

MISSION PAS POSSIBLE !

KANE KLENKO

Le jeu coopératif
contre la montre

00 05

10 MINUTES POUR
RELEVER LE DÉFI



MISSION PAS POSSIBLE !

ÂGES : 10+
DURÉE : 10 MIN
JOUEURS : 1-5

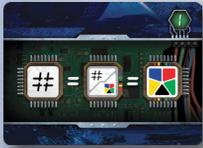
Introduction

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

CONTENU



49 cartes Bombe



25 dés customisés
(05 par couleur)



01 sac à dés



11 cartes Sabotage*



05 cartes Bombe avancée*

*Ces cartes sont séparées des autres dans la boîte et destinées uniquement aux joueurs confirmés. Ne les ouvrez pas avant d'avoir fait plusieurs parties de Mission pas Possible !.

L'ordinateur de la base est fonctionnel pour vous permettre de suivre le compte à rebours de 10 minutes avant que la base ne soit détruite. Téléchargez l'application gratuite **Renegade Games Companion app** sur votre appareil iOS ou Android pour enrichir votre expérience de Mission pas Possible ! N'importe quel minuteur fait aussi l'affaire.



Installation

Note : Ces règles partent du principe que vous jouez en mode de difficulté **ENTRAINEMENT** ou **STANDARD**, qui n'utilise pas les cartes **Sabotage** et **Bombe avancée**. Les joueurs vétérans peuvent trouver les règles pour les niveaux de difficultés avancés vers la fin de ce livret (p. 8–9).

Carte Sabotage



Carte Bombe



- Mélangez les 49 **cartes Bombe**. Composer une **pioche Bombe** en piochant autant de cartes Bombe qu'indiquées par le tableau ci-dessous en fonction du nombre de joueurs et du **Niveau de Difficulté** que vous avez choisi. Rangez les cartes Bombe non utilisées dans la boîte sans les regarder.

Nbre de joueurs	Entrainement	Standard	Expert	Élite	Dément
1	19	21	24	26	28
2	19	22	25	27	29
3	24	27	29	31	33
4	28	31	33	35	37
5	32	36	39	42	44

- Piochez et distribuez à chaque joueur deux cartes Bombe qu'il pose devant lui face visible (Mode solo : prenez quatre cartes Bombe).
- Vous devez avoir au moins une carte d'une valeur de 1 ou 2 devant vous (Mode solo : vous devez avoir au moins trois valeurs de cartes différentes : 1,1,2,3 ou 1,2,3,4, etc.). Si nécessaire, distribuez de nouvelles cartes jusqu'à ce que tous les joueurs aient une **combinaison de départ légal**. Remélangez les cartes non distribuées avec la pioche.
- Révélez les cinq premières cartes de la pioche et placez-les face visible en ligne au milieu de la table. Puis, placez la pioche face cachée à une des extrémités de cette ligne.
- Mettez les 25 **dés** dans le **sac à dés**, mélangez-les bien et passez le sac à un joueur.



Vous êtes prêts à jouer. Lancez le compte à rebours, il vous reste 10 minutes pour désamorcer toutes les Bombes !



Mise en place
pour 4 joueurs

Comment jouer ?

MISSION PAS POSSIBLE ! se joue en plusieurs tours. À chaque tour, un joueur a le sac mais tous les joueurs participent. Voici les cinq étapes de résolution d'un tour :

1. Piocher et lancer les dés
2. Répartir les dés
3. Désamorcer les Bombes
4. Relancer les dés non utilisés
5. Passer le sac à dés

Étape 1 : Piocher et lancer les dés

Le **joueur avec le sac** pioche un nombre de dés égal au nombre de joueurs, puis les lance sur la table en s'assurant que tous les joueurs les voient.

Note : Les parties en solo ou à 2 joueurs sont légèrement différentes. Dans une partie à 2 joueurs, lancez quatre dés, chaque joueur en prend deux. Dans une partie solo, lancez et conservez trois dés.

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 qui lui manque. S'il n'y a pas assez de dés dans le sac pour piocher le bon nombre, il pioche ce qui reste et la partie continue. S'il n'y a plus de dés à piocher, la partie est perdue.

Étape 2 : Répartir les dés

Chaque joueur récupère un (**et un seul**) dé et le place sur une icône correspondante sur l'une de ses cartes Bombe s'il le peut. Le but de votre équipe est de réussir à placer autant de dés que vous le pouvez, vous devez donc communiquer rapidement pour y arriver !

Note : Dans une partie solo ou à 2 joueurs, comme vous lancez plus de dés, vous pouvez placer plusieurs dés sur une même carte Bombe, 2 pour une partie à 2 joueurs et 3 pour une partie solo.

