

MISSION PAS POSSIBLE !

Alerte, alerte !

La base a été piégée, la situation est désespérée ! Réunissez vos meilleurs agents pour réussir cette mission pas possible !

Plus de vingt bombes ont été détectées et le compte à rebours a commencé. Votre équipe est la dernière chance d'éviter la destruction totale !

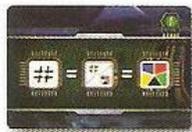
Votre mission, si vous l'acceptez, sera de vous coordonner en faisant preuve de sang-froid pour désamorcer leurs mécanismes complexes dans les temps.

Soyez rapide, ce jeu s'auto-détruit dans 10 minutes....

Contenu



• 11 cartes
Sabotage



• 54 Cartes
Bombe



• 1 Sac en tissu



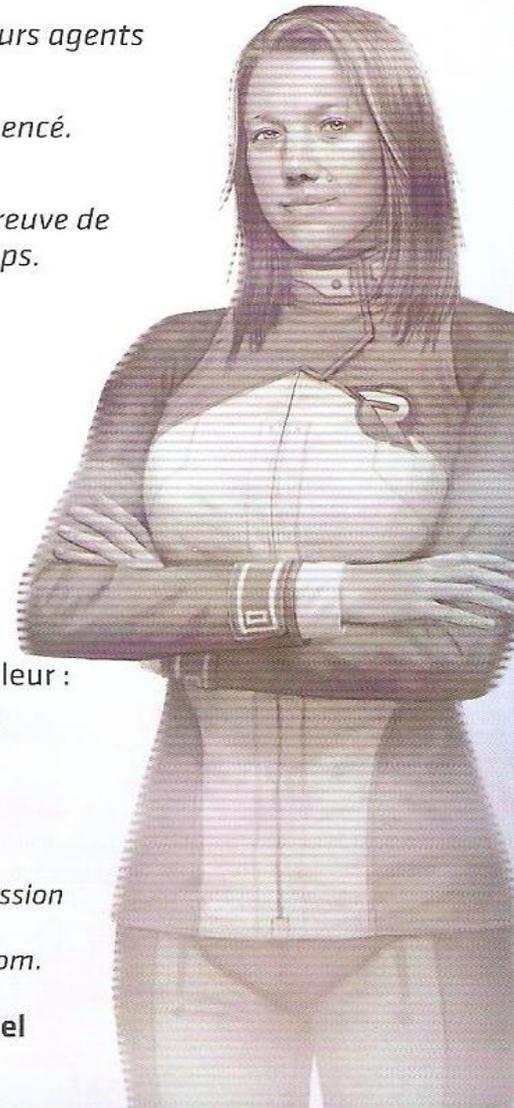
• 25 Dés spéciaux
(5 de chaque couleur :
rouge, bleu, vert,
jaune et noire)

L'application (gratuite) à télécharger

Cette application vous aide à garder un œil sur le compte à rebours de dix minutes avant la catastrophe. Téléchargez l'application gratuite des Accessoires de Renegade Games sur iOS ou Android pour une expérience Mission pas possible au top !

Rendez-vous à l'adresse suivante pour plus de détails : www.renegade-france.com.

Note : si vous ne pouvez pas télécharger l'application, n'importe quel minuteur réglé sur dix minutes fera l'affaire.



*Ces règles sont destinées à une partie standard.
Référez-vous à la fin de ce manuel pour découvrir les changements concernant une mise en place avancée.*

Installation

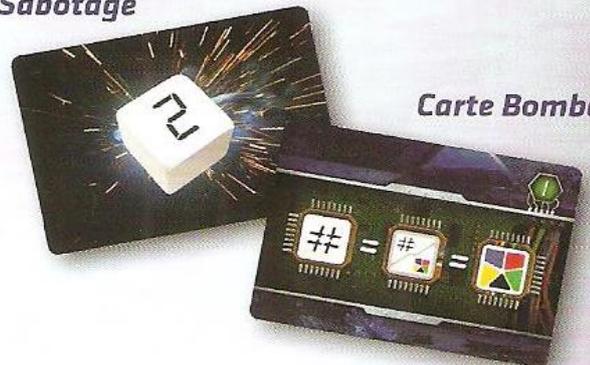
Séparez les cartes Bombe des cartes Sabotage.

