

# Règles de Chrono Bomb

## Comment jouer à Chrono Bomb

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Traverser un parcours de cordes façon « laser » sans les toucher, ramasser toutes les Cartes Objet et désamorcer la bombe avant qu'elle n'explose.
- **Mécanique principale** : Agilité et adresse physique pour se faufiler entre les cordes tendues, avec détection automatique de chaque contact.
- **Condition de victoire** : Atteindre la bombe, avoir récupéré toutes les Cartes Objet et appuyer sur STOP avant la fin du compte à rebours (ou sans limite de temps en mode entraînement).

Salut, futur agent secret ! Si tu cherches un jeu qui te fait bouger, ramper et enjamber des « lasers » comme dans un film d'espionnage, tu es au bon endroit. **Chrono Bomb**, c'est un parcours d'obstacles à monter chez toi avec une vraie **bombe électronique** qui détecte chaque contact avec la corde. C'est fun, c'est physique, et ça met tout le monde dans l'ambiance. Un peu comme [le démineur](#) version grandeur nature, mais avec bien plus de sueur froide !

## Ce que contient la boîte

Avant de jouer, vérifie que tu as bien tout le matériel suivant :

- 1 **bombe** (avec sa corde intégrée, sa languette de capteur, sa manivelle et son bouton START/STOP)
- 1 **ventouse** (pour fixer la bombe sur une surface lisse)
- 4 **petites roulettes** (à placer sous la bombe pour la stabiliser)
- 1 **pince de début de parcours**
- 4 **pinces simples** (pour tendre la corde le long du parcours)

- **8 Cartes Objet** (à récupérer pendant ta mission)

Il te faudra aussi **3 piles alcalines AAA (LR03) de 1.5V**, non fournies. Un adulte doit les installer avec un tournevis dans le compartiment situé au dos de la bombe.

## Installation des piles

Un adulte dévisse le couvercle du compartiment à piles au dos de la **bombe**, insère les 3 piles AAA en respectant les indications « + » et « - », puis revisse le couvercle. Pour tester : mets le sélecteur sur n'importe quel mode de jeu. Si la bombe émet un son, tout roule. Sinon, vérifie que les piles sont bien placées ou remplace-les. Et pense à toujours **éteindre la bombe** (position OFF) quand tu ne joues pas, sinon les piles vont fondre comme neige au soleil !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Préparer ton parcours laser

C'est la partie la plus créative : tu vas construire ton propre parcours d'agent secret ! Voici comment faire, étape par étape.

### Fixer la bombe

Insère la **ventouse** dans le trou prévu à cet effet, place les 4 **petites roulettes** sous la bombe et pose-la sur une table bien stable. La ventouse empêche la bombe de glisser pendant la partie.

### Positionner les pinces

Accroche les 4 **pinces simples** aux meubles de ton choix : chaises, tables, étagères, poignées de porte... Tout ce qui est solide et ne risque pas de tomber. La corde devra passer dans chaque pince. Un point super important : **la première pince doit être placée à la même hauteur que la bombe**, pour que la corde reste bien droite à cet endroit.

**Petit conseil** : évite de fixer les pinces en position complètement ouverte sur des objets trop épais, elles risquent de se décrocher en pleine mission. Et assure-toi que deux segments de

corde ne se touchent jamais entre eux.

## Dérouter la corde

Appuie sur le **bouton situé à l'arrière de la bombe** et tire sur la corde pour la dérouler jusqu'à la longueur souhaitée. Attention : la **languette du capteur** ne doit pas glisser avec la corde. Si ça arrive, remets-la en place. Cette languette doit être **bien centrée dans la zone de détection** de la bombe, sans toucher les parois internes. C'est elle qui détecte chaque vibration de la corde !

## Créer le parcours

Fais passer la corde à travers toutes les **pinces** dans l'ordre que tu souhaites. Sois inventif : fais passer la corde en hauteur, en biais, près du sol... Plus c'est tordu, plus c'est drôle ! Si tu aimes les jeux qui demandent de la réflexion pour la mise en place, ça te rappellera peut-être l'esprit de construction de [Gagne ton papa](#).

## Tendre la corde

Une fois la dernière pince positionnée, utilise la **manivelle** à l'arrière de la bombe pour tendre la corde. Cette fois, **pas besoin d'appuyer sur le bouton**. La corde doit être bien tendue pour que le capteur fonctionne correctement, mais pas trop non plus (sinon les pinces risquent de lâcher).

## Placer les Cartes Objet

Dispose les 8 **Cartes Objet** au sol le long du parcours. Le joueur devra toutes les ramasser pendant sa traversée pour que la mission soit validée.

