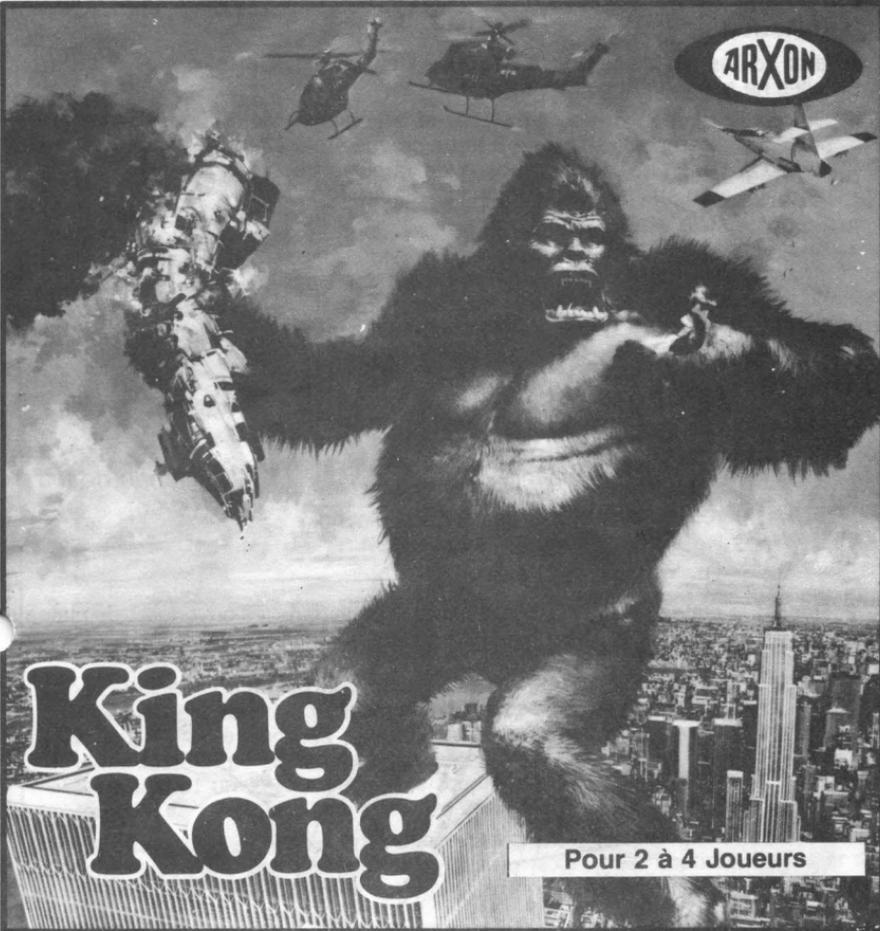


The ARXON logo is located in the top right corner of the illustration. It consists of the word "ARXON" in a bold, sans-serif font, enclosed within a dark oval shape.The illustration depicts King Kong standing on the edge of a skyscraper, holding a biplane in his right hand. He is roaring with his mouth open. In the background, a city skyline is visible, and several military aircraft, including helicopters and a jet, are flying in the sky.

# King Kong

Pour 2 à 4 Joueurs

## L'Histoire de King Kong

Au plus profond des jungles de Micronésie vivait Kong ... Le monstre le plus terrifiant de la Terre. Il régna comme Roi jusqu'au jour où une jeune femme d'une grande beauté lui fut offerte en sacrifice. Au lieu de la tuer, il en tomba amoureux, ce qui le mena à sa perte: Peu après, en effet, il fut capturé et emmené au "Shea Stadium" de New York afin d'être montré aux amateurs d'émotions fortes. Cependant, la colère grondait en Kong et, emportant l'objet de son amour, il s'enfuit dans les rues de New York, vers le "World Trade Center", le plus élevé des bâtiments de la ville. Et maintenant, à vous de jouer!

## Le Jeu

King Kong est en train d'escalader le "World Trade Center". Parviendrez-vous à l'arrêter? Vous faites partie d'une équipe spéciale d'assaut et le poursuivez sur la façade du bâtiment. Si vous parvenez à lui porter cinq attaques couronnées de succès, vous gagnez! Mais si vous faites un seul faux mouvement, la bête géante se retournera et vous enverra d'un seul coup hors du plateau de jeu! Après quoi, il ne vous restera plus qu'à recommencer. Le suspense croît au fur et à mesure que King Kong se rapproche du sommet. Qui l'emportera? Vous? Un autre joueur? Ou le puissant King Kong?