Note : dans le paquet de cartes se trouvent 5 cartes Bombe plus difficiles (2 Doubles Piles et 3 Grandes Pyramides, valant chacune 6 points). Retirez ces cartes du jeu, sauf si vous désirez une partie plus difficile.

Mélangez les cartes Bombe et distribuez-en deux à chaque joueur. Si vous jouez une partie en solo, distribuez-vous quatre cartes.

Chaque joueur place ses cartes face visible en face de lui sur la table de jeu.

Carte
Sabotage



Carte Bombe

Si la première carte qu'un joueur reçoit est une carte valant 3, 4 ou 6 points, la seconde carte doit valoir 1 ou 2 points. Pour une partie solo, vous devez avoir au moins trois valeurs différentes (1, 1, 2, 3, ou 2, 3, 3, 4, et ainsi de suite). Distribuez des cartes jusqu'à avoir une bonne configuration, puis remélangez les cartes non utilisées dans le paquet.



Ensuite, constituez un paquet de cartes face cachée pour former une pioche. Le nombre de cartes dépend du nombre de joueurs et de la difficulté visée :

Nb. de joueurs	Entraînement	Standard	Expert	Élite	Dément
1	16	19	21	23	25
2	17	20	22	24	26
3	18	21	23	25	27
4	19	22	24	26	28
5	20	23	25	27	29

Remettez les cartes restantes dans la boîte.

À partir de la pioche, disposez 5 cartes Bombe face visible au centre de la table, en ligne.

Mélangez 6 cartes Sabotage avec la pioche des cartes Bombe que vous placez face cachée à côté des 5 cartes Bombe face visible.

Placez les 25 dés dans le sac.

Un joueur prend le sac de dés... et vous êtes prêts à jouer.



Déroulement de la partie

Lancez le minuteur. Votre équipe et vous avez à présent dix minutes pour désamorcer toutes les bombes. Chaque carte Bombe nécessite une combinaison de dés différente pour être désamorcée.

Le joueur avec le sac pioche un nombre de dés égal au nombre de joueurs, puis les lance. Chaque joueur doit prendre ensuite un et un seul de ces dés. Les joueurs peuvent communiquer pour déterminer la meilleure façon de se les répartir.

Note : dans une partie à 2 joueurs, lancez quatre dés, chaque joueur en prenant *deux*.

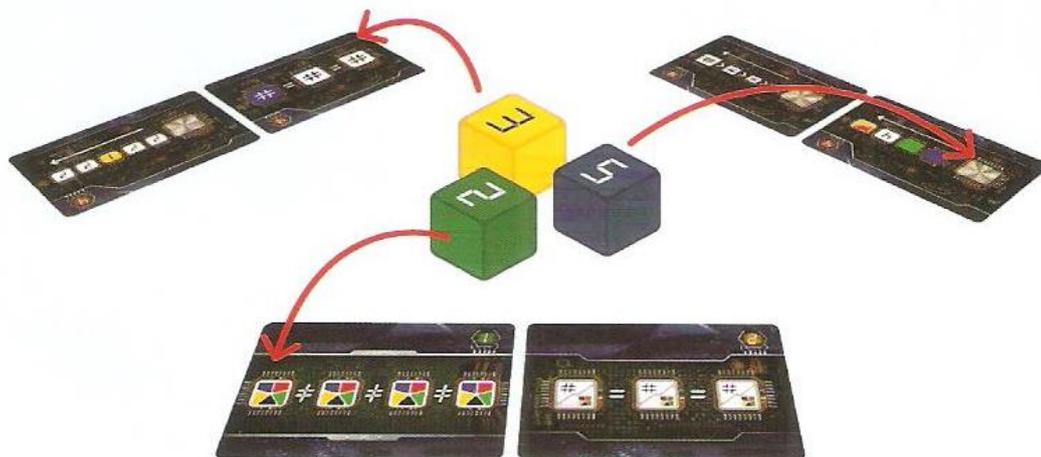
Note : dans une partie solo, lancez et conservez trois dés.