Le placement de dés peut s'avérer subtile, chaque carte Bombe demandant des chiffres et/ou des couleurs de dés spécifiques, et parfois également dans un ordre précis. Vous ne pouvez pas placer un dé sur un emplacement libre qui ne correspond pas à la contrainte de la carte (Cf. DESCRIPTION DES ICÔNES pour apprendre les contraintes de désamorçage des cartes Bombe).



Note : À n'importe quel moment, si vous vous rendez compte d'une erreur de placement, remettez tous les dés qui sont sur la carte dans le sac.

Étape 3 : Désamorcer les Bombes

Lorsque vous avez rempli toutes les contraintes d'une carte Bombe, cette Bombe est **désamorcée**. Retirez les dés de la carte et placez-les dans le sac, puis défaussez la carte et placez-la de côté.

Vous devez ensuite choisir une des cinq cartes Bombe disponible au milieu de la table pour remplacer celle que vous venez de désamorcer. Lorsque c'est fait piochez une nouvelle carte et ajoutez-la à la ligne.

Si plusieurs Bombes sont désamorcées pendant le même tour, remplacez-les de la même manière une par une dans l'ordre de votre choix.

Note : Dans une partie solo ou à 2 joueurs, vous pouvez désamorcer une Bombe avant d'avoir fini de placer tous vos dés. Vous pouvez ainsi choisir votre nouvelle carte en fonction du ou des dés qu'il vous reste à placer.



Étape 4 : Relancer les dés non utilisés

Les dés non utilisés doivent être relancés une fois par le joueur qui a le sac. Chaque joueur doit retirer **un dé** d'une de ses cartes qui correspond soit à la couleur soit au résultat obtenu (si possible).

Les dés retirés sont replacés dans le sac avec le dé relancé. S'il y a plusieurs dés non utilisés, chaque dé doit être lancé seul et résolu avant de relancer le suivant.

Note : Les dés qui sont en-dessous d'autres dés dans une Tour ou une Pyramide sont protégés et ne sont jamais retirés pendant une relance.

Exemple : Durant une partie à trois joueurs, un dé ne peut pas être utilisé. Stéphanie relance le dé, et obtient un 5 Rouge, chaque joueur doit retirer d'une de ses cartes Bombe un dé Rouge ou un dé d'une valeur de 5, si c'est

possible. Simon retire son 5 Bleu et Igor 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 Tour. Le dé relancé et les dés retirés sont remis dans le sac.



Étape 5 : Passer le sac à dés

La dernière étape de chaque tour est simple : Le joueur qui a le sac le passe au joueur à sa gauche et un nouveau tour peut commencer !

Anatomie d'une carte Bombe

Chaque carte Bombe à deux principales informations : 1) sa **Valeur** et 2) les **dés exigés**.

La Valeur

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.

Les dés exigés

Les cartes Bombes demandent deux à cinq dés pour être désamorcées (les cartes Bombe avancées en demandent six). Certaines cartes vous demandent simplement des dés d'une couleur ou d'une valeur. D'autres demandent, en plus, qu'ils résolvent une addition.

(Cf. DESCRIPTION DES ICÔNES pour apprendre les contraintes de désamorçage des carte Bombe).



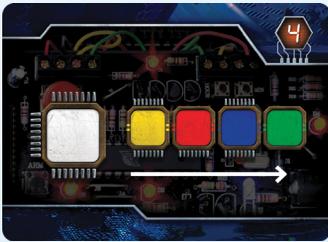
Règles Spéciales : Tours et Pyramides

Certaines cartes Bombe appelées **Tours** et **Pyramides**, demandent que vous empiliez les dés. Mais soyez prudent, si une Tour ou une Pyramide incomplète s'écroule pendant la partie et ce quelle que soit la raison, vous devrez remettre tous les dés de la carte dans le sac. Désamorcer des Bombes est un travail délicat !

► Tours

Les Tours possèdent sur la gauche de la carte un espace vide et à droite un nombre de dés requis le long d'une flèche qui va de la gauche vers la droite. Les Tours possèdent un fonctionnement légèrement différent des autres Bombes :

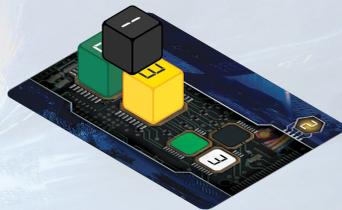
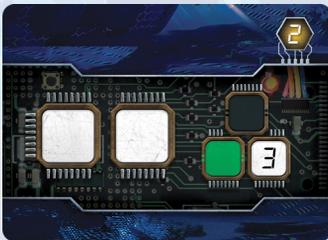
- Les trois à cinq dés exigés doivent être empilés sur l'espace vide.
- Les dés doivent être placés dans l'ordre indiqué par la flèche (c'est à dire que le dé du dessous doit correspondre au dé requis le plus à gauche et ainsi de suite).



