

MISSION PAS POSSIBLE !

SUPER

00 10

10 MINUTES POUR RELEVER LE DÉFI



MISSION SUPER PAS POSSIBLE !

ÂGE : 10+
DURÉE : 10 MIN
NOMBRE DE
JOUEURS : 1-4

Introduction

10:00... 09:59... 09:58...

Une nouvelle brèche a été détectée ! L'alerte a été donnée et le système d'alarme résonne à travers les couloirs du vaisseau. Tout l'équipage est sur le pont tandis que le capitaine annonce qu'il s'agit d'une tentative de sabotage. Encore une !

L'ordinateur de bord a détecté la présence d'une douzaine de bombes réparties aux quatre coins du vaisseau, toutes réglées sur la même minuterie. Vous avez déjà fait face à des situations comme celles-ci, mais certaines de ces bombes ont été fabriquées à partir de nouvelles technologies extraterrestres et mettront à rude épreuve les compétences de votre équipe de déminage.

Chaque membre aura un rôle crucial à jouer. Vous devrez garder votre sang-froid, communiquer et peut-être aussi compter sur la chance pour sauver le vaisseau de la destruction ! Le compte à rebours est lancé !

09:41... 09:40... 09:39...

But du jeu

Mission Super Pas Possible est un jeu coopératif. Les joueurs et les joueuses gagnent ou perdent ensemble. L'objectif est de désamorcer toutes les **cartes Bombe** du milieu de la table et de la pioche, ainsi que les **cartes Court-circuit** face visible, grâce aux dés. Vous n'avez pas besoin de compléter les 2 cartes Bombe devant vous pour gagner collectivement la partie. Et tout cela en 10 minutes !

Matériel



52 cartes Bombe



30 cartes Court-circuit



10 cartes Sabotage



7 cartes Rôle



25 dés spéciaux (20 dés de couleur, 5 dés bicolores)



1 sac de dés

Apprenez à
jouer en vidéo :



L'ordinateur de bord est programmé pour décompter les 10 minutes qu'il vous reste pour sauver le vaisseau. Pour profiter pleinement de l'expérience du jeu, téléchargez l'application **Renegade Games Companion, "Fuse"** sur votre appareil Android ou iOS. Cela étant dit, n'importe quel minuteur fera l'affaire !



Mise en place

Remarque : Les règles suivantes s'appliquent dans le cadre de parties en mode ENTRAÎNEMENT ou STANDARD, qui ne requièrent pas l'utilisation des cartes Sabotage. Dans les modes de difficulté plus élevés, vous devez utiliser les cartes Sabotage*. Pour plus d'informations, voir CARTES SABOTAGE (p. 10).

- Mélangez les **cartes Rôle** et distribuez-en une face visible à chaque joueur. Remettez les cartes Rôle inutilisées dans la boîte.
- Mélangez les **cartes Bombe** et constituez la pioche Bombe avec un certain nombre de ces cartes. Consultez le tableau ci-dessous pour connaître le nombre de cartes Bombe à utiliser en fonction du nombre de joueurs et du mode de difficulté choisi. Remettez les cartes Bombe inutilisées dans la boîte sans les regarder.

Nombre de joueurs	Entraînement	Standard	*Expert	*Élite	*Héroïque
1	19	21	24	26	28
2	19	22	25	27	29
3	24	27	29	31	33
4	28	31	33	35	37

- Distribuez à chaque joueur deux cartes Bombe face visible depuis la pioche constituée ci-dessus. Dans le cadre d'une partie solo, prenez 4 cartes Bombe à la place. Assurez-vous que chaque joueur dispose d'une **combinaison de cartes de départ valide** :

- si la première carte d'un joueur vaut entre 4 et 6 points, alors sa seconde carte ne doit pas valoir plus de 3 points. Dans le cadre d'une partie solo, vous devez commencer la partie avec au moins 3 cartes de valeur différente : 1, 1, 2, 3 ou 1, 2, 3, 4, etc.
- Distribuez autant de cartes que nécessaire jusqu'à ce que tous les joueurs disposent d'une combinaison de départ valide, puis mélangez les cartes remplacées dans la pioche Bombe.