Note : dans une partie solo ou à 2 joueurs, placer plusieurs dés sur une même carte Bombe est autorisé.

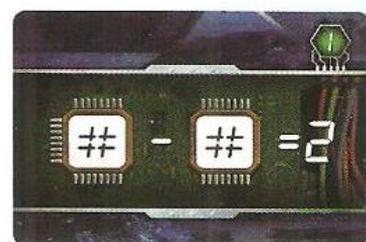
Si un joueur prend trop de dés dans le sac, il doit tous les y remettre avant de procéder à une nouvelle pioche de dés. S'il en prend trop peu, il pioche ce qu'il lui manque. S'il n'y a pas assez de dés dans le sac pour piocher le bon montant, il pioche ce qui reste et la partie continue. S'il n'y a plus de dés à piocher, la partie est perdue.



Les joueurs prennent le dé qu'ils ont choisi et doivent le placer sur une icône correspondante sur l'une de leurs cartes Bombe. Chaque dé non pris par un joueur doit être relancé (cf. « Dés Inutilisés »).



En dehors des cartes Pile et Pyramide (voir ci-après), les dés peuvent être placés dans n'importe quel ordre. Par exemple, sur cette carte, un joueur pourrait commencer par placer un 1 sur le second espace ; il aura alors besoin d'un 3 pour finir de désamorcer la bombe. L'ordre dans lequel les espaces sur les cartes sont remplis dépend donc du choix du joueur.



Anatomie d'une carte Bombe

Les icônes sur les cartes Bombe indiquent la couleur ou la face des dés qui doivent être placés pour désamorcer les bombes. Référez-vous à la section à la fin des règles intitulée « **Description des Icônes** » pour un résumé des différentes combinaisons de dés recherchées.

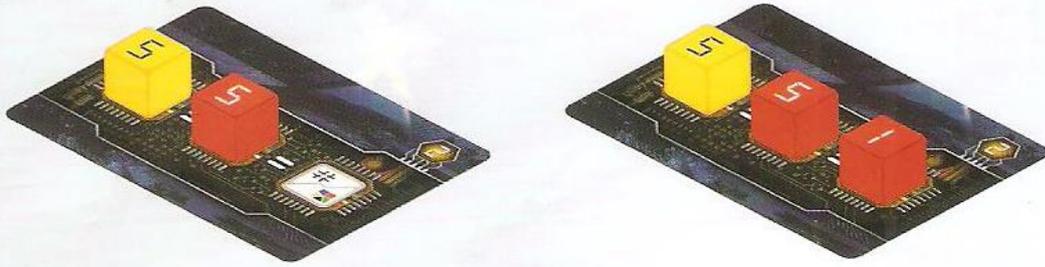
Le nombre indiqué dans le coin supérieur droit de la carte est le nombre de points gagnés par votre équipe à la fin de la partie si elle parvient à désamorcer la bombe. Plus cette valeur est importante, plus la bombe est complexe à désamorcer.

Note : en dehors des Piles et des Pyramides, les dés sont placés sur les espaces comportant les icônes correspondantes. Les symboles entre ces espaces font toujours référence aux dés adjacents.

Exemple : il est nécessaire avec cette carte que le nombre sur le dé OU la couleur du dé corresponde.



Si le premier dé est un 5 Jaune et est placé sur l'espace le plus à gauche, l'espace adjacent devra comporter un dé jaune ou un 5.



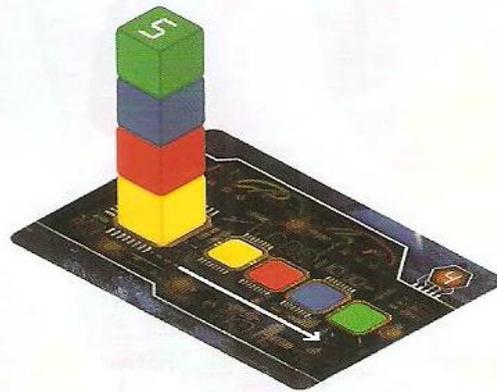
À présent qu'un 5 Rouge a été placé sur le second espace, le troisième espace peut au choix être un dé Rouge ou un 5.

