

BATAILLE DE CHARS™ INSTRUCTIONS

POUR 2 JOUEURS

CONTENU:

- 1 jeu
- 4 pions magnétiques

BUT DU JEU: Tirer sur le char de votre adversaire jusqu'à ce qu'il saute.



1
Figure

PREPARATION:

1. POUR SORTIR LES PIONS MAGNETIQUES:

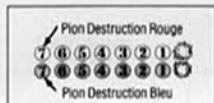
A l'aide du pouce, poussez le couvercle vers l'arrière. Secouez la cassette pour en faire sortir les pions. Rabattez ensuite le couvercle.



2
Figure

2. POUR OUVRIR LE PLATEAU DE JEU:

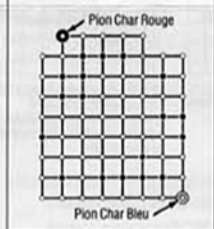
Secouez la cassette de façon à ce que le plateau sorte en se dépliant.



3
Figure

LES PIONS "CHAR": Vous et votre adversaire placez chacun un de vos pions sur le cercle de couleur correspondante dans le désert. Voir Figure 3. Ces pions représentent les chars sur le plateau de jeu.

LES PIONS DESTRUCTION: Placez les pions restants sur les cercles de couleur correspondante portant le no 7. Voir Figure 3. Ces pions indiquent le degré de destruction des chars.



4
Figure

4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Pour faire tourner le cadran A et le cadran B, amener le curseur en bout de trajectoire et le lâcher. Celui qui obtient le nombre le plus élevé en additionnant les deux cadrans est le premier à jouer.

REMARQUE: Chaque fois qu'une flèche de cadran indique une ligne, il faut relancer les cadrans.

LE JEU: Quand c'est votre tour de jouer, faites tourner les cadrans. Le cadran A indique les déplacements de votre char, le cadran B indique la distance sur laquelle vous pouvez tirer.

Le tir est facultatif. Lors d'un tour, vous avez la possibilité soit de déplacer tout d'abord votre char puis de tirer ensuite, soit inversement tirer d'abord et vous déplacer ensuite.

DEPLACEMENT DES CHARS: A - Le cadran A indique un chiffre: Si le cadran A indique un chiffre, déplacez votre char de ce nombre de points.

REMARQUES:

- Vous devez toujours vous déplacer du nombre total indiqué sur le cadran.
- Vous ne pouvez ni vous arrêter ni passer sur les points rouges qui représentent des canons.
- Vous pouvez vous déplacer horizontalement ou verticalement, d'un point jaune à un autre, mais jamais en diagonale.
- Lors d'un même tour, vous ne pouvez pas avancer et reculer sur le même trajet.
- Vous ne pouvez pas passer ou vous arrêter sur un point déjà occupé par le char de votre adversaire.

EXEMPLES DE DEPLACEMENT:



OUI



OUI



NON



NON

B - Le cadran A indique une clé: Si le cadran A indique une clé, votre char a besoin d'être réparé et vous devrez attendre le tour suivant pour pouvoir le déplacer. Cependant cela ne vous empêche pas d'effectuer un tir si vous le pouvez (voir ci-après).

LES TIRS: Si le cadran B indique un nombre supérieur au nombre de points qui vous séparent de votre adversaire, votre tir a atteint votre adversaire. Si le cadran B indique un nombre égal ou inférieur au nombre de points qui vous séparent de votre adversaire, vous ne pouvez pas tirer. (Voir exemples de tirs.)

REMARQUES:

Vous ne pouvez tirer qu'une seule fois quand c'est votre tour.

Le tir doit s'effectuer en ligne droite (le long des traits noirs). Vous ne pouvez pas tirer en diagonale.

Contrairement aux chars les tirs peuvent passer par les points jaunes et les points rouges.

EXEMPLES DE TIRS:



La flèche du cadran B indique "6". Il y a 5 points entre vous et votre adversaire. C'est un tir réussi.



VOUS NE POUVEZ PAS TIRER. La flèche du cadran B indique 5. Il y a 5 points entre vous et votre adversaire. Vous ne pouvez pas tirer.



VOUS NE POUVEZ PAS TIRER. La flèche du cadran B indique "5". Votre adversaire n'est qu'à quelques points de vous mais il n'est pas en ligne droite. Vous ne pouvez pas tirer.

- Chaque fois que votre char est atteint par l'adversaire, déplacez votre pion "DESTRUCTION" d'une case dans l'ordre décroissant. Voir Figure 5.
- Figure 5: Déplacez votre pion "DESTRUCTION" d'un espace comme indiqué.



5
Figure

ZNES 2 1
DESTRUCTION: Lorsque votre pion doit se déplacer sur les cases 2 et 1, cela signifie que votre char a été sérieusement endommagé.

Vous procéderez alors comme suit lorsque ce sera votre tour de jouer: Lancez les cadrans.

A - Les cadrans A et B indiquent un chiffre. Vous pouvez soit vous déplacer, soit effectuer un tir, mais pas les deux au même tour.

B - Le cadran A indique une clé. Vous avez de la chance! Vous avez maintenant le choix entre: soit déplacer votre pion "DESTRUCTION" pour le reculer d'un espace (c'est à dire dans le sens croissant des chiffres), soit effectuer un tir si vous le pouvez. Votre tour est terminé.

N'oubliez pas que si votre pion de "DESTRUCTION" est sur 1 ou 2, vous pouvez soit vous déplacer, soit tirer mais vous ne pouvez pas faire les deux au même tour.

CASE "EXPLOSION" Lorsque votre pion "DESTRUCTION" arrive sur la case où est représentée une explosion cela signifie que votre adversaire a fait sauter votre char. Le combat est terminé.

LE GAGNANT:

Le joueur qui réussit le premier à faire exploser le char ennemi est le gagnant de la partie.