Règles de Bomb Busters

Comment jouer à Bomb Busters

Le jeu en bref :

- **But du jeu :** Désamorcer ensemble une bombe en coupant tous les fils sans jamais toucher un fil rouge.
- **Mécanique principale :** Coopération, déduction et coupe de paires de fils identiques entre coéquipiers.
- **Condition de victoire :** Tous les supports des démineurs sont vides et le détonateur n'a pas atteint la tête de mort.

Imagine la scène : une bombe à désamorcer, un chrono qui tourne, et toute votre bande transformée en experts du déminage. Bomb Busters, c'est ce petit frisson coopératif où chaque décision compte, où un simple fil mal identifié peut tout faire exploser. Pas de panique, je vous explique tout, étape par étape, comme autour d'une table avec un bon café.
Ce jeu, signé Hisashi Hayashi, se joue à 2 à 5 démineurs et propose une campagne de missions de plus en plus corsées. Si vous aimez les jeux coopératifs à la The Crew ou Sky Team, vous allez adorer.

Le matériel de la bombe

Avant de commencer, un petit tour du propriétaire pour que personne ne soit perdu.

- **70 tuiles Fil** : 48 fils bleus (numérotés de 1 à 12, chaque numéro en 4 exemplaires), 11 fils rouges (les méchants) et 11 fils jaunes (les malins).
- **5 supports** pour poser et classer vos fils devant vous.
- **Un plateau** avec son détonateur et sa flèche.
- **Des jetons Info** (pour marquer les valeurs connues), des **jetons Validation** (pour cocher

les séries terminées) et deux jetons spéciaux « = » et « ≠ ».

- **12 cartes Équipement** et **5 cartes Personnage**, chacune avec un pouvoir unique.
- **8 cartes Mission** : la campagne du jeu, à faire dans l'ordre si possible.
- Des boites surprise à ouvrir au fur et à mesure de vos exploits. Ne trichez pas, le plaisir est dans l'attente !

La mise en place pas à pas

On choisit d'abord une **carte Mission**. Si c'est votre toute première partie, allez-y en douceur avec les missions 1 à 3 (les tutoriels) puis 4 à 7 (l'entraînement). La mission 8 fait office d'examen final avant de débloquer la suite.

Préparer les démineurs

Un démineur est désigné **capitaine** (au hasard pour la première mission, puis ça tourne à gauche). Il prend la carte Personnage Capitaine, les autres prennent chacun une carte Personnage avec un pouvoir perso.
Pour les supports, c'est simple :

- À 2 joueurs : chacun prend 2 supports.
- À 3 joueurs : le capitaine en prend 2, les autres 1.
- À 4 ou 5 joueurs : un support chacun.

Préparer les fils

Le capitaine lit la mission à voix haute, prend les **48 fils bleus**, puis ajoute le nombre de fils rouges et jaunes indiqué sur la carte (piochés au hasard). On indique sur le plateau quels fils rouges et jaunes sont en jeu grâce aux pions. On mélange tout face cachée et on distribue équitablement entre les supports.
Chaque démineur retourne alors ses fils face visible, pour lui seul, et les classe de gauche à droite dans l'ordre croissant. Attention : si vous avez deux supports, chacun se classe indépendamment, mais pour la suite ils forment **un seul jeu**.
Petite précision importante : la valeur numérique des fils rouges et jaunes ne sert QUE pour le

classement. Ensuite ils sont juste « rouges » ou « jaunes », point.

Les derniers préparatifs

Sur le plateau, on pose autant de **cartes Équipement** que de démineurs (face visible mais pas encore utilisables), on place le détonateur sur le bon cran, et on range tous les jetons à portée. Enfin, en commençant par le capitaine et dans le sens horaire, chacun place un **jeton Info** devant un fil bleu de son jeu de la valeur correspondante. Les jetons jaunes sont interdits à la mise en place.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

À son tour, un démineur (le démineur actif) choisit l'une de ces trois actions. Rien de plus, rien de moins.

Coupe en duo

C'est l'action reine du jeu. Le démineur actif désigne un fil chez un coéquipier et annonce sa valeur, par exemple « ce fil est un 7 ». Il doit évidemment avoir un fil de même valeur dans son propre jeu.

