

14

FRANTIC MINUTES!

Sylvain Plante et Joe Slack

Matériel

30 cartes Dispositif de Sécurité (grandes cartes)

5 cartes Défi niveau 1

5 cartes Défi niveau 2

5 cartes Défi niveau 3

5 cartes Défi niveau 4

1 carte Défi niveau 5

20 pièces de circuit (polyominos)

4 jetons Bonus

4 cartes de référence

1 pion Professeur Evil

Vous aurez également besoin de la bande sonore, qui peut être trouvée ici :

tinyurl.com/14FranticMinutesVid (pour écouter)

tinyurl.com/14FranticMinutesMP3 (à télécharger)

Alternativement, vous pouvez utiliser un sablier ou un minuteur électronique réglé sur 2 minutes qui peut être répété (non inclus).



Introduction:

Vous travaillez comme ingénieur en électronique pour un scientifique brillant mais très excentrique. Bien que le travail que vous faites soit un peu en dehors de la norme et que tout semble être top secret, vous pensez que cela a été un bon choix de carrière. Jusqu'à aujourd'hui...

Vous venez de découvrir que ce que vous avez créé n'est pas la solution au changement climatique qu'elle était censé être. C'est une invention apocalyptique !

Vous vous précipitez pour le dire à vos collègues ingénieurs. Ils voient vos preuves et tout le monde convient que cela ne peut signifier qu'une chose. Maintenant, vous devez tous vous échapper de son laboratoire ultra-moderne en travaillant ensemble et en utilisant vos contributions au projet, afin de pouvoir révéler votre découverte avant qu'il ne soit trop tard !

Soudain, vous entendez le bruit de quelqu'un qui se dirige vers vous. C'est lui. Frénétiquement, vous attrapez les circuits sur lesquels vous avez travaillé et vous vous précipitez vers la sortie. Vous entendez par le haut-parleur le message suivant: « 14 minutes 'til lockdown. »

Il faut sortir, et vite !



But du jeu:





Complétez les circuits dans chaque pièce pour pirater le système de sécurité et vous rapprocher de la sortie pour vous échapper, puis terminez le circuit final avant d'être attrapé. Dépêchez-vous ! Le temps s'écoule !

14 Frantic Minutes est un jeu coopératif. Vous gagnez ou perdez tous ensemble.

Matériel:



1. Chaque joueur prend une carte de référence, ainsi que ses propres pièces de circuit en fonction du nombre de joueurs.

 1 Joueur	Prenez les 20 pièces de circuit.
 2 Joueurs	Un joueur prend toutes les pièces de circuit étiquetées A et B. L'autre joueur prend toutes les pièces de circuit étiquetées C et D.
 3 Joueurs	Chaque joueur prend un ensemble de pièces de circuit. Un joueur prend le jeu A, un joueur prend le jeu B et le dernier joueur prend le jeu C. Tous les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle pièce du jeu D à tout moment.
 4 Joueurs	Chaque joueur prend un ensemble de pièces de circuit.

Notez qu'une fois le jeu commencé, vous ne pouvez toucher que vos propres pièces de circuit, jamais celles d'un autre joueur.

2. Mélangez les cartes Dispositif de Sécurité et placez-les face cachée à côté de l'aire de jeu, à portée des joueurs. Prenez la carte du dessus et placez-la face cachée au centre de l'aire de jeu.

3. Séparez les cartes Défi en 5 paquets en fonction du nombre au dos des cartes (niveaux 1 à 5). Mélangez chacun de ces paquets séparément (notez que le niveau 5 n'a qu'une carte).