## But du Jeu

Le but du jeu est de porter cinq attaques victorieuses contre King Kong avant qu'il ne parvienne au sommet du "World Trade Center".

Ou...

d'être le premier joueur à accomplir une mission d'attaque avec succès ET la mission spéciale (sauver la jeune fille que King Kong tient dans sa main droite.)

## Equipement

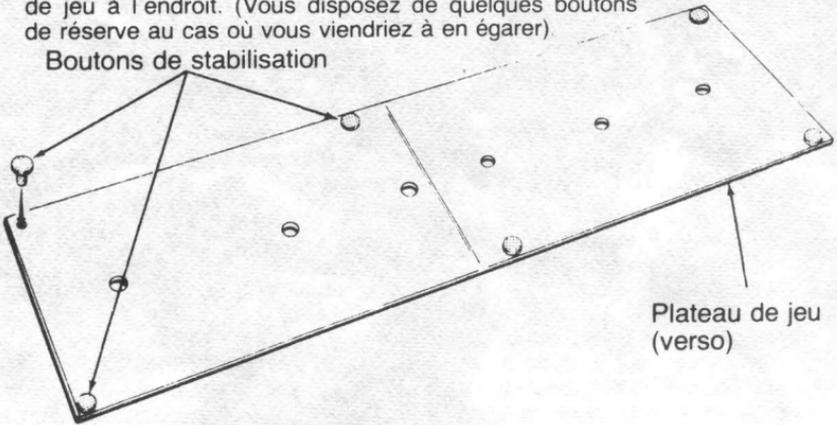
Un plateau de jeu; des pistes; des boutons de stabilisation; une règlette; une reproduction de King Kong et son anneau; une carte girouette; un axe; un indicateur de direction King Kong; une équipe d'attaque (pions); des étiquettes; un dé; des cartes.

## Installation du jeu

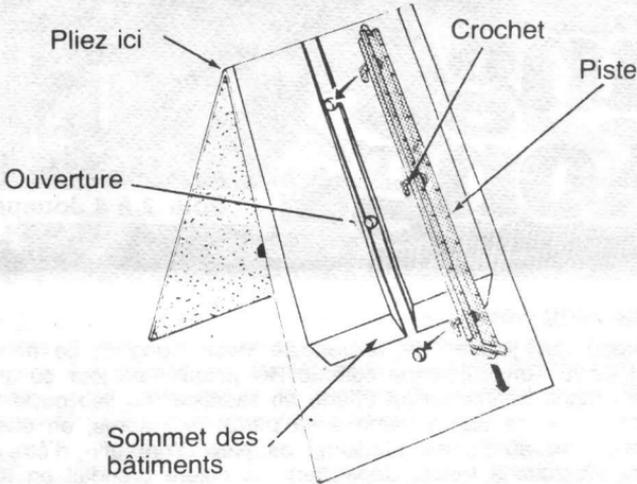
Retirez toutes les pièces de leur support en plastique et assurez-vous de ce qu'elles ne conservent pas de rugosités.

1. Ouvrez le plateau de jeu et placez-le à l'envers. Mettez les 6 boutons de stabilisation en place dans les 6 trous prévus à cet effet. Remettez le plateau de jeu à l'endroit. (Vous disposez de quelques boutons de réserve au cas où vous viendriez à en égarer)