- **Si c'est juste** : le coéquipier révèle son fil devant son support, le démineur actif fait de même avec le sien. Les deux fils sont coupés, bravo !
- **Si c'est faux et le fil est rouge** : BOUM. Mission ratée.
- **Si c'est faux et le fil est bleu ou jaune** : le détonateur avance d'un cran et un jeton Info est placé devant le fil pour révéler sa vraie valeur.

Astuce de vieux briscard : les jetons Info posés en début de partie sont une mine d'or. Croisez-les avec vos propres fils pour déduire ce que vos coéquipiers ont probablement en main.

Coupe en solo

Vous pouvez couper 2 ou 4 fils identiques dans votre propre jeu, mais UNIQUEMENT si vous

détenez TOUS les fils restants de cette valeur. Soit les 4 d'un coup (coup de bol !), soit les 2 restants quand les deux autres sont déjà coupés ailleurs.

Révéler ses fils rouges

Si tous les fils qu'il vous reste sont rouges, vous pouvez les retourner tranquillement. C'est l'action parfaite pour finir une mission la tête haute.

Les cas particuliers à retenir

Les fils jaunes

Les fils jaunes se coupent comme les bleus, mais ils sont tous considérés comme ayant la même « valeur jaune ». Pour en couper un, dites simplement « ce fil est jaune » en pointant le fil d'un coéquipier. Si vous vous trompez, un jeton Info jaune spécial est placé et le détonateur avance.

Les jetons Validation

Dès que les 4 fils d'une valeur sont coupés, posez un **jeton Validation** sur le numéro correspondant du plateau. Ça peut littéralement vous sauver la vie en évitant une erreur stupide trois tours plus tard.

Les équipements et personnages

Chaque **carte Équipement** devient utilisable dès que 2 fils de la valeur indiquée (en haut à gauche) ont été coupés. Décalez-la vers le haut pour que tout le monde voie qu'elle est dispo. Un équipement ne sert qu'une seule fois dans la partie.
Chaque démineur possède aussi un **pouvoir personnel** (sur sa carte Personnage), utilisable une fois par mission en retournant la carte. Par exemple, le Double détector 2000 permet de désigner 2 fils d'un coup lors d'une coupe en duo. Pratique quand on doute.

La communication limitée

C'est LE sel du jeu. Vous ne pouvez PAS parler du contenu de votre jeu, suggérer la valeur d'un fil ou rappeler des infos des tours précédents. En revanche, discuter stratégie globale, usage des équipements ou rappeler les règles reste autorisé. Un peu comme dans The Crew, la frustration de ne pas pouvoir tout dire fait partie du plaisir.

[IMAGE_FIN]

Comment gagner (ou tout faire sauter)

La **victoire** est collective : quand plus aucun démineur n'a de fils dans son jeu, c'est gagné. Un démineur qui termine ses fils avant les autres sort simplement de la partie, et le reste de l'équipe continue sans lui.
La **défaite** arrive dans deux cas : un fil rouge est coupé par erreur, ou le détonateur atteint la tête de mort. En cas d'échec, on change de capitaine et on recommence la même mission. Pas de rancune, juste de la science !

Petit récapitulatif des actions

Action	Condition	Risque
Coupe en duo	Avoir un fil de la valeur annoncée	Détonateur +1 ou explosion si rouge
Coupe en solo	Avoir TOUS les fils restants d'une valeur	Aucun si bien exécuté
Révéler ses rouges	N'avoir plus que des fils rouges	Aucun

Conseils pour survivre à votre première mission

- Posez vos premiers jetons Info sur des valeurs rares ou extrêmes (1, 2, 11, 12), ça donne davantage d'informations utiles.
- Ne vous précipitez jamais sur une coupe en duo si vous avez un doute. Mieux vaut passer par un équipement.
- Surveillez les jetons Validation : ils vous disent quelles valeurs sont totalement épuisées,

donc inutile de les annoncer.

- Si vous accrochez à ce style coopératif tendu, jetez aussi un œil à Time Bomb ou à Turing Machine pour prolonger le plaisir de la déduction.

Voilà, vous êtes prêts à sauver le monde (ou au moins votre table de salon). Prenez votre temps, communiquez avec parcimonie, et surtout : amusez-vous. Le premier BOUM arrive toujours, mais c'est en explosant qu'on devient un vrai démineur !