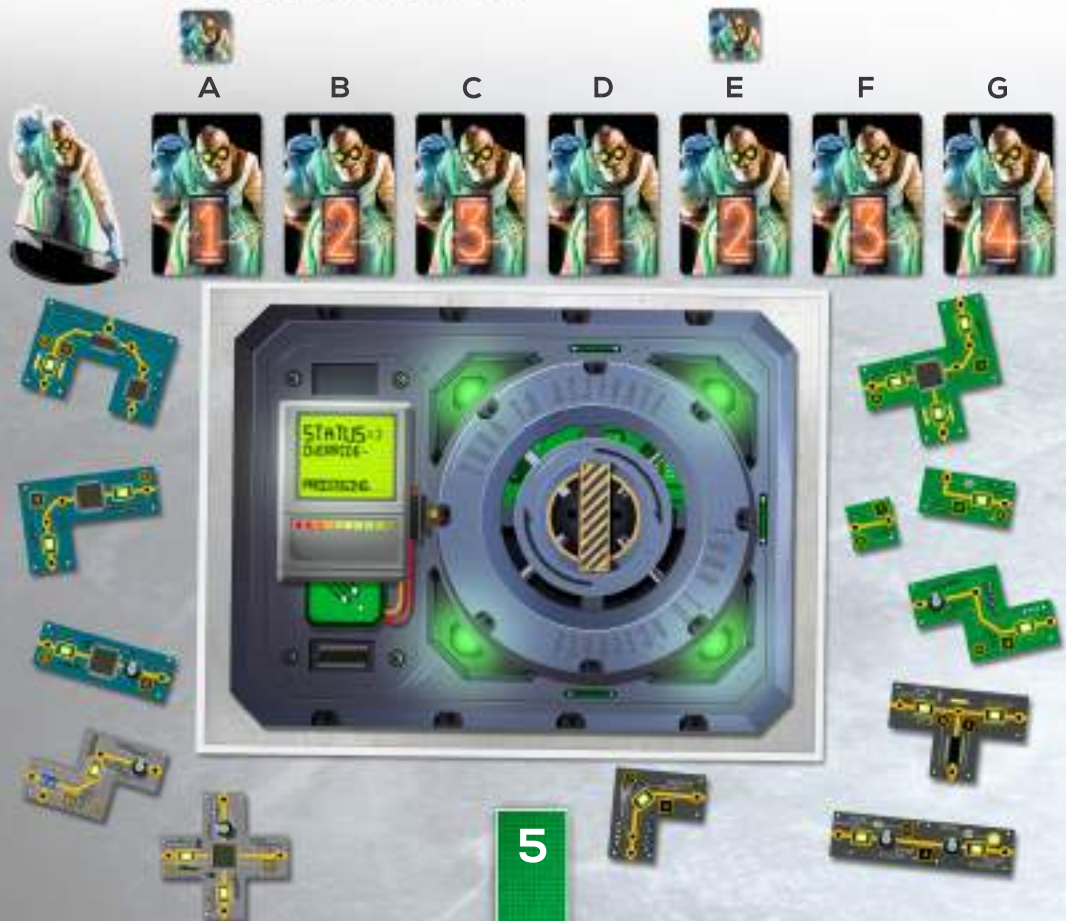
4. Déterminez le niveau de difficulté auquel vous jouerez en vous basant sur la description de la page 11 (il est fortement recommandé de jouer au niveau Frayeur 1 pour votre première partie ou pour introduire de nouveaux joueurs).

5. Sélectionnez et placez les cartes Défi face cachée de gauche à droite au-dessus de la carte de Dispositif de Sécurité au centre de votre aire de jeu. Les cartes Défi doivent être placées dans l'ordre de gauche à droite en fonction du niveau de difficulté. Par exemple, lorsque vous jouez au niveau Frayeur 1, placez d'abord une carte Défi de niveau 1 à gauche, suivie d'une carte Défi de niveau 2 à droite, puis niveau 3, niveau 1, niveau 2, niveau 3 et enfin niveau 4. Remettez toutes les autres cartes dans la boîte du jeu.

6. Placez tous les jetons Bonus face cachée et mélangez-les sur la surface de jeu. Piochez le nombre de jetons Bonus indiqué à la page 11 pour votre niveau de difficulté (la plupart utilisent 2 jetons Bonus) et placez-les face cachée au-dessus des cartes de Défi indiquées. Remettez le reste des jetons Bonus dans la boîte de jeu sans les regarder.

7. Placez le pion du Professeur Evil juste à gauche de la première carte Défi. S'il s'agit de votre première partie, assemblez la figurine sur sa base. Maintenant, préparez-vous à vous échapper !

**Exemple : Configuration pour le niveau Frayeur 1
(votre première partie)**



Comment jouer:

1. Démarrez la bande sonore. Une fois que vous avez entendu le rire du professeur, vous pouvez commencer. Retournez la carte de Dispositif de sécurité dans votre aire de jeu centrale afin qu'elle soit face visible. Il s'agit du premier dispositif de sécurité que vous devez pirater pour vous échapper de la pièce.