- Retournez les 5 premières cartes de la pioche Bombe et placez-les **face visible** dans une rangée au centre de la table. Placez la pioche Bombe face cachée à l'une des extrémités de la rangée.
- Mélangez les **cartes Court-circuit** et placez la pioche Court-circuit face cachée à proximité de la pioche Bombe.
- Mettez les **dés** dans le sac et secouez-le soigneusement. Désignez un chef d'équipe qui débutera la partie et donnez-lui le sac de dés.

Vous êtes désormais prêts à jouer. Lancez le compte à rebours. Votre équipe dispose désormais de 10 minutes et pas une seconde de plus !



Mise en place pour 4 joueurs

Anatomie d'une carte

Les cartes Bombe et Court-circuit sont décrites en détail dans les illustrations ci-dessous.

1. Type de carte

Le fond et le dos des cartes différencient les cartes Bombe des cartes Court-circuit.

2. Valeur en points

Le chiffre indique la valeur en points qui sera accordée à l'équipe si elle parvient à désamorcer la carte Bombe. Plus cette valeur est élevée, plus la bombe est difficile à désamorcer ! Les cartes Court-circuit n'ont aucune valeur.

3. Combinaison de dés requise

Ces icônes indiquent quels dés peuvent être placés sur la carte. Bon nombre de cartes requièrent des dés d'une certaine couleur ou d'une valeur donnée. D'autres exigent une combinaison de couleurs et de valeurs bien particulière.

4. Icône d'extension

Cette icône permet d'identifier les cartes qui proviennent de **Mission Super Pas Possible** et de les différencier de celles issues de **Mission Pas Possible**.

Pour plus d'informations sur les combinaisons de dés requises des cartes, voir **ICONOGRAPHIE** (p. 16).

Comment jouer

Une partie de **Mission Super Pas Possible** se déroule en plusieurs tours successifs. À chaque tour, le joueur qui détient le sac de dés est nommé chef d'équipe. C'est le joueur actif, mais ses partenaires participent également au jeu. Un tour se divise en cinq étapes dont l'ordre est le suivant :

1. Lancer les dés
2. Attribuer les dés
3. Désamorcer les cartes Bombe et Court-circuit
4. Piocher des cartes Court-circuit
5. Passer le sac de dés au joueur suivant



Étape 1 : Lancer les dés

Durant cette étape, le chef d'équipe pioche au hasard dans le sac autant de dés que de joueurs. Puis il les lance sur la table, de sorte que toute l'équipe puisse les voir.

Remarque : Dans le cadre des parties solo ou à 2 joueurs, les règles sont légèrement différentes. Dans une partie solo, lancez 3 dés à la place. Dans une partie à 2 joueurs, lancez 4 dés à la place.

- S'il n'y a pas suffisamment de dés dans le sac (il y a moins de dés dans le sac que de joueurs), le chef d'équipe pioche simplement les dés restants. En revanche, s'il n'y a plus du tout de dés dans le sac, la mission se solde par un échec et la partie est perdue !
- Si le chef d'équipe pioche trop de dés, il doit les remettre dans le sac et piocher à nouveau pour obtenir le nombre requis. Si le chef d'équipe ne pioche pas assez de dés, il doit simplement piocher le nombre de dés qui manque.

Chaque joueur dispose d'une carte Rôle comportant une capacité spéciale, mais seule la capacité du chef d'équipe est active. Durant cette étape, il peut être utile que le joueur actif rappelle aux autres joueurs l'effet de sa capacité spéciale (par exemple, « Je peux changer la couleur d'un dé »).

Étape 2 : Attribuer les dés

Durant cette étape, chaque joueur doit choisir un dé et le poser sur un emplacement valide d'une de ses cartes Bombe ou Court-circuit. L'enjeu collectif est de placer un maximum de dés, vous devez donc rapidement réfléchir à la meilleure répartition des dés. Pour cela, communiquez avec vos coéquipiers !

Remarque : Dans le cadre des parties solo ou à 2 joueurs, les règles sont légèrement différentes. Dans une partie solo,



vous devez placer les 3 dés. Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur doit placer 2 dés. Vous pouvez placer plusieurs dés sur une même carte.

