



TIME BOMB

Jeu d'ambiance et de bluff



DUREE	15 minutes
NOMBRE DE JOUEURS	4 à 8 joueurs
AGE DES JOUEURS	A partir de 8 ans
BUT DU JEU	Suivant son camp, faire exploser BigBen ou désamorcer la bombe.

MISE EN PLACE



Nombre de joueurs	Équipe Sherlock	Équipe Moriarty
4* - 5	3	2
6	4	2
7* - 8	5	3

Nombre de joueurs	15	4	1
4	15	4	1
5	19	5	1
6	23	6	1
7	27	7	1
8	31	8	1

- Préparer et distribuer les cartes « rôle » (cachées)
- Préparer et distribuer les cartes « câble » (cachées)
- Chaque joueur prend connaissance de son rôle.
- Chaque joueur prend connaissance de ses cartes « câble », puis les mélange et les étale face cachée devant lui.
- Choisir le joueur qui commence.

DEROULEMENT

Chaque joueur, suivant son rôle, doit inviter ou non les autres à venir couper chez lui les câbles. Il faut repérer les membres de son équipe sans pour autant se faire démasquer par l'équipe adverse. Une partie se déroule en 4 manches.

Déroulement d'une MANCHE

Le 1^{er} joueur choisit au hasard ou en écoutant les arguments des autres, de poser la pince coupante devant la carte d'un autre joueur (JAMAIS UNE DES SIENNES).

On retourne alors la carte.

- S'il s'agit d'une carte Câble Sécurisé (gris), il ne se passe rien.
- S'il s'agit d'une carte Câble Désamorçage (vert), mettre la carte au centre de la table. Lorsque toutes les cartes Désamorçage ont été trouvées (1 par joueur), l'équipe Sherlock **GAGNE**.
- S'il s'agit de la carte BOMBE, l'équipe Moriarty **GAGNE**.



Le joueur qui a dû retourner une de ses cartes prend alors la pince coupante et c'est à son tour de jouer.

FIN de MANCHE

Lorsque le nombre de cartes retournées est égal au nombre de joueurs, la manche est terminée.

On prépare la manche suivante :

- Les cartes Câble Sécurisé retournées sont écartées.
- On rassemble toutes les cartes non retournées, on les mélange et on les redistribue.
- Comme précédemment, les joueurs prennent connaissance de leurs cartes, les mélangent et les étalent face cachée devant eux.
- La nouvelle manche peut démarrer.

Fin de la partie :

- Tous les câbles Désamorçage ont été découverts, l'équipe Sherlock **GAGNE**.
- La carte BOMBE est révélée, l'équipe Moriarty **GAGNE**.
- **Si à la fin des 4 manches** aucune des conditions ci-dessus n'est remplie, l'équipe Moriarty **GAGNE**.

BONNE PARTIE !

CONTENU DE LA BOITE

8 Cartes Rôles

(5 bleues, 3 rouges)



40 Cartes Câble



1 PINCE

