

# Timebomb - Manuel utilisateur

---

## Initialisation :

Timebomb est un jeu de société pouvant être joué à partir de 4 jusqu'à 8 joueurs.

Le jeu sépare les joueurs en deux équipes :

- l'équipe **rouge** de Moriarty cherche à faire exploser la bombe.
- L'équipe **bleue** de Sherlock cherche à désamorcer la bombe.



Au début du jeu chaque joueur est assigné à un rôle représenté par des cartes de personnages avec un fond de couleur bleue ou rouge. Cette couleur définit l'équipe dont le joueur fait partie, information qui doit rester secrète.

Le ratio bleu/rouge varie en fonction du nombre de joueurs :

- Pour 4 et 5 joueurs il est de 3/2
- Pour 6 joueurs il est de 4/2
- Pour 7 et 8 joueurs il est de 5/3.

Dans les cas de 5 et 8 joueurs, un des rôles ne sera pas assigné.

Il y a 3 types de cartes :

- La **bombe** : lorsqu'elle est coupée Big Ben explose et l'équipe rouge gagne.
- Les **câbles de désamorçage** : rapproche l'équipe bleue de la victoire
- Les **câbles sécurisés** : n'ont aucun effet lorsqu'ils sont coupés.



Il y a autant de cartes de désamorçage que de joueurs. L'équipe bleue doit couper tous les fils de désamorçage pour désamorcer la bombe et gagner. L'équipe bleue doit à tout prix éviter de couper la carte de la bombe pendant que l'équipe rouge doit essayer de la trouver.

## Comment se déroule une partie?

Il y a 4 manches, chaque manche comporte autant de tours qu'il y a de joueurs. Lors de la première manche chaque joueur possède 5 cartes. Le joueur peut voir ses cartes mais il ne doit pas les montrer aux autres. Les joueurs peuvent discuter entre eux et dire les cartes qui sont dans leur jeu. Attention, ils peuvent mentir. Le joueur à qui c'est le tour de jouer choisit un paquet d'un autre joueur afin de couper une carte. Son but est de couper la bombe s'il fait partie de l'équipe rouge ou un câble de désamorçage s'il fait partie de l'équipe bleue. Ainsi, il doit écouter ce que disent les autres par rapport aux cartes qu'ils possèdent. La carte choisie sera retournée à la vue de tous afin de voir quel câble a été coupé. C'est ensuite au joueur chez qui une carte a été coupée de jouer, c'est un nouveau tour. Au bout de  $n$  tours ( $n$  étant le nombre de joueurs), toutes les cartes non coupées sont récupérées, mélangées puis redistribuées. Ainsi, chaque joueur aura le même nombre de cartes. Cette étape marque le début de la manche suivante.

## Comment gagner une partie?

L'équipe de Sherlock gagne si la bombe est désamorcée, c'est-à-dire lorsque tous les câbles de désamorçage sont coupés. L'équipe de Moriarty gagne si la bombe explose ou si à la fin des 4 manches, aucune des deux conditions précédentes n'est atteinte.

# Comment jouer sur l'ordinateur?

Tout d'abord, il va falloir compiler le jeu. Pour cela, suivre les instructions données dans le **README**. Le jeu s'ouvrira alors.



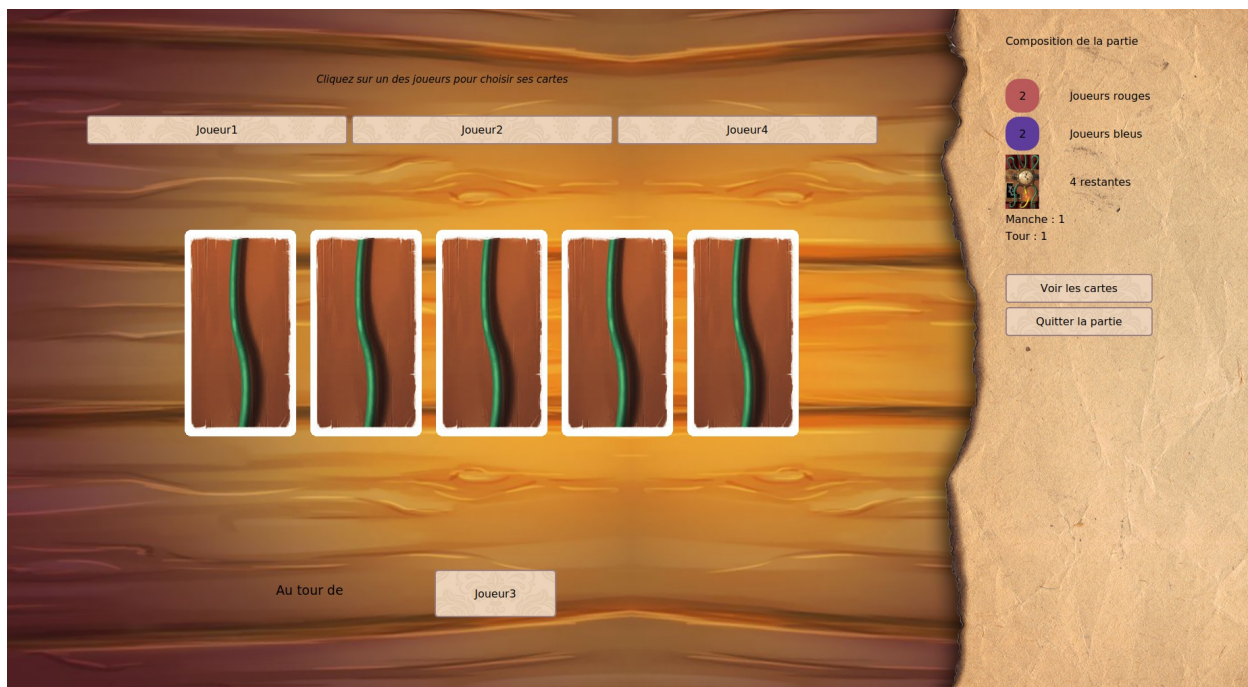
- Pour lire les instructions, aller dans **Instructions**.
- Pour changer les réglages (thème, mode plein écran), aller dans **Réglages**.
- Pour quitter le jeu, cliquer sur **Quitter**.
- Pour changer la langue, cliquez sur *English* ou *Français*.