Attribuer des dés peut s'avérer particulièrement délicat, d'autant plus que les cartes Bombe et Court-circuit disposent de contraintes de valeurs, de couleurs, d'ordre de placement, etc. Il est obligatoire de respecter ces contraintes pour poser un dé sur une carte. Sauf mention contraire, vous pouvez placer les dés dans l'ordre de votre choix, vous n'êtes pas obligé de les poser de gauche à droite, ni de compléter d'abord une carte puis l'autre.

Pour plus d'informations sur les combinaisons de dés requises des cartes, voir ICONOGRAPHIE (p. 16).

Remarque : À n'importe quel moment de la partie, si un joueur se rend compte qu'un dé ne respecte pas les contraintes d'une carte, vous devez retirer TOUS les dés de cette carte et les remettre dans le sac en guise de pénalité.

Étape 3 : Désamorcer les cartes Bombe et Court-circuit

Durant cette étape, si un joueur a réussi à placer tous les dés requis sur une carte Bombe ou Court-circuit, il peut la désamorcer.

– **Désamorcer des cartes Bombe :** Lorsque vous désamorcez une carte Bombe :

1. Retirez tous les dés de la carte et remettez-les dans le sac.
2. Placez face cachée la carte désamorcée dans la pile de score.
3. Choisissez une carte Bombe de la rangée centrale et placez-la devant vous.
4. Retournez face visible la première carte de la pioche Bombe pour compléter la rangée centrale.

– **Désamorcer des cartes Court-circuit :** Lorsque vous désamorcez une carte Court-circuit, retirez tous les dés de la carte et remettez-les dans le sac, puis placez-la face visible dans la défausse. Ne prenez pas de nouvelles cartes pour la remplacer.

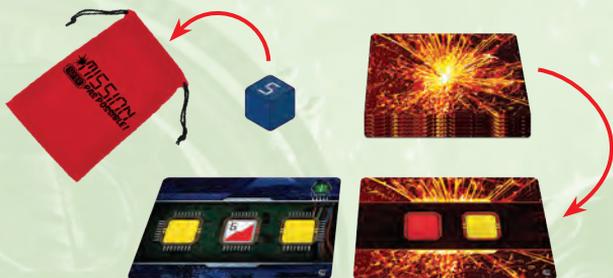
Remarque : Dans le cadre des parties solo ou à 2 joueurs, les règles sont légèrement différentes. Vous pouvez désamorcer une carte Bombe avant de placer tous les dés, ce qui vous permet de choisir une nouvelle carte Bombe qui correspond aux dés restants.



Étape 4 : Piocher des cartes Court-circuit

Durant cette étape, un joueur qui n'a pas pu placer son dé à ce tour doit piocher une carte Court-circuit et la placer face visible, à côté de ses cartes Bombe. Remettez ensuite les dés inutilisés dans le sac.

Remarque : Dans le cadre des parties solo ou à 2 joueurs, les règles sont légèrement différentes. Les joueurs doivent piocher une carte Court-circuit par dé non choisi. Dans une partie solo, le joueur peut donc piocher jusqu'à 3 cartes. Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur peut piocher jusqu'à 2 cartes.



Si la pioche Court-circuit est vide, retournez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Étape 5 : Passer le sac de dés au joueur suivant

Durant cette étape, le chef d'équipe passe le sac de dés à son voisin de gauche, qui sera chef d'équipe au prochain tour et qui pourra utiliser la capacité spéciale de sa carte Rôle. Le nouveau tour peut commencer !

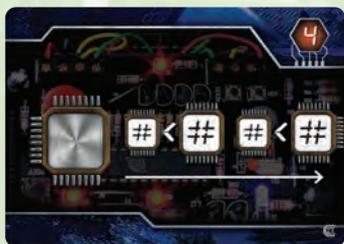
Constructions spécifiques

Certaines cartes Bombe vous demanderont d'empiler les dés de sorte à créer des constructions spécifiques. Si pour quelque raison que ce soit, tout ou partie de cette construction s'écroule, vous devez retirer TOUS les dés de la carte et les remettre dans le sac. Les démineurs ne sont pas maladroits !

Tours de dés

Chaque Tour de dés dispose d'un emplacement unique de dés et requiert 3 à 6 dés. L'image sur la carte représente une vue éclatée de la construction. Les dés doivent être placés les uns sur les autres, dans l'ordre indiqué par la flèche, de gauche à droite.