2. Retournez la carte Défi la plus à gauche. Ce sera le premier défi que vous devrez vaincre. S'il y a un jeton Bonus au-dessus de la carte Défi, retournez-le également. Vous pouvez utiliser des jetons Bonus à tout moment une fois retournés à l'exception de la dernière pièce.



3. Travaillez ensemble (ou utilisez votre propre discernement en mode solo) pour placer vos pièces de circuit sur le circuit imprimé afin de connecter le commutateur aux points de connexion indiqués sur la carte Défi. Notez que cela vous demandera de relier le commutateur à tous les points de connexion indiqués sur la carte Défi. Vous devez connecter la ligne jaune sur les pièces de circuit pour compléter le circuit, comme indiqué dans l'image de la page suivante.

Un circuit complet



Points de connexion

4. Une fois que vous entendez le rythme de la bande sonore s'accélérer et les pas du professeur, vous entendrez son rire et saurez qu'il est sur le point de passer à la pièce suivante. Lorsque vous entendez la porte se fermer, déplacez le pion du Professeur Evil d'une carte vers la droite (son premier mouvement est sur la première carte Défi). Si vous êtes actuellement dans la pièce dans laquelle il est entré, vous avez été attrapé et votre tentative est terminée. Sinon, continuez d'essayer de terminer le circuit dans votre pièce !



« Vous avez été attrapé! »

5. Si vous terminez le circuit, retirez les pièces de circuit de la carte de Dispositif de sécurité actuelle (en vous assurant que chacun récupère ses propres pièces et que les joueurs ne touchent que leurs propres pièces), mettez la carte de Dispositif de sécurité de côté, révélez la prochaine carte de Dispositif de sécurité et placez-la au centre de l'aire de jeu. Ensuite, retournez la carte Défi actuelle face cachée pour indiquer qu'elle a été complétée et retournez la prochaine carte Défi que vous devrez compléter face visible (et tout jeton Bonus juste au-dessus, le cas échéant).

6. Continuez à essayer de terminer les circuits dans chaque pièce et passez à la suivante jusqu'à ce que vous atteigniez la septième et dernière carte Défi. Si vous complétez toutes les connexions sur cette carte Défi avant que le Professeur Evil n'entre dans votre pièce, vous avez réussi!



Le dernier défi

Remarque : si vous avez terminé le circuit et que vous n'avez pas encore retiré ou récupéré vos pièces lorsque vous entendez la porte se fermer, vous pouvez toujours passer à la pièce suivante.

Une note sur la difficulté : si vous ne réussissez pas au début, n'hésitez pas à continuer à travailler sur la résolution de la pièce, en ignorant la bande sonore. Vous pouvez même jouer une partie complète sans la bande sonore pour vous familiariser avec les pièces, ce qui vous aidera à aller plus vite !

Placement des pièces de circuit :

Toutes les pièces de circuit doivent être placées entièrement sur les zones vertes du circuit imprimé et ne peuvent pas chevaucher d'autres pièces de circuit ou les autres composants sur la carte Dispositif de sécurité ou sortir des limites de la carte de circuit imprimé.

Les pièces peuvent être tournées dans n'importe quelle direction et retournées de n'importe quelle manière avant d'être placées et elles peuvent également être déplacées ou retirées si nécessaire jusqu'à ce que vous ayez terminé la connexion.

Ce n'est pas grave si vous avez des circuits incomplets ou si vous vous connectez à des points de connexion non indiqués sur la carte Défi. Vous pouvez toujours avancer tant que vous avez connecté tous les points de connexion indiqués sur la carte Défi.

Vous ne pouvez toucher que vos propres pièces, jamais celles d'un autre joueur (dans le cas de 3 joueurs, n'importe quel joueur peut utiliser les pièces de l'ensemble D).



Placement correct
(sur la zone verte, pas sur
les composants)



Emplacement incorrect
(pièces superposées)



Emplacement incorrect
(chevauchement avec un composant ou à l'extérieur de la zone du circuit imprimé)



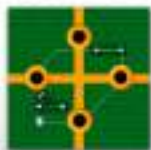
Jetons Bonus

Si vous retournez une carte Défi qui a un jeton bonus juste au-dessus, retournez également ce jeton Bonus en même temps pour révéler le bonus que vous avez reçu. Les jetons Bonus peuvent être utilisés immédiatement une fois qu'ils ont été retournés. Chacun des bonus est décrit ci-dessous.