► Piles



Certaines cartes Bombe nécessitent des piles de dés qui doivent être placés les uns au-dessus des autres. Les cartes Pile possèdent un espace gris vide et ont une flèche allant de gauche à droite. Ces cartes fonctionnent de la même manière que n'importe quelle autre carte Bombe, à l'exception des points suivants :

- Les dés doivent être placés en respectant l'ordre (comme indiqué en suivant la flèche sur la carte, de gauche à droite).
- Les dés sont empilés sur l'espace gris vide et pas sur les icônes.
- Si, pour quelque raison que ce soit, une Pile ou une Pyramide s'effondre, tous les dés sur la carte sont remis dans le sac. Désamorcer une bombe est un travail de précision !



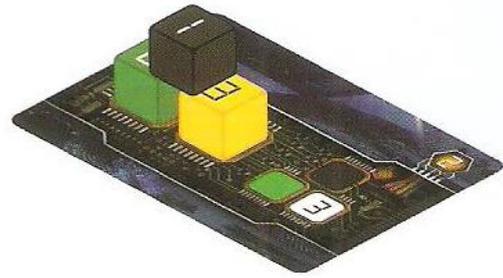
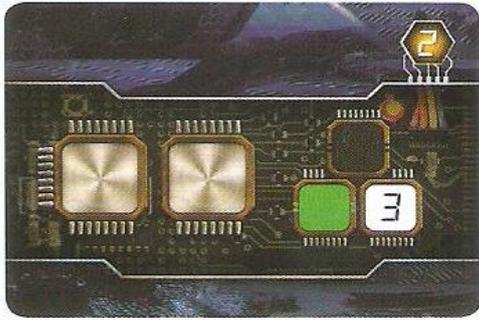
Dans l'exemple ci-dessus, un dé Jaune doit être placé en premier, puis un dé Rouge doit être empilé au-dessus, puis un dé Bleu, et enfin un dé Vert.

► Pyramides

Les Pyramides fonctionnent un peu comme des Piles, puisqu'il s'agit de placer les dés dans un ordre donné, mais avec un peu plus de marge de manœuvre. Ainsi, un dé peut être placé dès lors qu'il peut être posé sur quelque chose. Cela peut être la carte elle-même (si c'est un dé destiné à être à la base), ou sur une combinaison composée de deux dés. Dans l'exemple suivant, le dé Vert ou le 3 doivent être placés en premier, et le dé Noir doit être placé en dernier.



De même que pour les cartes Pile, les dés doivent être placés dans les espaces gris vides et non pas sur les icônes elles-mêmes.



Note : un dé placé sur une carte Bombe ne peut pas être déplacé ou retiré (sauf s'il est retiré par une carte Sabotage ou un Dé Inutilisé - cf. ci-après).

Les Dés Inutilisés

Tout dé non utilisé par un joueur doit être relancé. Chaque joueur doit ensuite prendre un dé (si possible) d'une de ses cartes Bombe et le remettre dans le sac. La couleur ou la valeur du dé doit correspondre au Dé Inutilisé.

Un dé placé sous un autre dé dans une Pyramide ou une Pile ne peut pas être retiré, ni un dé sur une carte qui vient d'être complétée.



Exemple : durant une partie à trois joueurs, deux d'entre eux ont pris un dé, mais le troisième ne peut pas être utilisé. Ce dé est alors lancé, produisant un 5. Comme il s'agit d'un dé Rouge, chaque joueur doit retirer d'une de ses cartes Bombe et remettre dans le sac un dé Rouge ou un dé indiquant 5, si cela lui est possible. Simon remet son 5 Bleu dans le sac. Igor remet son 2 Rouge. De son côté, Stéphanie n'a pas de 5, et son dé Rouge ne peut pas être retiré car il n'est pas au sommet de sa pile.

Note : dans le cas où plus d'un dé doit être lancé, vous devez procéder dé par dé (en lançant un premier dé puis en appliquant son effet, avant de lancer un second dé, et ainsi de suite), et ce dans l'ordre de votre choix.