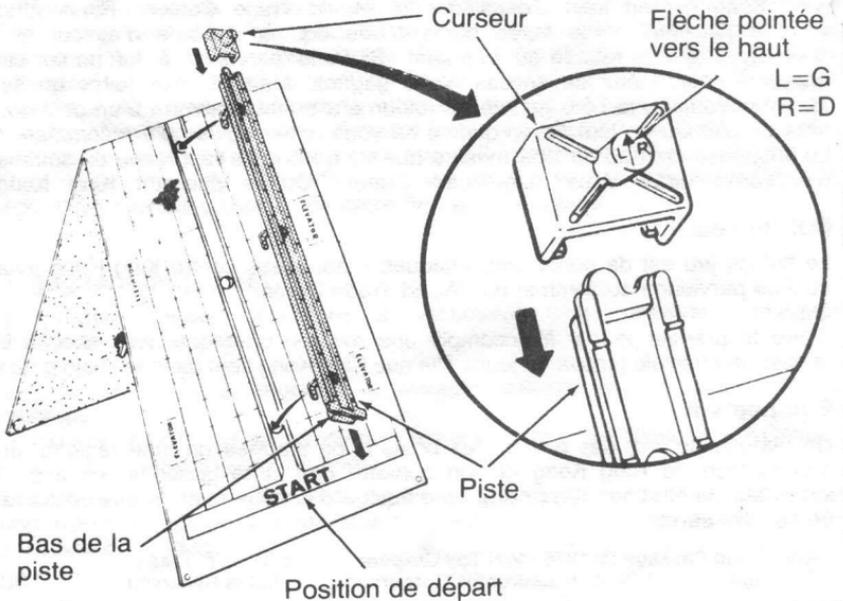
Boutons de stabilisation



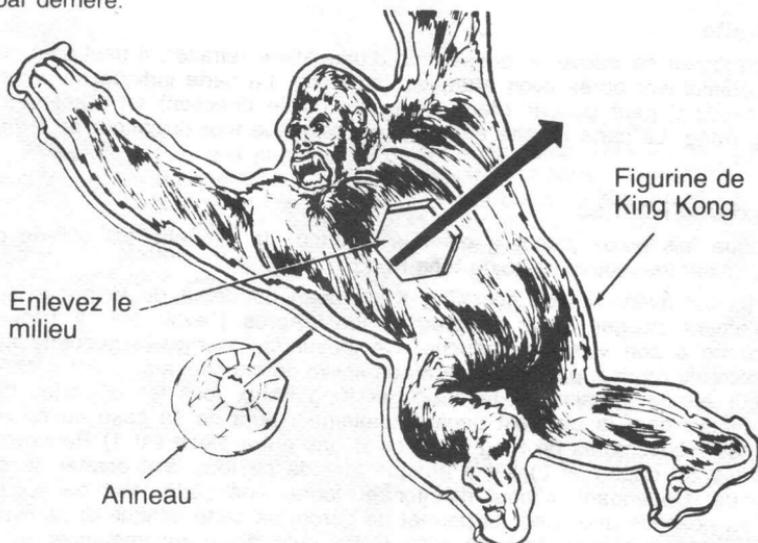
2. Repliez le plateau tel qu'illustré; installez la piste dans les ouvertures du plateau et poussez-la vers le bas jusqu'à ce qu'elle soit calée.



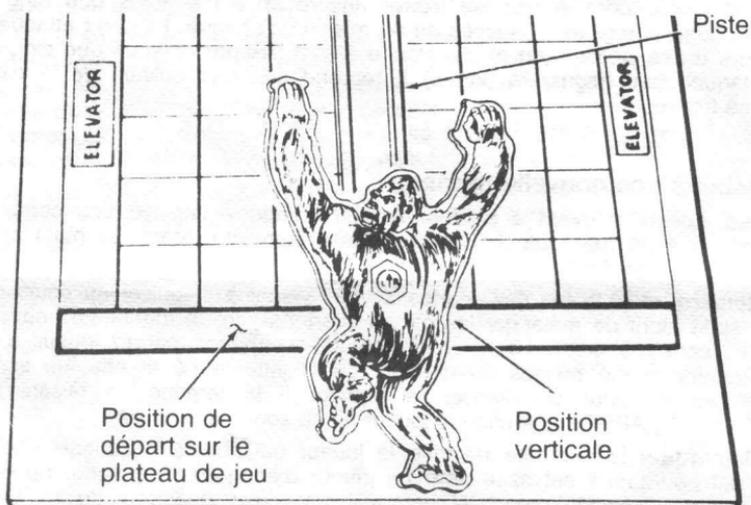
3. Tournez le plateau et placez l'autre piste (Remarque: la piste, de ce côté-ci du plateau, dépasse le bord du plateau de 2.5 cm env.) Placez le curseur (la flèche pointant vers le haut) sur la piste. Calez la piste vers le bas du plateau.