► Pyramides

Les Pyramides possèdent sur la gauche de la carte deux espaces vides et à droite trois dés requis organisés en forme de pyramide. Les Pyramides possèdent un fonctionnement légèrement différent des autres Bombes :

- Les dés exigés forment une pyramide dont la base est placée dans les deux espaces vides.
- Vous pouvez placer les deux dés de la base dans l'ordre que vous voulez.
- Le dé du dessus ne peut pas être placé tant que les deux dés du dessous ne le sont pas.



Fin de Partie

La bonne nouvelle c'est que vous n'avez pas besoin de désamorcer toutes les Bombes, juste ce qu'il faut pour qu'il n'y en ait plus dans la pioche ni dans la ligne centrale face visible (autrement dit, vous n'êtes pas obligé de désamorcer les deux cartes Bombe devant les joueurs : elles s'avèrent être des leurres).



Si votre équipe réussit à désamorcer suffisamment de Bombes, vous avez sauvé la base ! Arrêtez immédiatement le minuteur.

Note : Le niveau de difficulté **DÉMENT** demande que vous désamorciez toutes les Bombes du jeu, y compris celle posées devant vous.



Si le minuteur arrive à 0 avant que vous n'ayez désamorcer toutes les Bombes ou que le sac de dés est vide lorsqu'un joueur doit piocher des dés, vous avez échoué la base est détruite.

Calculez votre Score

À la fin de la partie, calculez vos points et reportez votre résultat dans le Registre à la fin de ce livret ou sur votre application. Utilisez ce système de score :

- 10 points si vous avez sauvé la base.
- 1 point par tranche de 10 secondes complètes qui restent (seulement si vous avez sauvé la base).
- La Valeur de toutes les Bombes que vous avez désamorcées.
- 2 points pour chaque carte Sabotage activée (seulement aux niveaux de difficulté avancée).

Conservez vos scores et regardez votre équipe s'améliorer de partie en partie.

Niveaux de Difficulté avancée

Votre équipe est-elle prête à se frotter au niveaux de difficulté **EXPERT**, **ÉLITE** ou **DÉMENT** ? Vous avez deux manières d'augmenter vos défis à ces niveaux :

Les Cartes Sabotage

Après avoir distribué les cartes aux joueurs et placer la ligne de Bombes face visible sur la table, mélangez 1 à 11 cartes Sabotage avec la pioche Bombe. Plus vous ajoutez de cartes Sabotage, plus ce sera difficile.

Chaque carte Sabotage montre soit un chiffre, soit une couleur. Lorsqu'une carte Sabotage est révélée dans la ligne (suite au désamorçage d'une Bombe), elle s'active et chaque joueur retire un dé d'une de ses cartes qui correspond à la couleur ou au chiffre indiqué par la carte Sabotage (si possible). Les dés retirés sont remis dans le sac. La carte Sabotage est défaussée après sa résolution, piochez une nouvelle carte pour la remplacer. Il peut y avoir plusieurs cartes Sabotage qui se déclenchent dans le même tour !



Cartes Bombe Avancée

Après avoir distribué les cartes aux joueurs et placer la ligne de Bombes face visible sur la table, retirez 1 à 5 cartes du dessus de la pioche (rangez-les dans la boîte sans les regarder) et mélangez avec la pioche un nombre équivalent de carte Bombe avancée. Plus vous ajoutez de cartes Bombe avancée, plus ce sera difficile.



Les cartes Bombe avancée fonctionnent comme des Tours ou des Pyramides mais exigent plus de dés. Les Tours avancées ont deux Tours, tandis que les Pyramides avancées ont trois étages. Pour ces pyramides, vous pouvez placer un dé d'un étage supérieur à partir du moment où les deux dés qui le supportent sont déjà posés.

Questions Fréquemment Posées

Peut-on déplacer un dé déjà posé sur une carte ?

Non, les dés posés ne peuvent plus être déplacés ni réarrangés.

Peut-on placer un dé dans un espace qui rend impossible le désamorçage (par exemple, placez un 6 sur le deuxième espace d'une carte [# - # = 2]) ?

Non ce n'est pas possible. Si vous vous en rendez compte plus tard, suivez la règle de placement illégal, qui indique que dans ce cas vous devez retirer tous les dés de la carte Bombe et les remettre dans le sac.

Si une carte Sabotage est révélée mais que j'ai déjà placé mon dé qui désamorce une carte Bombe, est-ce qu'elle est désamorcée ?