# Version en local (Offline)

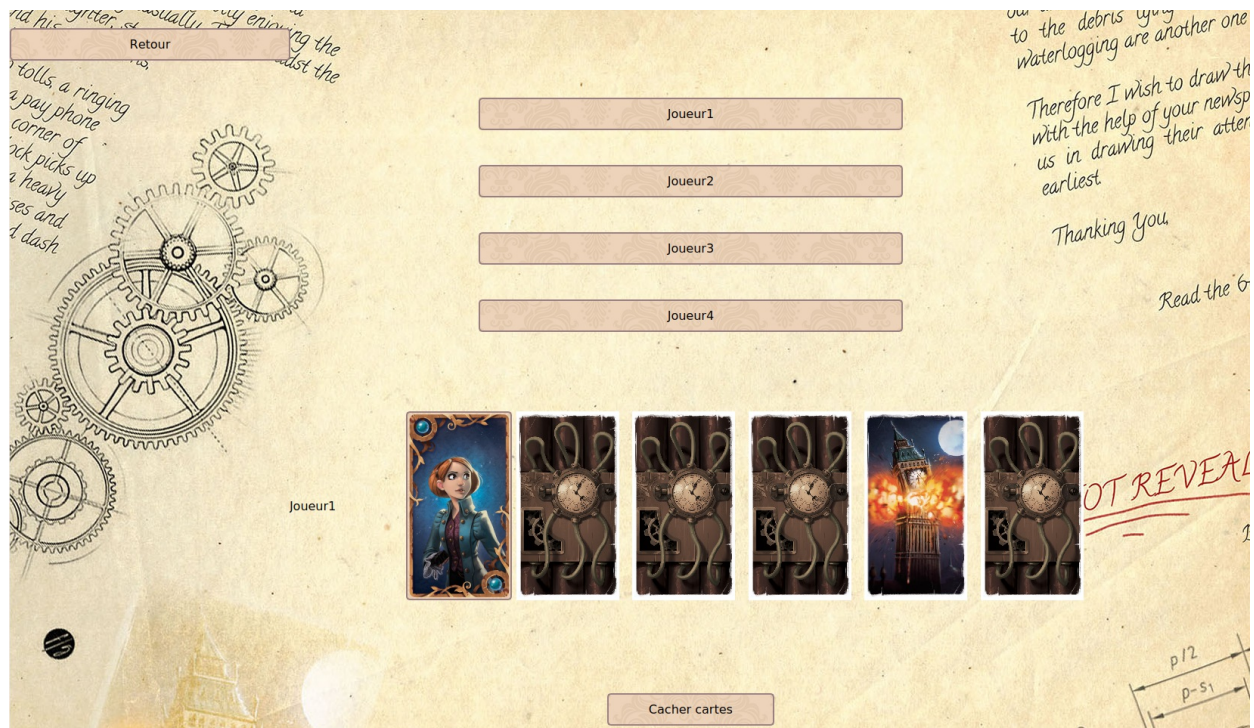
Sur cette version, tous les joueurs jouent sur le même écran. Pour y accéder, il faut suivre les étapes suivantes après avoir lancé le jeu :

Cliquer sur *Jouer en local* > Choisir un nombre de joueurs puis cliquer sur *créer*.  
Choisir un pseudo pour chaque joueur .



- La partie de droite correspond aux informations du jeu (répartition des équipes, nombres de cartes de désamorçage restantes, numéro de manche et de tour). Ainsi que un bouton pour voir ses cartes, et un bouton pour quitter la partie.
- La partie supérieure correspond aux paquets de cartes des joueurs. Cliquer sur un joueur affiche son jeu retourné au centre du plateau. Il faudra alors choisir une cartes parmi celles-ci. En cliquant sur la carte, celle-ci va se retourner et s'afficher à la vue de tous. Ensuite, les cartes vont disparaître et le joueur qui doit jouer va changer.
- La partie du bas correspond au joueur qui doit couper une carte chez un autre joueur.

