMBBUSTERS pour animations, festivals, associations.
Ne peut être vendu. Version 1.0 - Septembre 2025