

COMBAT SOUS-MARIN™ INSTRUCTIONS

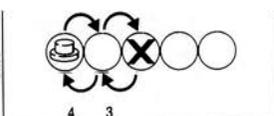
POUR 2 JOUEURS

CONTENU:

- 1 Jeu
- 4 pions magnétiques

BUT DU JEU: Le plongeur devra essayer de prendre le trésor au fond de l'océan et revenir à la surface en évitant les attaques des monstres marins.

LES MONSTRES MARINS: Les monstres marins essayeront d'attraper le plongeur pendant la partie.



2) Les tirs:

Si vous avez décidé de tirer sur les monstres marins, vous procédez ainsi:
a - Déplacez le pion rouge "nombre de tirs" sur le chiffre 3 (Lorsque le pion sera sur "0", le plongeur ne pourra plus tirer.)

b - Faites tourner les cadrans:

- Si chaque cadran indique 3 ou plus, votre tir est réussi: les deux monstres seront immobilisés au tour suivant. (Voir paragraphe Les monstres marins B.)
- Si vous obtenez 3 ou plus sur un seul cadran, vous n'avez atteint qu'un seul monstre. Vous choisissez lequel.
- Si vous obtenez un chiffre inférieur à 3 sur les 2 cadrans, votre tir est raté.

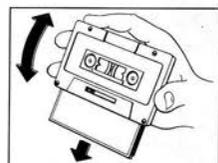


1
Figure

PREPARATION:

1. POUR SORTIR LES PIONS MAGNÉTIQUES:

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



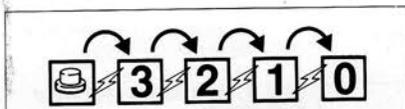
2
Figure

2. POUR OUVRIR LE PLATEAU DE JEU:

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

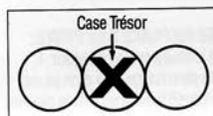
3. MISE EN PLACE DES PIONS:

Un des joueurs est le plongeur: Il prend le pion rouge et le pion jaune. L'autre prend le pion vert de la pieuvre et le pion bleu du requin.



5
Figure

Chaque fois que vous essayez de tirer, déplacez le pion "nombre de tirs" pour indiquer qu'un tir a déjà été effectué.



6
Figure

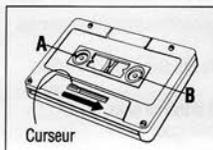
La chasse au trésor:

Lorsque le plongeur s'arrête ou passe sur la case Trésor (case comportant une croix), il a réussi à s'emparer du trésor.

LE PION JAUNE "LE PLONGEUR": Placez le pion sur une des deux cases jaunes du plateau de jeu;

LE PION ROUGE "NOMBRE DE TIRS": Placez ce pion sur la case rouge portant le numéro 4. Ce pion servira à comptabiliser les tirs effectués par le plongeur.

LES PIONS VERT ET BLEU "MONSTRES MARINS": Placez les pions vert et bleu sur les cases de couleur correspondante.



3
Figure

4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Pour faire tourner le cadran A et le cadran B, amener le curseur en bout de course et le lâcher.

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

LES MONSTRES MARINS: Le but des monstres marins est d'arriver par un nombre exact de points sur la case occupée par le plongeur.

A - Déplacement

Vous êtes le joueur "monstres marins", vous procédez de la manière suivante:

- Faites tourner les cadrans
- Déplacez vos monstres indifféremment en fonction des nombres obtenus sur les cadrans en suivant le tracé des bulles.

Remarques:

- Les monstres doivent toujours se déplacer du nombre total obtenu sur les cadrans.
- Les monstres ne peuvent pas revenir sur leurs pas au cours d'un même tour.
- Deux monstres ne peuvent pas se trouver sur la même case.
- Les monstres peuvent passer au-dessus du plongeur.

B - Combat avec le plongeur

- Lorsque les deux monstres ont été touchés par un tir du plongeur, ils sont immobilisés au tour suivant.
- Si un seul monstre a été atteint, le second peut se déplacer en fonction du nombre obtenu sur l'un ou l'autre des cadrans.

LE GAGNANT

Le plongeur est le gagnant de la partie lorsqu'il réussit à revenir sur 1 des 2 espaces jaunes après s'être emparé du Trésor.

Le joueur représentant les monstres marins sera le gagnant s'il parvient à s'arrêter sur la case du plongeur avant que celui-ci ait regagné la surface de l'océan.

LE JEU:

Le plongeur joue toujours le premier.

LE PLONGEUR: Le plongeur doit nager jusqu'au fond de l'océan pour aller chercher l'or et revenir à la surface sur un des espaces jaunes, en évitant les attaques des monstres marins.

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous avez 2 possibilités: soit vous déplacer sous l'océan, soit tirer sur les monstres marins.

Vous devez annoncer votre intention avant de faire tourner les cadrans.

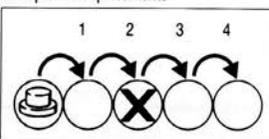
1) Déplacement sous l'océan:

Vous faites tourner les cadrans et vous déplacez le plongeur le long du parcours composé de bulles, en fonction du nombre obtenu sur un des 2 cadrans.

Remarques:

- Le plongeur doit toujours se déplacer du nombre total obtenu sur un cadran sauf à la fin du jeu où il peut regagner sa case départ sans obtenir le nombre exact de points.
- Le plongeur ne peut pas revenir sur ses pas au cours d'un même tour, sauf lorsqu'il s'est emparé du trésor.
- Le plongeur peut passer au-dessus des monstres mais il ne peut pas s'arrêter sur la même case. Si le nombre obtenu l'y obligeait, il ne devrait pas se déplacer.

Exemples de déplacements



4
Figure