Désamorcer une bombe

Quand tous les dés demandés ont été placés sur une carte Bombe, la bombe a été désamorcée. Appliquez les étapes suivantes :

- 1) Retirez les dés de la carte, et remettez-les dans le sac.
- 2) Placez la carte Bombe à l'écart, face cachée.
- 3) Choisissez l'une des cartes Bombe de la ligne centrale et mettez-la à la place de votre carte Bombe désamorcée.
- 4) Remplacez la carte Bombe que vous avez choisie avec une nouvelle carte de la pioche.
- 5) Si vous avez pioché une carte Sabotage, activez-la (voir ci-après), puis piochez une nouvelle carte.

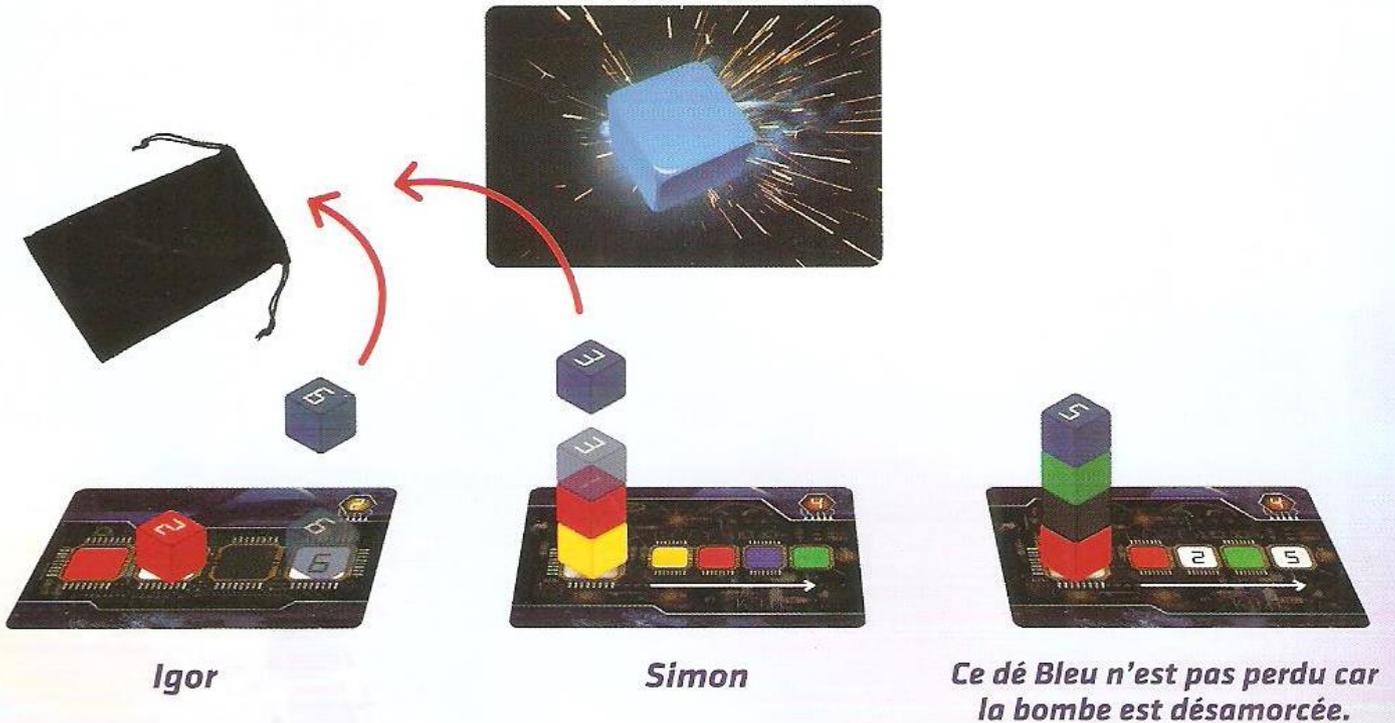
ASTUCE : si vous avez déjà une carte Bombe de niveau 3 ou 4, sauf si vous ne pouvez pas faire autrement, ne prenez pas de nouvelle carte Bombe de niveau 3 ou 4, car utiliser un dé peut être plus compliqué dans une telle configuration.



