

DAVID CUREL

CHRISTOPHER MATT

PHONE BOMB

15' 10+ 3-6

MATÉRIEL

Cette boîte de jeu contient :

- 72 cartes **Action**
- 17 cartes **Bonus**
- 24 jetons **Points de victoire**
- 6 cartes **Aides de jeu** (3 FR/3 EN)
- 2 règles du jeu (FR/EN)



Pour jouer à Phone Bomb, vous devez préalablement installer l'application mobile Phone Bomb sur un appareil mobile.

Celle-ci est téléchargeable en scannant le QR Code ci-contre. Un seul appareil mobile est nécessaire pour jouer. Une fois installée, l'application ne requiert aucune connexion internet pendant la partie. La langue peut être définie dans l'application.



PRINCIPE DE JEU

Lors d'une manche de **Phone Bomb**, vous manipulez une bombe simulée par un appareil mobile. Pour marquer plus de points que vos partenaires et ainsi vous mettre en avant, vous pouvez :

- désamorcer la bombe,
- préparer votre interview pour tenter de ramener à vous le succès de l'opération,
- quitter le terrain avant que la bombe n'explose,
- valider votre objectif personnel.

Chacun à votre tour, vous effectuez une action sur la bombe puis vous la passez à votre voisin. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent discuter et échanger leurs cartes.

Chaque manche prend fin avec l'explosion de la bombe ou son désamorçage. Une partie se joue en 5 manches. Le joueur totalisant le plus de **Points de victoire** remporte la partie.

MISE EN PLACE

Munissez vous d'un appareil mobile. Installez l'application **Phone Bomb** si ce n'est pas déjà fait puis démarrez la. Choisissez un mode de jeu (cf. p.10). Distribuez ensuite 4 cartes **Action** face cachée à chaque joueur puis posez les cartes restantes pour former une pioche au centre de la table.

Les joueurs *ne doivent pas* regarder leurs cartes avant le début de la manche. Tout joueur pris en faute devra jouer toute la manche avec une carte de moins qu'il défausse immédiatement au hasard.



Une fois prêt, le joueur ayant distribué les cartes démarre la manche dans l'application **Phone Bomb** et pose l'appareil mobile devant le joueur de son choix. Une fois le décompte de chargement terminé, la manche commence. Les joueurs peuvent désormais regarder leurs cartes.

Précisions sur la bombe

La bombe dispose de 15 fils : 5 bleus, 5 jaunes et 5 rouges. Parmi eux, seuls 6 fils ont une utilité : 3 fils piégés et 3 fils de désamorçage. Les autres constituent des fils neutres et n'ont aucune fonction.

Comme dans les films, si le temps tombe à 0, la bombe explose. Pour la désamorcer, il vous faut identifier les 3 fils de désamorçage. Ils doivent tous être coupés pour désactiver la bombe. Cependant, la bombe dispose aussi de 3 fils piégés. S'ils sont tous coupés, la bombe explose.

TOUR DE JEU

Le joueur **actif** est le joueur qui dispose de la bombe devant lui. À son tour, il *doit* jouer deux cartes de sa main qu'il défausse au milieu de la table. Si celles-ci permettent de constituer un symbole complet, il *peut* réaliser l'action correspondante sur la bombe. S'il ne souhaite pas effectuer d'action ou ne peut pas, le joueur *doit* **Passer son tour**.

Une fois qu'il a appuyé sur l'écran de l'application, soit pour réaliser une action, soit pour passer, le joueur passe la bombe au joueur suivant. Il pioche ensuite 2 nouvelles cartes **Action**.



*Le paquet de cartes **Action** est suffisant pour désamorcer la bombe. Une fois la pioche épuisée, vous ne recréez pas de nouvelle pioche. Vous devez terminer la manche avec les cartes que vous avez en main.*

PRÉCISIONS SUR LES ACTIONS

Voici les actions pouvant être réalisées et les combinaisons de cartes nécessaires.