Exemple : Cette carte requiert une Tour de 4 dés pour être désamorcée. La valeur du premier dé n'a pas d'importance. La valeur du deuxième dé doit être supérieure à celle du premier. La valeur du troisième dé n'a pas d'importance. La valeur du quatrième dé doit être supérieure à celle du troisième.



Murs

Chaque mur dispose de 2 ou 3 emplacements de dés et requiert 4 à 6 dés. L'image sur la carte représente une vue de côté de la construction. Les dés doivent être empilés sur deux étages, conformément à l'image. Les dés du premier étage peuvent être placés dans n'importe quel ordre, mais en respectant leurs contraintes d'emplacement. Un dé du deuxième étage ne peut pas être placé s'il n'est pas soutenu par un dé du premier étage.

Exemple : Cette carte exige de construire un mur de 5 dés pour être désamorcée. Il faut un dé jaune, un dé noir et un dé bleu pour construire le premier étage. Il faut poser un dé rouge sur le dé jaune et un dé vert sur le dé bleu pour construire le deuxième étage.



Ziggourats

Chaque ziggourat dispose de 4 emplacements de dés et requiert 5 dés. L'image sur la carte représente une vue du dessus de la construction. Les dés doivent être empilés sur deux étages, conformément à l'image. Les dés du premier étage peuvent être placés dans n'importe quel ordre, mais en respectant leurs contraintes d'emplacement. Le dé du deuxième étage ne peut pas être posé tant que les 4 dés du premier étage n'ont pas été placés.

Exemple : Cette carte exige de construire une ziggourat de 5 dés pour être désamorcée. Il faut un dé bleu, un dé de valeur 5, un dé de valeur 6 et un dé jaune pour construire le premier étage. Il faut un dé rouge pour construire le deuxième étage, qui viendra se placer sur les 4 dés du premier étage.



Dés bicolores

Comme son nom l'indique, un dé bicolore a deux couleurs. Si un emplacement de dé requiert un dé de couleur, vous pouvez y poser un dé bicolore correspondant. À l'inverse, vous ne pouvez pas poser de dé bicolore si aucune de ses couleurs ne correspond à l'emplacement du dé. Cette règle s'applique également lors de l'activation des cartes Sabotage et des capacités des cartes Rôle.



Exemple : Cette carte requiert 4 dés pour être désamorcée. Les dés adjacents doivent être de couleurs différentes. Si un dé bicolore noir/jaune est posé sur un des emplacements centraux, alors les dés placés de part et d'autre ne doivent être ni jaunes ni noirs.



Fin de la partie

Une partie se solde par une victoire ou une défaite, en fonction de l'efficacité de votre équipe de déminage.

Victoire

Il n'y a qu'une seule façon de remporter la victoire. Si votre équipe désamorce suffisamment de bombes avant la fin du compte à rebours ET qu'il n'y a plus de cartes Court-circuit en jeu, le vaisseau est sauvé ! Vous pouvez donc arrêter le minuteur.

Il n'est pas nécessaire de désamorcer toutes les cartes Bombe, juste celles de la rangée centrale et de la pioche Bombe. Autrement dit, vous n'êtes pas obligé de désamorcer les deux dernières cartes Bombe placées devant chaque joueur. Retournez-les simplement face cachée.

Néanmoins, s'il reste au moins une carte Court-circuit en jeu, la partie se poursuit. À chaque tour, lancez un nombre de dés correspondant au nombre de joueurs. Seuls les joueurs qui possèdent encore des cartes Court-circuit ont le droit de prendre des dés.

Remarque : En mode de difficulté HÉROÏQUE, vous devez désamorcer TOUTES les cartes Bombe, y compris celles qui sont posées devant chaque joueur.

Défaite

Il y a plusieurs façons de perdre la partie. Si l'une de ces conditions de défaite est remplie, votre mission se solde par un échec et le vaisseau est détruit :

- Le compte à rebours se termine et il reste encore des cartes Bombe à désamorcer.
- Le compte à rebours se termine et il reste encore des cartes Court-circuit en jeu.
- Le sac de dés est vide au début d'un tour.