Cartes Sabotage

Les cartes Sabotage montrent soit un numéro de dé, soit une couleur de dé. Dans un cas comme dans l'autre, tous les joueurs doivent retirer d'une de leurs cartes Bombe *un* dé qui corresponde à la couleur ou à la valeur indiquée, et le remettre dans le sac (si cela est possible).

Exemple : Jeanne vient juste de désamorcer une carte Bombe. Elle en choisit une nouvelle dans la ligne centrale face visible et pioche une nouvelle carte en remplacement. Celle-ci est une carte Sabotage. La carte indique un dé Bleu. Jeanne l'annonce aux autres joueurs, et tous les joueurs doivent retirer un dé Bleu d'une de leurs cartes Bombe et le remettre dans le sac, si cela leur est possible. Après avoir résolu l'effet de cette carte Sabotage, Jeanne pioche une nouvelle carte pour la remplacer.



Note : sur une carte Bombe complétée, on ne retire JAMAIS de dé, même si celui-ci correspond à une carte Sabotage ou à un Dé Inutilisé qui vient d'être lancé. Dès que le dernier dé demandé est placé sur une carte Bombe, celle-ci est considérée comme complétée.

Une fois que tous les dés ont été répartis et que les cartes Sabotage ont été activées, le joueur qui avait le sac passe celui-ci au joueur suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Ce joueur pioche des dés de la façon expliquée ci-dessus, les lance, et ainsi de suite. Ce processus continue jusqu'à la fin de la partie.

Note : si, à n'importe quel moment de la partie, un joueur a un placement de dé incorrect sur une carte Bombe, l'intégralité des dés déposés sur la carte est remise dans le sac.



Fin de la partie

La partie s'achève sur la victoire des joueurs si l'équipe parvient à désamorcer le nombre de bombes fixé par la difficulté de la partie avant la fin du compte à rebours. Dès que la dernière carte Bombe est ôtée de la ligne au milieu de la table, arrêtez le minuteur : la partie est gagnée.



(Il n'est pas nécessaire de désamorcer les deux cartes en face de vous à ce moment-là : l'objectif est de s'occuper de toutes les cartes du milieu de la table. Coup de chance, les cartes en face de vous sont des bombes qui ne parviennent pas à exploser !)

Note : le niveau de difficulté « Dément » demande aux joueurs de désamorcer toutes les cartes du milieu de la table, mais également celles face à eux. Prenez bien en considération que ce mode de difficulté est pratiquement impossible à réussir. Si vous y parvenez, n'hésitez pas à poster une photo de votre victoire et à la raconter sur la page Facebook de Renegade France !



La partie s'achève sur une défaite des joueurs si le compte à rebours s'achève avant que votre équipe parvienne à désamorcer toutes les bombes, ou si vous vous retrouvez dans une situation où vous devez piocher des dés d'un sac vide.

Score

À la fin de la partie, les joueurs vont compter leur score et le noter dans les archives à la fin de ce livret de règles. Les points se comptent comme suit :

- 10 points si vous avez gagné (c'est-à-dire êtes parvenus à désamorcer le nombre requis de bombes) ;
- 1 points pour chaque tranche complète de 10 secondes restantes (si vous l'emportez) ;
- le nombre de points indiqués sur les cartes Bombe que vous avez désamorcées ;
- 2 points pour chaque carte Sabotage activée.

Mises en place avancées

Les mises en place avancées permettent aux joueurs d'ajuster plus précisément le niveau de difficulté souhaité, et de viser des scores plus importants.

Tout d'abord, chaque joueur reçoit deux cartes Bombe (quatre dans une partie solo), de la même façon qu'au cours d'une partie standard. Ensuite, regroupez les cartes Bombe par leur valeur en points (le chiffre en haut à droite de la carte). Mélangez chacune de ces piles séparément. Toujours de la même manière que pour une partie standard, vous choisissez votre niveau de difficulté en déterminant le nombre de cartes Bombe à désamorcer. Ensuite, vous choisissez combien de cartes de chaque valeur vous voulez utiliser. Pour des parties plus difficiles, partez sur des 3 et des 4 ; inversement, pour des parties plus faciles, utilisez plus de 1 et de 2.