Indication des bons fils déjà coupés

Temps restant

Indication des fils piégés déjà coupés

Arrêter la partie

2 Ajouter du temps

6 Passer son tour

3 Inspecter les fils d'une couleur

Informations obtenues en inspectant les fils de la bombe

4 Fuir

5 Préparer votre interview

1 Couper un fil jaune

1 Couper un fil rouge

1 Couper un fil bleu

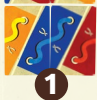


Couper un fil

Pour *couper un fil*, appuyez simplement sur un fil de la bonne couleur.

S'il s'agit d'un fil piégé, un voyant rouge va s'allumer.

S'il s'agit d'un fil de désamorçage, un voyant vert va s'allumer.



1



2

Ajouter du temps

Pour *ajouter du temps*, appuyez sur le bouton représentant une montre. Cela ajoute une trentaine de secondes au temps restant.



3

Inspecter la bombe

Pour *inspecter la bombe*, appuyez sur un bouton représentant un œil de la couleur de votre choix. Ceci va révéler les informations concernant *tous* les fils de cette couleur qui n'ont pas déjà été coupés.

Une pince coupante indique un fil de désamorçage.

Une tête de mort indique un fil piégé.

Un rond barré indique uniquement des fils neutres.



4

Fuir

Pour *fuir*, appuyez sur le bouton représentant un personnage en train de s'enfuir. Passez la bombe au joueur suivant. Ne piochez pas de cartes Action. Vous êtes hors jeu jusqu'à la fin de la manche.

Lorsqu'un joueur fuit, la bombe vous accorde un délai supplémentaire. Ainsi, si la bombe a explosé, c'est que le joueur n'a pas eu le temps d'appuyer sur le bouton *Fuir*.



5

Préparer votre interview

Quand vous *préparez votre interview*, gardez les deux cartes *Interview* devant vous au lieu de les défausser au milieu de la table puis appuyez sur le bouton représentant un microphone. Attention, cette action fait perdre aléatoirement entre 5 et 15 secondes au temps restant.

En fin de manche, le nombre de cartes *Interview* posées devant chaque joueur permet de déterminer qui a le mieux préparé son interview. Attention, les cartes défaussées au milieu de la table ne comptent pas.



6

Passer son tour

Si les deux cartes que vous défaussez ne permettent pas de former un symbole, vous *devez Passer votre tour*. Vous *pouvez* aussi choisir de *Passer votre tour* même si vous pouvez effectuer une action.



Ces informations ne sont pas mises à jour lorsqu'un joueur coupe un fil. Pour les mettre à jour, effectuez à nouveau l'action.

PENDANT CE TEMPS

Phone Bomb est un jeu de communication. Ainsi, pendant que le joueur **actif** manipule la bombe, les autres joueurs *peuvent* s'échanger des cartes en respectant les contraintes suivantes :

- Tous les joueurs peuvent discuter librement entre eux.
- Il est interdit de montrer ses cartes.
- Les cartes doivent être échangées face cachée et en même temps.
- Il n'est pas obligatoire de respecter ses engagements.
- Le joueur **actif** ne peut pas échanger de cartes.



*Lorsqu'il ne reste que deux joueurs, l'un d'eux est forcément le joueur **actif**. Il n'est donc plus possible d'échanger de cartes.*

FIN DE MANCHE

Une manche prend fin dans 2 cas : si la bombe est désamorcée ou si la bombe explose.

Quand la bombe est désamorcée, tous les joueurs n'ayant pas fui gagnent 2 points. Un bonus **Interview** de 1 point supplémentaire est accordé au joueur ayant le mieux préparé son interview. Il s'agit du joueur ayant le plus de cartes **Interview** posées devant lui. À égalité, le bonus **Interview** n'est accordé à personne.

Quand la bombe explose, les joueurs ayant fui marquent 1 point chacun.

Vous pouvez marquer des points supplémentaires si vous utilisez les cartes **Bonus**. Reportez vous à la section correspondante si vous avez besoin de précisions.

Utilisez les jetons **Points de victoire** pour garder le compte des points de chaque joueur.