Chacun de ces jetons Bonus est à usage unique. N'importe quel joueur peut utiliser un jeton Bonus à tout moment (mais vous voudrez peut-être en discuter d'abord !), à l'exception de la septième et dernière pièce - ces jetons ne fonctionnent pas sur ce circuit. Après avoir utilisé un jeton Bonus, mettez-le de côté dans la boîte de jeu.

Si vous essayez d'utiliser un jeton Bonus mais que vous décidez ensuite de ne pas le faire, vous pouvez toujours l'utiliser dans une pièce ultérieure.

Connecteur 4 directions



Vous pouvez le placer dans n'importe quel espace légal sur la carte Dispositif de sécurité, ce qui vous permet plus de connexions.

By-pass



Vous pouvez le placer au-dessus de n'importe quel composant existant pour rendre cet espace utilisable pour la pièce de circuit de n'importe quel joueur.

Commutateur



Lorsque vous le placez au-dessus de n'importe quel point de connexion sur la carte Dispositif de sécurité, ce point de connexion devient la couleur de votre choix.

Désactiver



Placez-le au-dessus de n'importe quel point de connexion sur la carte Défi pour le désactiver. Ce point de connexion n'a pas besoin d'être connecté au commutateur pour compléter le circuit.

Comment réussir:

Vous ne gagnerez que si vous traversez les sept pièces sans que le Professeur Evil n'entre dans la pièce que vous occupez. Mais s'il entre dans une pièce dans laquelle vous vous trouvez actuellement, vous avez perdu et l'humanité est condamnée.

Niveaux de difficulté :

Commencez au niveau Frayeur 1. Si vous trouvez cela trop difficile, vous pouvez vous entraîner sans la bande sonore. Plus tard, vous pourrez augmenter votre niveau de difficulté comme suit :

Niveau de difficulté	# Niveau de la carte Défi	# Jetons Bonus (placez-les au-dessus de la position de carte Défi indiquée)
Frayeur 1 (à utiliser lors de votre première partie)		1 2 3 1 2 3 4
Frayeur Lvl 2		1 2 2 3 3 4 4
Frayeur Lvl 3		2 2 3 3 3 4 5
Frayeur Lvl 4		2 3 3 4 4 4 5
Folie		3 4 4 4 4 4 5

Si vous recherchez encore plus de défi, essayez le mode Mission. Vous devrez réussir chaque mission avant de passer à la mission suivante. Jouez en solo ou avec le même groupe (nous vous recommandons de le faire sur plusieurs sessions) et cochez les niveaux terminés pour vous rappeler de l'endroit où vous avez arrêté :

Niveau de mission	# Niveau de la carte Défi	# Jetons Bonus (placez-les au-dessus de la position de carte Défi indiquée)	Groupe			
1		1 2 3 2 2 3 4				
2		1 2 2 3 3 4 4				
3		1 2 3 4 3 4 4				
4		2 2 3 3 3 4 5				
5		2 2 3 3 4 4 5				
6		1 2 4 3 4 4 5				
7		2 3 3 4 4 4 5				
8		3 3 3 4 4 4 5				
9		3 4 3 4 4 4 5				
10		3 4 4 4 4 4 5				

Merci à nos testeurs et supporteurs :

James Alafriz, Chris Backe, Miles Bossons, Ian Brocklebank, Maryann Calligan, Sean Calligan, Johnathan Chaffer, Kevin Dunkelberger, Mads Floe, Jeff Fraser, Yuval Grinspun, Matthew Guillemette, Cat Hartley, Mariam Hassan, Ali Jahangir, Mathijs Jansen, Jeff Johnston, David Laciak, Renee Laviolette, Fabricio Leotti, Claudia Mendez, Jess Metheringham, Matt Mitchell, Dave Neal, David Newton, Francis Plante, Alexandra Quintana, Tanner Simmons, Alex Simpson, Evan Slack, Lisa Slack, Nancy Slack, Penny Slack, Colin Stratton, Pam Walls, Mitchell Wayne, Jakcy, Shimi, Zontromm, ... et toute autre personne que nous avons accidentellement oublié de mentionner..

Crédits :

Conception - Sylvain Plante & Joe Slack

Illustrations & Conception graphique - Tristam Rossin

Formatage du livret de règles - Tristam Rossin

Publié par Crazy Like a Box & Crooked Thumb Games



© Crazy Like a Box 2022. Tous droits réservés.
www.crazylikeabox.com

Fabriqué en Chine