Exemple : vous jouez une partie à trois joueurs, de difficulté Standard, ce qui implique l'utilisation de 21 cartes Bombe. Vous voulez marquer un maximum de points, et décidez donc d'utiliser sept cartes de niveau 4, sept de niveau 3, quatre de niveau 2, et une de niveau 1.

Une fois vos cartes choisies, vous pouvez procéder à l'installation d'une des deux façons suivantes :

► Pioche unique

Mélangez les cartes choisies avec le nombre nécessaire de cartes Sabotage (comme décrit dans la mise en place classique), et disposez les cartes de la même manière que pour une mise en place classique (c'est-à-dire une pioche et cinq cartes face visible).



► Piles

Mélangez chaque niveau des cartes Bombe séparément et placez les paquets face visible au milieu de la table. Ensuite, mélangez les cartes Sabotage et placez-en le paquet face cachée à côté des piles de cartes Bombe.



Cartes Sabotage

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Quand un joueur désamorce une carte Bombe :

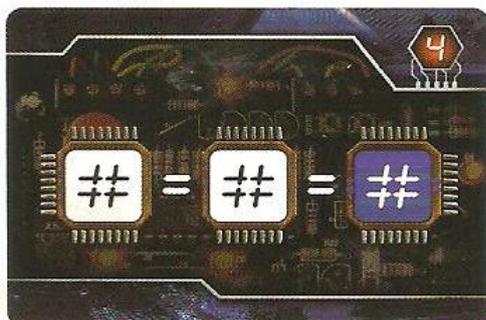
- 1) il PEUT CHOISIR de révéler et activer une carte Sabotage ;
- 2) il choisit une carte Bombe d'un paquet face visible de son choix.

Toutes les autres règles ainsi que la façon de compter le score sont les mêmes que dans une partie standard.

Description des Icônes

 Un symbole # signifie que la valeur du dé a une importance, mais que cette valeur peut être choisie par le joueur.

Exemple :



Pour cette carte, le joueur peut choisir quelle valeur placer, mais ses trois dés doivent avoir la même. Par ailleurs, sur l'emplacement le plus à droite, seul un dé Bleu peut être placé.

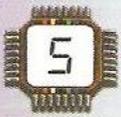


Un signifie que la couleur du dé a une importance, mais que cette couleur peut être choisie par le joueur.

Exemple :

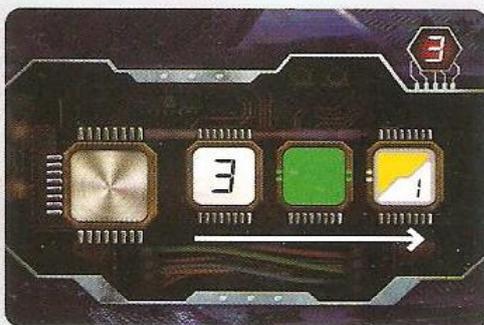


Pour cette carte, le joueur peut choisir quelles couleurs il place, mais chaque dé doit être d'une couleur différente de celle du ou des dé(s) adjacent(s).



Un dé blanc signifie que n'importe quelle couleur peut être utilisée (il n'y a pas de dés blancs).

Exemple :



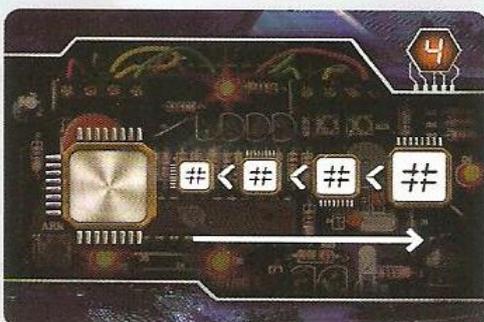
La pile doit démarrer avec un 3, de n'importe quelle couleur.



Une séparation sur un dé indique qu'un dé remplissant l'un ou l'autre des critères fonctionne. Par exemple, dans la carte ci-dessus, le sommet de la Pile peut être un dé Jaune de n'importe quelle valeur, ou un dé de n'importe quelle couleur d'une valeur de 1.

