

Règles de Time Bomb

Comment jouer à Time Bomb

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Désamorcer la bombe cachée dans Big Ben (équipe Sherlock) ou la faire exploser (équipe Moriarty).
- **Mécanique principale** : Jeu de bluff et de déduction en équipes secrètes, où l'on coupe les câbles des autres joueurs.
- **Condition de victoire** : Révéler tous les câbles de désamorçage pour Sherlock, ou révéler la bombe (ou tenir 4 manches) pour Moriarty.

Imaginez Big Ben sur le point d'exploser, Sherlock et son équipe qui courent contre la montre, Moriarty et ses sbires qui ricanent dans l'ombre... et vous, au milieu, qui ne savez pas trop à qui faire confiance autour de la table. Bienvenue dans **Time Bomb**, un petit jeu d'ambiance redoutablement malin où le bluff et la lecture des autres joueurs font toute la différence. C'est rapide, nerveux, et parfait pour une soirée entre amis. On vous explique tout, et vous pourrez lancer votre première partie dans la foulée.

Le matériel du jeu

Avant de distribuer, voici ce qui vous attend dans la boîte :

- **8 cartes Rôle** : 5 bleues (équipe Sherlock) et 3 rouges (équipe Moriarty).
- **40 cartes Câble** : 31 **câbles sécurisés** (inoffensifs), 8 **câbles de désamorçage** (les bons !) et 1 **bombe** (la très mauvaise).
- **1 jeton Pince Coupante** et sa carte, pour désigner qui coupe quoi.
- **8 jetons Compte-tours**, optionnels, pour suivre l'avancée des manches.

Mise en place de la partie

Rien de bien compliqué, ça se fait en deux minutes :

Préparer les rôles

Selon le nombre de joueurs, vous préparez un certain nombre de cartes Rôle. On distribue une carte face cachée à chaque joueur, qui la regarde en secret. Chut, on ne montre rien !

Joueurs	Équipe Sherlock	Équipe Moriarty
4 - 5	3	2
6	4	2
7 - 8	5	3

À 4 et 7 joueurs, une carte Rôle est mise de côté sans être regardée. Résultat : personne ne connaît le nombre exact de méchants. Ambiance paranoïa garantie !

Préparer les câbles

Prenez les cartes Câble selon le tableau ci-dessous, mélangez-les, et distribuez-en 5 à chaque joueur.

Joueurs	Sécurisés	Désamorçage	Bombe	Total
4	15	4	1	20
5	19	5	1	25
6	23	6	1	30
7	27	7	1	35
8	31	8	1	40

Chaque joueur regarde ses 5 cartes en secret, **les mélange**, puis les pose face cachée devant lui. Important : à partir de ce moment, personne ne connaît plus l'ordre de ses propres cartes. C'est tout l'intérêt du jeu !

Le dernier joueur arrivé à Londres (ou le plus en retard ce soir) commence et prend la **Pince Coupante**.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Le joueur qui a la Pince Coupante choisit un adversaire et désigne une de ses cartes à couper. On ne peut jamais couper ses propres câbles ! Avant de trancher, prenez le temps de discuter, négocier, bluffer... c'est tout le sel du jeu.

Ce qui peut se passer

- **Câble sécurisé** : rien ne se passe, on respire.
- **Câble de désamorçage** : un pas de plus vers la victoire de Sherlock. Mettez-la de côté pour garder le compte. Si c'est le dernier à trouver, Sherlock gagne immédiatement !
- **Bombe** : BOUM. Moriarty gagne tout de suite.

Le joueur dont la carte vient d'être révélée récupère la Pince Coupante et choisit à son tour. Et ainsi de suite.

Fin d'une manche

La manche s'arrête quand le nombre de cartes révélées égale le nombre de joueurs (5 cartes à 5 joueurs, 6 à 6, etc.). On ramasse alors toutes les cartes **face cachée** restantes chez les joueurs, on les mélange, et on les redistribue à parts égales. Chacun les regarde, les remélange, et une nouvelle manche commence.

À chaque manche, chaque joueur a donc une carte de moins. Le dernier à avoir eu la Pince Coupante devient le premier joueur de la nouvelle manche.

Comment gagner la partie

La partie s'arrête dès qu'une de ces trois conditions est remplie :

- Tous les **câbles de désamorçage** ont été coupés : **l'équipe Sherlock gagne**.
- La **bombe** est coupée : **l'équipe Moriarty gagne**.
- Les 4 manches sont terminées sans que Sherlock ait trouvé tous les câbles : **Moriarty gagne** (le temps est écoulé, Big Ben saute !).

Petits conseils pour briller à table

Time Bomb, c'est 20% de hasard et 80% de psychologie. Voici deux ou trois ficelles pour mieux apprécier vos premières parties :

- **Observez les visages** : quand quelqu'un supplie qu'on ne coupe pas chez lui, c'est parfois un piège... ou pas. Les meilleurs joueurs bluffent dans les deux sens.
- **Côté Sherlock**, parlez ! Dites ce que vous aviez dans vos cartes au début, essayez de rassembler les infos. La transparence est votre meilleure arme.
- **Côté Moriarty**, votre job est de faire perdre du temps à l'équipe adverse. Orientez les coupes vers des câbles sécurisés, et surtout, protégez discrètement la bombe si elle est chez vous (ou poussez-la à être coupée si elle est ailleurs).
- **Attention au dernier tour** : plus la partie avance, plus les cartes se raréfient. Les probabilités deviennent cruciales, faites les maths !

[IMAGE_FIN]

Pour prolonger la soirée jeux

Si vous aimez les ambiances de bluff et de rôles cachés, vous allez adorer piocher dans d'autres pépites du genre. Jetez un œil aux [Mots-Garous](#) pour un cousin psychologique très sympa, ou à [Skull](#) pour un pur jeu de bluff minimaliste et redoutable. Pour changer de registre tout en gardant le côté malin, [So Clover](#) est une merveille de coopération, et [Mindbug](#) ravira les amateurs de duels tactiques.

Allez, à vous de jouer : la pince est dans vos mains, et Big Ben compte sur vous !