Décompte des points

Que la partie s'achève sur une victoire ou une défaite, suivez les règles ci-dessous pour calculer votre score, puis enregistrez-le sur le Registre (p. 14) ou dans l'application.

- **Victoire** : Marquez 10 points si vous êtes parvenu à sauver le vaisseau.
- **Temps restant** : Marquez 1 point par tranche de 10 secondes restantes au minuteur (seulement si vous êtes parvenu à sauver le vaisseau).
- **Cartes Bombe** : Marquez les points des cartes Bombe que vous avez désamorçées.
- **Cartes Court-circuit** : Marquez 2 points par carte Court-circuit désamorçée.
- **Cartes Sabotage** : Marquez 2 points par carte Sabotage activée (uniquement dans les modes de difficulté les plus élevés).

Gardez une trace de votre score de partie afin d'observer la progression de votre équipe de déminage !

Cartes Sabotage

Les cartes Sabotage ajoutent de la difficulté et sont réservées aux équipes souhaitant jouer en mode EXPERT, ÉLITE et HÉROÏQUE.

Changements dans la mise en place

Une fois les cartes Bombe distribuées aux joueurs et la rangée centrale créée, mélangez dans la pioche Bombe jusqu'à 10 cartes Sabotage choisies aléatoirement. Plus vous ajoutez de cartes Sabotage, plus la difficulté sera élevée, mais plus vous marquerez de points en fin de partie.



Changements dans le déroulement du jeu

Lorsqu'une carte Sabotage est piochée et ajoutée à la rangée centrale, elle s'active immédiatement et déclenche un effet négatif pour les joueurs.

Sur certaines cartes Sabotage, il peut y avoir une couleur de dé ou une valeur (ou les deux). Lorsqu'elles s'activent, chaque joueur doit immédiatement retirer un dé sur une de ses cartes Bombe uniquement (pas Court-circuit) et le remettre dans le sac. Le dé retiré doit correspondre à la couleur ou à la valeur indiquée sur la carte Sabotage. Si un joueur ne possède aucun dé correspondant à la carte Sabotage, il ne subit aucune pénalité.

Remarque : Les dés situés en dessous d'autres dés, ou encore les dés « qui doivent être placés en premier » (emplacement de dé dans un cadre vert), ne sont pas affectés par les cartes Sabotage.

Certaines cartes Sabotage contiennent du texte et disposent d'un effet unique. Lorsqu'elles s'activent, chaque joueur doit subir la pénalité ou l'effet décrit sur la carte :

- « Tous les joueurs doivent piocher une carte Court-circuit ». Si la pioche Court-circuit est vide, retournez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.
- « Tous les joueurs perdent la capacité de leur carte Rôle jusqu'à ce qu'ils désamorcent une de leurs cartes Bombe ». Retournez face cachée toutes les cartes Rôle. Lorsqu'un joueur parvient à désamorcer une de ses cartes Bombe, il peut retourner face visible sa carte Rôle. Désamorcer une carte Court-circuit ne compte pas.
- « Tous les joueurs prennent un dé dans le sac et doivent faire un 6 pour que la partie puisse continuer. Puis remettez ces dés 6 dans le sac. ». Utilisez des dés du sac pour effectuer ces lancers, et non des dés en jeu. Lorsque tous les joueurs ont obtenu un 6, remettez les dés utilisés dans le sac.

Une fois l'effet d'une carte Sabotage résolu, défaussez-la et piochez une nouvelle carte Bombe pour compléter la rangée centrale. Il est donc possible que plusieurs cartes Sabotage s'activent au cours du même tour !