## Vérifier que tout fonctionne

Avant de lancer ta première mission, fais un test rapide. Mets le sélecteur sur le mode individuel, appuie sur START, puis touche la corde à plusieurs endroits. Si la **bombe se**

**déclenche** à chaque contact, bravo, ton parcours est prêt ! Si rien ne se passe, vérifie ces points :

- La corde est peut-être **trop tendue** ou **pas assez**.
- La **languette du capteur** est peut-être mal positionnée ou touche les parois.
- La **première pince** n'est peut-être pas à la même hauteur que la bombe.

Ajuste jusqu'à ce que chaque contact déclenche bien l'alarme.

## Les deux modes de jeu

### Mode individuel ou entraînement

C'est le mode parfait pour apprendre et s'amuser sans pression. Pas de compte à rebours ici, tu prends ton temps !

- Place le **sélecteur** sur la position marquée d'un symbole sans chrono.
- Appuie sur **START**. Une lumière rouge clignote : tu as **10 secondes** pour te placer au début du parcours. Quand la lumière devient fixe et qu'un son retentit, c'est parti !
- Faufile-toi le long du parcours sans toucher la corde. Enjambe-la, rampe dessous, contorsionne-toi... Fais comme un vrai espion !
- Si tu touches la corde, la bombe émet un **signal sonore** pour te prévenir. Et si tu la secoues fort, elle peut sonner jusqu'à 3 ou 4 fois d'affilée !
- N'oublie pas de **ramasser toutes les Cartes Objet** au sol pendant ton parcours.
- Quand tu arrives à la bombe, appuie sur **STOP** pour la désamorcer.

**Astuce bonus** : tu peux aussi utiliser ce mode comme « alarme anti-intrus ». Tends la corde en travers de ta porte de chambre : si quelqu'un entre et touche la corde, la bombe donne l'alerte. Parfait pour protéger tes secrets d'agent !

### Mode compte à rebours

Là, ça devient sérieux ! Le chrono tourne et chaque erreur te coûte du temps. C'est le mode qui fait monter l'adrénaline, un peu comme quand tu joues à [Sub Terra](#) et que le danger se rapproche à chaque seconde.

- Place le **sélecteur** sur **30 secondes**, **1 minute** ou **3 minutes** selon la difficulté souhaitée.
- Appuie sur **START**. Tu as toujours **10 secondes** pour te préparer au début du parcours.
- Traverse le parcours le plus vite possible sans toucher la corde. Chaque contact déclenche un **BIP** et te fait perdre **20 secondes** sur le chrono !
- Au fur et à mesure que le temps s'écoule, le **tic-tac s'accélère** pour augmenter la tension.
- Ramasse toutes les **Cartes Objet** sur ton chemin.
- Arrive à la bombe et appuie sur **STOP** avant la fin du temps.

**Petite astuce** : commence par le mode 3 minutes pour apprivoiser le parcours, puis réduis progressivement le temps pour corser la mission. Si tu veux un défi entre amis, comparez vos temps : celui qui désamorce la bombe le plus vite avec le moins de contacts gagne !

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et victoire

La mission est un **succès** si tu remplis ces deux conditions :

- Tu as **ramassé toutes les Cartes Objet** disposées le long du parcours.
- Tu as **appuyé sur STOP** sur la bombe (avant l'explosion en mode chrono).

En **mode compte à rebours**, si le temps arrive à zéro avant que tu n'aies désarmé la bombe...

BOUM ! La mission est perdue. Mais pas de panique, tu peux toujours recommencer en redessinant un nouveau parcours !

## Tableau de suivi des missions

Chrono Bomb ne comporte pas de points à proprement parler, mais voici un petit tableau pratique pour suivre vos performances entre amis ou en famille :

Joueur	Mode choisi	Nombre de contacts avec la corde	Cartes Objet récupérées (sur 8)	Bombe désamorcée ?	Mission réussie ?

Le meilleur espion est celui qui réussit sa mission avec le **moins de contacts** et dans le **temps le plus court** !

## Conseils pratiques et entretien

- Fixe toujours les pinces à des **objets solides et stables**. Un tabouret bancal, c'est la catastrophe garantie en pleine mission !
- Aucun objet extérieur ne doit toucher la corde, sinon le capteur se déclenchera sans raison.
- Deux segments de corde ne doivent **jamais se croiser ni se toucher**.
- Pense à **éteindre la bombe** après chaque session. Elle s'éteint automatiquement au bout de 24 heures, mais mieux vaut ne pas gaspiller tes piles.
- Conserve le jeu dans un endroit **sec et propre**. Si le jeu dysfonctionne en cours de partie, éteins-le, rallume-le et change les piles si le problème persiste.
- Ne mélange jamais des piles neuves avec des piles usagées, et retire-les en cas de non-utilisation prolongée.

Voilà, tu sais tout ! Monte ton parcours, lance le chrono et deviens le meilleur agent secret de la maison. Et si après ta mission tu veux te détendre avec un jeu plus calme, tu peux toujours te tourner vers [Dixit](#) pour un moment de créativité. Bonne mission, agent !