Un symbole \rangle ou \langle signifie que le ou les dé(s) adjacent(s) doi(ven)t être d'une valeur plus ou moins élevée à la précédente. Les symboles de dés sont plus ou moins gros pour permettre de rapidement repérer lesquels doivent avoir des valeurs plus faibles ou plus importantes.

Exemple :

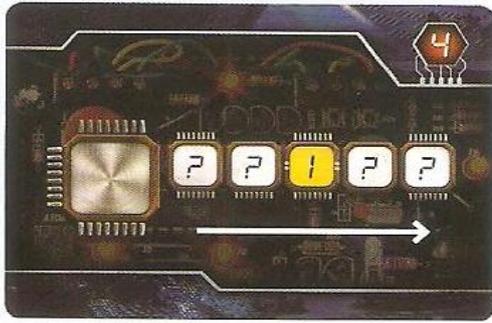


Cette pile demande des dés de valeur croissante vers le sommet de la pile. Par exemple : $2 < 4 < 5 < 6$.



Un ? signifie que n'importe quel dé peut être placé sur cet espace.

Exemple :



Cette pile de 5 dés peut avoir n'importe quel dé dans quatre de ses espaces, mais le troisième dé doit être un 1 Jaune.

Crédits

Renegade Game Studios

Président & éditeur : Scott Gaeta

Coordinateur : Robyn Gaeta

Design graphique : Faith Harke

MISSION PAS POSSIBLE (FUSE)

Auteur du jeu : Kane Klenko

Illustration de couverture : Chris Ostrowski

Design graphique : Luis Francisco & Marc Mejia

ORIGAMES

Chef de projet : Simon Gervasi

Traduction : Dimitri Pawlowski

Design graphique : Igor Polouchine

Remerciements spéciaux : Julia Smith, Mike Girard, Sean Wainwright, Jack Sweek, Kristi Bush, Bert Hui, Aric Jack, William Zobac, Tracy Myers et Ryan Myers.

Le créateur du jeu aimerait remercier :

Ma femme merveilleuse, Carrie, pour à peu près tout. Je n'aurais pas pu accomplir tout ça sans toi. Mes fils Carter et Kallen. Et tous les testeurs du jeu : Jeff Fahrenbach, Sam Bottoni, Jenny Bottoni, Sandy Klenko, Tracy Forkash, Ian Forkash, Kyle Klenko, Nick Neumann, Morgan Neumann, Kevin Hicks, Jeremy Van Maanen, Tina Rauls, Seth Van Orden, Tania Van Orden, Chris Napierala, Keith Matejka, Nate Hendon, Stacci Barganz, Todd Barganz, Lizzy Barganz, Karlene Hendon, Aaron Hendon, Valerie Emerson, Larry Kruger, Canyon Forkash, Kyle Fromm, Julie Fromm, Pete Pfarr, Cortnie Pfarr, Ed Marriott, Mike Lashua, Adam Buckingham, David Felker et Scott Metzger.

Pour des informations complémentaires, ou toute question, venez nous rendre visite en ligne :

www.renegadegames.com

Édition française Powered by Origames



RENEGADE
GAME STUDIOS

www.facebook.com/PlayRGS

@PlayRenegade

@Renegade_Game_Studios

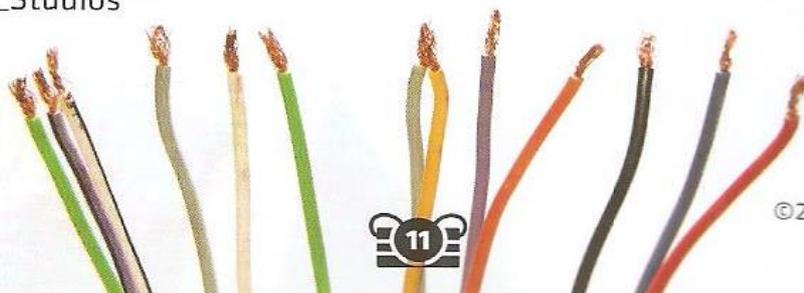


ORIGAMES[®].FR

www.facebook.com/PlayRGSFrance

www.renegade-france.com

Tournois, Événements : www.action-jeux.com



©2017-2018 Renegade Game Studio