Cartes Rôle

Capacité	Clarifications
Démineur : Avant de piocher, annoncez une couleur. Vous pouvez changer la couleur ou la valeur d'un dé de la couleur annoncée.	<ul style="list-style-type: none">• Vous pouvez changer la couleur ou la valeur d'un dé, mais pas les deux.• Vous pouvez changer la couleur des dés bicolores, mais vous ne pouvez pas transformer un dé de couleur en dé bicolore.• Si vous changez la couleur d'un dé, une fois qu'il a été placé, il retrouve sa couleur d'origine.• Si vous changez la valeur d'un dé, tournez-le pour afficher la valeur choisie.
Ingénieur : Avant de piocher, annoncez une valeur. Vous pouvez changer la couleur ou la valeur d'un dé de la valeur annoncée.	
Logisticien : À votre tour, lancez un dé supplémentaire. Vous pouvez choisir 2 dés ou remettre un dé dans le sac sans pénalité.	<ul style="list-style-type: none">• Ne piochez pas de carte Court-circuit lorsque vous remettez un dé dans le sac via l'activation de cette capacité.• Vous êtes le seul joueur à être autorisé à choisir un dé supplémentaire.
Technologue : Après avoir lancé les dés, vous pouvez changer la couleur de n'importe quel dé.	<ul style="list-style-type: none">• Vous pouvez changer la couleur des dés bicolores, mais vous ne pouvez pas transformer un dé de couleur en dé bicolore.• Si vous changez la couleur d'un dé, une fois qu'il a été placé, il retrouve sa couleur d'origine.• Si vous changez la valeur d'un dé, tournez-le pour afficher la valeur choisie.
Technicien : Après avoir lancé les dés, vous pouvez changer la valeur de n'importe quel dé.	
Expert en recyclage : Après avoir lancé les dés, vous pouvez retourner n'importe quels dés sur leur face opposée.	<ul style="list-style-type: none">• Attention ! La disposition des faces diffère des dés classiques.
Expert en explosifs : Après avoir lancé les dés, vous pouvez relancer jusqu'à 3 fois n'importe quels dés.	<ul style="list-style-type: none">• Vous disposez donc d'un maximum de 4 lancers : le lancer initial et les trois lancers bonus.• À chaque lancer, vous pouvez prendre des dés que vous n'avez pas relancés précédemment.

FAQ

Puis-je modifier la disposition des dés posés sur mes cartes Bombe pour optimiser le placement de nouveaux dés ?

Non. Une fois que les dés ont été posés sur les cartes Bombe, ils ne peuvent plus être déplacés.

Puis-je placer un dé sur une carte de sorte à rendre son désamorçage impossible ? Par exemple, puis-je placer un « 6 » sur le deuxième emplacement d'une carte [# - # = #] ?

Non. Si vous remarquez votre erreur après avoir placé le dé, retirez tous les dés de la carte et remettez-les dans le sac en guise de pénalité.

Lorsqu'une carte Sabotage s'active, si j'ai au préalable posé un dé permettant de désamorcer une carte Bombe ou Court-circuit, celles-ci sont-elles protégées de l'effet de la carte Sabotage ?

Oui. Dès que tous les emplacements de dés d'une carte Bombe ou Court-circuit sont remplis, celles-ci ne peuvent plus subir les effets d'une carte Sabotage, même si elles n'ont pas encore été mises dans leur pile respective (score ou défausse).

Une fois que la dernière carte Bombe a été piochée, si je parviens à désamorcer d'autres cartes Bombe dans le même tour, sont-elles ajoutées à la pile de score ?

Oui. Toutes les cartes Bombe désamorçées au cours de ce tour comptent dans votre score final.

En mode de difficulté HÉROÏQUE, toutes les cartes Bombe doivent être désamorçées. Que dois-je faire si je n'ai plus de cartes Bombe devant moi et que mes partenaires en ont encore ?

Continuez de lancer un nombre de dés correspondant au nombre de joueurs. Seuls les joueurs qui disposent encore de cartes Bombe et/ou de cartes Court-circuit ont le droit de prendre des dés.



Combiner les boîtes de jeu

Mission Super Pas Possible est un jeu à part entière, mais vous pouvez le combiner à **Mission Pas Possible** de différentes manières.



Combiner le matériel des deux jeux

Le matériel des deux boîtes peut être facilement combiné !

Mélangez les cartes Bombe et les cartes Sabotage des deux jeux. Utilisez les cartes Court-circuit de **Mission Super Pas Possible** plutôt que d'appliquer la règle qui consiste à relancer les dés inutilisés. Utilisez uniquement les dés de **Mission Super Pas Possible**. Ajoutez les cartes Rôle de **Mission Super Pas Possible**.