Exemples



La bombe vient d'être désamorcée. Frédéric est encore le seul à avoir fui. Il ne marque pas de point. Tous les autres joueurs marquent 2 points.

Dylan et Kévin ont préparé 2 fois leur interview. Ils ont donc 4 cartes devant eux. A égalité, personne ne remporte le bonus **Interview**.

Si Dylan avait préparé une fois de plus son interview, il aurait 6 cartes devant lui. Avec la majorité stricte de cartes, il remporterait le bonus **Interview** de 1 point supplémentaire.



La bombe vient d'exploser. Frédéric est le seul à avoir fui. Il marque 1 point. Les autres joueurs ne marquent aucun point.

CARTES BONUS (OPTIONNELLES)

Si vous coopérez efficacement, il est possible que vous arriviez à désamorcer la majorité des bombes. Dans ce cas, il est temps d'introduire les cartes **Bonus** qui vont venir perturber l'équilibre qui aurait pu s'installer.

Au début de chaque manche, distribuez à chaque joueur une carte **Bonus**. Celle-ci lui indique une condition à remplir pour marquer 1 point supplémentaire.

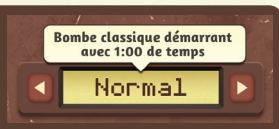
Une aide de jeu précise les conditions pour chacune des cartes **Bonus**.



MODES DE JEU

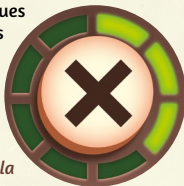
Sur l'écran d'accueil, vous pouvez choisir un *mode de jeu* avant de commencer une manche. Lors du premier démarrage de l'application, seuls les modes *Découverte* et *Normal* sont disponibles. Des modes supplémentaires peuvent être débloqués en jouant.

Pour obtenir les informations concernant un mode de jeu, sélectionnez-le puis appuyez sur son nom. Une info bulle en affichera les détails.



- **Mode Découverte** : 1 minute, c'est très court pour découvrir le jeu et s'appropriier le fonctionnement de la bombe. Le mode *Découverte* vous offrira un peu plus de temps. Vous pouvez aussi essayer de désamorcer la bombe sans jouer de cartes, simplement pour vous assurer d'avoir bien compris le fonctionnement de l'application.
- **Mode Normal** : 1 minute, c'est quand même bien. Faites simplement attention à ajouter du temps régulièrement. C'est dans ce format que le jeu prend toute sa saveur.
- **Limite de temps par joueur** : Après quelques parties, vous débloquerez peut-être des modes indiquant *limite de temps par joueur*. Une jauge de temps fera alors son apparition. Chaque joueur devra manipuler la bombe avant que cette jauge ne se vide.

Attention, en fonction du mode, la réaction de la bombe ne sera pas la même une fois la jauge vide.



Paramètres : bombe immobile

Le jeu a initialement été conçu pour que la bombe soit passée de mains en mains entre les joueurs. Cette manipulation prend du temps. Si vous souhaitez jouer sans vous passer la bombe, activez l'option **Tablette** dans le paramétrage de l'application. Les paramètres de temps seront modifiés pour intégrer le fait que vous ne perdrez pas de temps à vous passer la bombe.

Cette option est activée au démarrage en fonction de la taille de votre écran. Vous pouvez cependant la forcer à votre convenance.

VARIANTE : SI VRAIMENT VOUS VOULEZ JOUER À 2

Phone Bomb est un jeu de communication. Échanger des cartes entre joueurs est primordial. C'est malheureusement impossible dès qu'il ne reste plus que 2 joueurs autour de la bombe.

Pour permettre les échanges à moins de 3 joueurs, retournez 4 cartes **Action** face visible sur la table. À chaque instant, un joueur n'ayant pas la bombe devant lui peut échanger une carte de sa main avec une des cartes visibles.

Cette variante rend le jeu plus stratégique et l'éloigne du jeu de communication qui a été pensé initialement. C'est pourquoi la boîte et les règles indiquent que le jeu est prévu pour être joué de 3 à 6 joueurs.



AURORA