Il est possible de voir les cartes des joueurs à n'importe quel moment de la partie. Pour cela, il faut cliquer sur le bouton à droite **Voir les cartes**. Cela nous mène à :

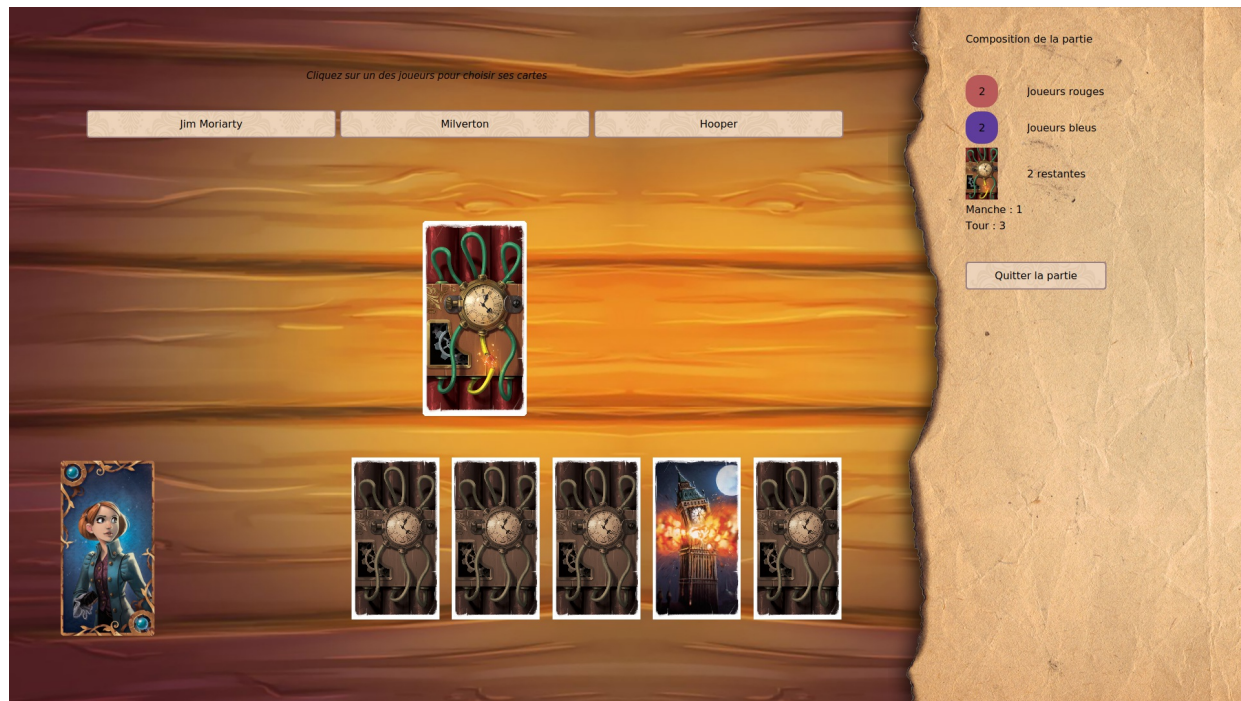


Pour assurer la confidentialité des cartes des joueurs, chaque joueur devra être honnête et ne pas tricher lorsqu'un autre joueur regarde ses cartes. L'un après l'autre, chaque joueur peut cliquer sur son pseudo, ce qui va afficher ses cartes en dessous. En cliquant sur la carte du rôle, des informations relatives au rôle du joueur seront affichées. Le joueur doit ensuite cliquer sur **Cacher les cartes** pour effacer ses cartes.

## Version Solo

Cliquer sur *Solo* > Choisir un nombre de joueurs robots puis cliquer sur *créer*.

Choisir un pseudo puis cliquer sur créer.



La version solo se joue contre le nombre de robots rentrés précédemment. L'affichage est similaire à la version offline, sauf que les informations du joueur sont en bas du plateau. En bas sont les cartes du joueur et à gauche son rôle. En cliquant sur la carte rôle, les informations relatives à l'équipe seront affichées. Au début de la partie, l'utilisateur commence par couper une carte et ensuite c'est le robot en question qui décide quelle carte couper. L'utilisateur reprendra la main lorsqu'un robot décide de couper dans son paquet. Pour voir l'avancé du jeu, il faut regarder à droite du plateau les tours et manches qui défilent. Les cartes coupées par les robots sont affichées au milieu. Lorsque c'est de nouveau au tour du joueur, un affichage "**A votre tour**" apparaît à gauche des cartes du joueur, et les cartes au milieu disparaissent. Il est possible de quitter le jeu en cliquant sur le bouton "**Quitter la partie**".

## Version en ligne (Online)

Version en cours d'élaboration