Modules d'extension

Les ajouts issus de **Mission Super Pas Possible** peuvent être inclus en tant que modules d'extension au premier jeu de la gamme **Mission Pas Possible**. Ces cinq modules d'extension peuvent être combinés à votre guise. Pour ce faire, utilisez le matériel et suivez les règles du jeu **Mission Pas Possible**, en respectant les points ci-dessous :

- **Cartes Rôle** : Ajoutez les cartes Rôle de **Mission Super Pas Possible**. Cela rendra le jeu plus facile.
- **Cartes Bombe** : Remplacez les cartes Bombe de **Mission Pas Possible** par celles de **Mission Super Pas Possible**. Cela rendra le jeu plus difficile.
- **Cartes Sabotage** : Remplacez les cartes Sabotage de **Mission Pas Possible** par celles de **Mission Super Pas Possible**. Cela rendra le jeu plus difficile.
- **Cartes Court-circuit** : Utilisez les cartes Court-circuit de **Mission Super Pas Possible** plutôt que d'appliquer la règle qui consiste à relancer les dés inutilisés. Cela rendra le jeu plus facile. Ou pas...
- **Dés bicolores** : Remplacez les dés de **Mission Pas Possible** par ceux de **Mission Super Pas Possible**. Cela rendra le jeu plus facile.

Lorsque vous ajoutez ces modules, pensez à retirer les cartes se référant à des modules que vous n'avez pas choisis.

Parties épiques

Les deux boîtes peuvent être combinées pour créer des parties épiques de 6 à 9 joueurs ! Pour jouer une partie épique, combinez le matériel des deux boîtes en suivant les règles ci-dessous :

- **Cartes Rôle** : N'ajoutez pas les cartes Rôle de **Mission Super Pas Possible**.
- **Cartes Bombe** : Retirez toutes les cartes Bombe requérant des dés bicolores . Consultez le tableau ci-dessous pour connaître le nombre de cartes Bombe à utiliser en fonction du nombre de joueurs et du mode de difficulté choisi.

Nombre de joueurs	Entraînement	Standard	Expert	Élite	Héroïque
6	36	41	44	48	52
7	40	46	49	54	60
8	44	51	54	60	68
9	48	56	59	66	76

- **Cartes Sabotage** : N'ajoutez pas les cartes Sabotage à moins que vous n'ayez choisi les modes de difficulté EXPERT, ÉLITE ou HÉROÏQUE. Pensez à retirer les cartes Sabotage se référant aux capacités des cartes Rôle.
- **Cartes Court-circuit** : Utilisez les cartes Court-circuit de **Mission Super Pas Possible** plutôt que d'appliquer la règle qui consiste à relancer les dés inutilisés. Retirez toutes les cartes Court-circuit requérant des dés bicolores . Si toutes les cartes Court-circuit sont déjà en jeu lorsque vous devez en piocher une, choisissez un dé parmi ceux posés sur vos cartes Bombe ou Court-circuit et remettez le dé dans le sac.
- **Dés** : Utilisez les dés de **Mission Super Pas Possible**, puis ajoutez un certain nombre de dés de **Mission Pas Possible** en fonction du nombre de joueurs : 10 dés, 2 par couleurs (6 joueurs), 15 dés, 3 par couleurs (7 joueurs), 20 dés, 4 par couleurs (8 joueurs), 25 dés, 5 par couleurs (9 joueurs).

Crédits

Conception du jeu : Kane Klenko

Producteur senior des jeux de cartes et de plateau :

Dan Bojanowski

Producteur associé des jeux de cartes et de plateau :

Jimmy Le

Renegade Game Studios

Président & Éditeur : Scott Gaeta

Vice-présidente Ventes & Marketing : Sara Erickson

Contrôleuse : Robyn Gaeta

Directrice d'exploitation : Leisha Cummins

Chef de projet associée : Katie Gjesdahl

Directrice des partenariats stratégiques : Erika Conway

Responsable des ventes : Kaitlin Ellis

E-Commerce : Nick Medinger

Responsable des programmes Ventes & Marketing :

Matt Holland

Gestionnaire de communauté : Jordan Gaeta

Coordination des événements : Kyle Dekker

Producteur senior des jeux de cartes et de plateau :

Dan Bojanowski

Producteur associé des jeux de cartes et de plateau :