Oui, dès que le dernier dé d'une carte est placé dessus, la Bombe est désamorcée. Elle ne peut plus être affectée par des cartes Sabotage ni par la relance d'un dé inutilisé.

Après avoir relancé un dé inutilisé et remis les dés retirés des cartes Bombe dans le sac, que fait-on du dé relancé ?

Remettez-le également dans le sac.

Si des joueurs ont réussi à désamorcer des cartes devant eux lorsque la partie s'arrête, s'ajoutent-elles au score ?

Oui, toutes les Bombes désamorcées jusqu'à la fin du dernier tour comptent pour le score final.

Combien de dés doivent être retirés lorsque je relance un dé inutilisé ?

Chaque joueur ne retire qu'un dé (y compris vous) et uniquement s'il correspond à la couleur ou à la valeur du dé relancé. Si vous avez plusieurs dés qui correspondent, choisissez celui que vous retirez.

Dans une partie en niveau Dément que se passe-t-il si des joueurs n'ont plus de cartes devant eux et qu'il en reste devant d'autres ?

Continuez à lancer autant de dés que de joueurs. Seuls les joueurs qui possèdent encore des cartes devant eux doivent récupérer un dé et tant qu'ils prennent tous au moins un dé, les dés inutilisés sont remis dans le sac. Pour chaque joueur qui ne peut pas placer un dé, relancez un dé inutilisé de votre choix.

Crédits US

FUSE/MISSION PAS POSSIBLE !

Game Design : Kane Klenko

Illustrateurs : Sean Thurlow,
Chris Ostrowski et Hokunin

Design Graphique : Luis Francisco,
Marc Mejia et Anita Osburn

Chef de Projet : Dustin Schwartz

Maquettiste : Michelle Garrett

Renegade Game Studios

Président & Éditeur : Scott Gaeta

Coordinatrice : Robyn Gaeta

Directrice des Opérations : Leisha Cummins

Directrice des ventes & Marketing : Sara Erickson

Directrice Artistique : Anita Osburn

Développeur Senior : Dan Bojanowski

Chef Marketing Assistante : Danni Loe

Service Client : Jenni Janikowski

Remerciements spéciaux de Kane :

Je souhaite remercier ma magnifique femme, Carrie, pour presque tout, je n'aurais pas pu le faire sans toi. Mes enfants Carter et Kallen. Tous mes testeurs, 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, Shasta Vercauteren, 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.

Renegade Game Studios souhaite remercier Julia Smith, Mike Girard, Sean Wainwright, Jack Sweek, Kristi Bush, Bert Hui, Aric Jack, William Zobac, Tracy Myers et Ryan Myers.

© 2019 Renegade Game Studios. Tous droits réservés.

Pour plus d'informations : www.renegadegames.com

Crédits FR (Origames)

Responsable de Projet et Communication : Simon Gervasi

Directeur Artistique : Igor Polouchine

Service Client : SAV@renegade-france.fr



**RENEGADE
GAME STUDIOS**

 /PlayRGS

 @PlayRenegade

 @Renegade_Game_Studios



Édition française Powered by Origames
52 avenue Pierre Séward 94200 Ivry sur Seine

 /PlayRGSFrance

www.renegade-france.com

Description des Icônes



Couleur du dé exigée.



Valeur du dé exigée.



Couleur et valeur du dé exigées.



Le dé peut être de n'importe quelle couleur.



Le dé peut être de n'importe quelle valeur.



Le dé peut être d'une des deux couleurs indiquées.



Le dé peut être d'une des deux valeurs indiquées.



Le dé peut être de la couleur ou de la valeur indiquée.



Le dé peut être de n'importe quelle couleur ou valeur.



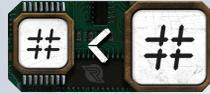
N'importe quel dé.



Le dé peut être d'une des deux couleurs mais de la valeur qui y est associée.



La valeur du dé de gauche doit être supérieure au dé de droite.



La valeur du dé de droite doit être supérieure au dé de gauche.



Ces dés doivent être de la même couleur.



Ces dés doivent avoir la même valeur.



Ces dés doivent avoir la même couleur ET la même valeur.



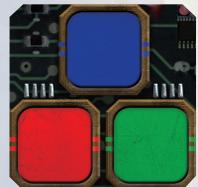
Ces dés ne doivent pas être de la même couleur.



Ces dés doivent être de la même couleur et/ou avoir la même valeur.



Ces dés doivent être empilés dans l'ordre indiqué par la flèche pour former une Tour.



Ces dés doivent former une Pyramide avec l'étage inférieur terminé avant de placer le dé du dessus.