Jimmy Le

Directrice conception visuelle : Anita Osburn

Illustrations : Josh Kasper & Chris Ostrowski

Conception graphique : Larry Frank

Éditeur : Dustin Schwartz

Artistes de production : Noelle Lopez & Michelle Garrett

Producteur associé des jeux de rôle : Kevin Schluter

Concepteur du jeu senior : Matt Hyra

Conceptrice du jeu senior, jeux de rôle : Elisa Teague

Conception : Dan Blanchett, Christopher Chung & T.C. Petty III

Directrice de la conception visuelle : Anita Osburn

Directrice créative, Jeux : Jeanne Torres

Directrice créative, Jeux de rôle : Sarah Robinson

Responsable artistique des jeux de rôle : Trivia Fox

Production créative :

Todd Crapper, Noelle Lopez & Gordon Tucker

Associée de Production vidéo : Katie Schmitt

Responsable Service client : Jenni Janikowski

Service client : Bethany Bauhues

Commis aux finances : Minnie Nelson

Renegade France

Chef de projet : Simon Gervasi

Traduction : Sylvain Chane-Pane

Relecture : Anne Bourdouleix

Maquette : Hervé Loiselet, Julien Bès



Remerciements

Je tiens à remercier ma formidable épouse pour tout ce qu'elle a fait. Je n'y serai jamais arrivé sans toi. Je remercie également mes enfants, Carter et Kallen, ainsi que tous mes testeurs, y compris Cory Borgen, Natalie Coombs, Trevor Kleinmeier, Kerryn Foley, Keith Matejka, Stephan Esser, Tim Virnig, Mitch Zuleger, Quentin Bremer, Sandy Klenko, Nathan Schieve, Eric Schlautman, Aeryn McVay, Scott McVay, Matthew Gehrke, Dan Harwood, Tim Last, Will Beus, Marcus E Burchers, Augusto Chuecas, Derek DiCesare, Samuel L Haist, William Harle, Teresa Hedin, Olivia Juliet Reubens, Brad Rochford, Nick Skeen, Mike Stewart, Justin Taylor, Sean Wainwright, Emily Scholten et Alex Hodgson.

Pour toute information complémentaire ou demande d'assistance, rendez-vous sur le site :

www.renegade-france.fr

sav@origames.fr

© 2022 Renegade Game Studios. Tous droits réservés.

© 2022 Origames pour l'édition française. Tous droits réservés.



RENEGADE
GAME STUDIOS

 /PlayRGSFrance

 @PlayRenegade

 @origames_official

 /PlayRenegade

 @Jeux Origames



Iconographie



Vous devez respecter la couleur indiquée.



Vous devez respecter la valeur indiquée.



Vous devez respecter la couleur et la valeur indiquées.



Vous pouvez poser un dé de n'importe quelle couleur.



Vous pouvez poser un dé de n'importe quelle valeur.



Vous devez respecter une des couleurs indiquées.



Vous devez respecter une des valeurs indiquées.



Vous devez respecter la couleur ou la valeur indiquée.



Vous pouvez poser un dé de n'importe quelle couleur ou de n'importe quelle valeur.



Vous ne pouvez pas poser de dé de la couleur indiquée.



Vous devez poser un dé correspondant à l'une des paires valeur/couleur indiquées.



Vous devez placer ce dé en premier.



Vous devez placer ce dé en dernier.



Vous devez poser un dé bicoloré.



Vous pouvez poser n'importe quel dé.



Vous devez poser des dés de couleur identique.



Vous devez poser des dés de valeur identique.



Vous devez poser des dés de couleur ou de valeur identiques.



Vous devez poser des dés de couleur et de valeur identiques.



La valeur du dé de gauche doit être supérieure à celle du dé de droite.



Vous devez poser des dés de couleurs différentes.



La valeur du dé de droite doit être supérieure à celle du dé de gauche.



Vous devez empiler les dés dans l'ordre indiqué par la flèche.



Vous devez placer les dés de sorte à créer un mur. Ils peuvent être posés dans n'importe quel ordre, mais un dé du deuxième étage doit être soutenu par un dé du premier étage.



Vous devez placer les dés de sorte à créer une ziggourat. Ils peuvent être placés dans n'importe quel ordre, sauf le dé du deuxième étage, qui doit être placé en dernier.