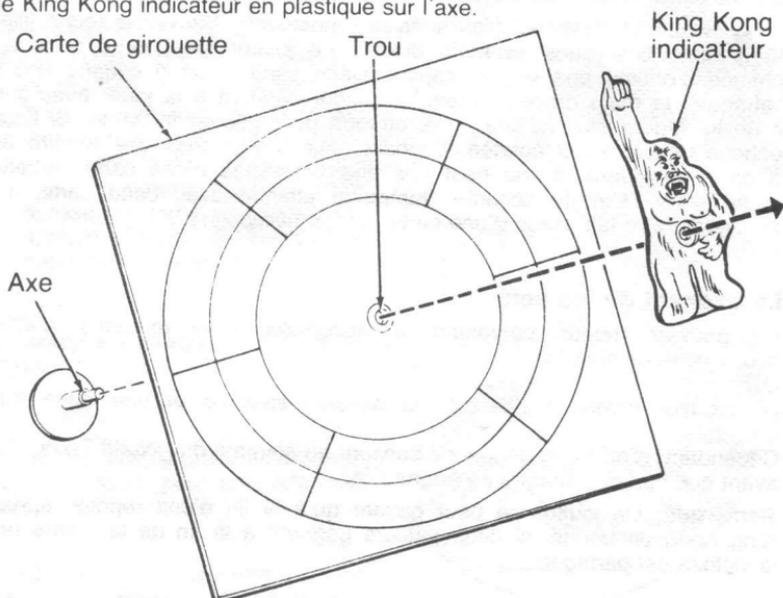
4. Enlevez le milieu de l'image de King Kong; placez-y l'anneau en l'introduisant par derrière.



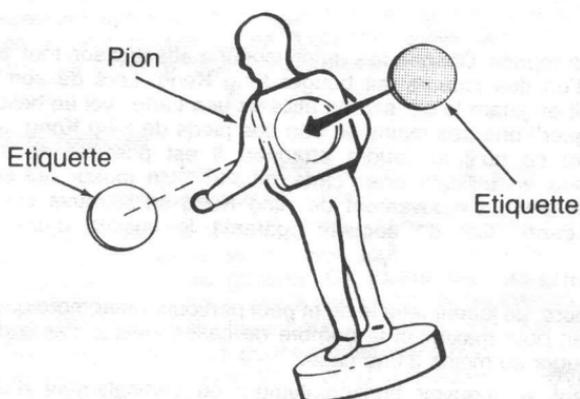
5. Placez King Kong droit sur le curseur.



6. Enlevez le centre de la girouette; introduisez l'axe dans le trou. Glissez le King Kong indicateur en plastique sur l'axe.



7. Retirez les étiquettes de couleur de leur feuille et placez-les, l'une devant, l'autre derrière, sur les figurines. Appuyez fermement.



8. Détachez les cartes et jetez le support.

### Placement du jeu

1. Installez le jeu à plat et placez la girouette auprès du plateau.
2. Placez le curseur au bas de la piste et tournez King Kong de façon à ce qu'il soit dirigé droit vers le haut.
3. Mélangez le paquet de cartes et distribuez trois cartes à chaque joueur; les joueurs gardent leurs cartes en main sans les montrer à leurs adversaires. Le tas restant est placé à côté du plateau de jeu, à l'envers, formant le tas d'où l'on tire les cartes. Au cours du jeu, les cartes écartées seront placées, à l'endroit, sur un autre tas.
4. Chaque joueur choisit un pion et le place sur l'emplacement de départ. Les joueurs jettent le dé à tour de rôle et celui qui jette le chiffre le plus élevé commence. Le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre (vers la gauche).
5. Celui qui a jeté le chiffre le plus élevé doit déplacer King Kong AVANT que la partie ne commence.

### Déplacement de King Kong

La girouette indique de quelle façon se déplace King Kong; chaque fois qu'il faudra déplacer King Kong, on fera tourner deux fois la girouette. Après la première fois, le cercle extérieur indiquera de combien de crans King Kong tournera; après la deuxième fois, le cercle intérieur indiquera de combien de crans King Kong se déplace vers le haut. Lorsqu'il faudra effectuer un choix, le joueur faisant tourner la girouette devra le faire.

**Remarque:** l'une des indications de la girouette est: "remettez-vous vers le haut, dans le sens de votre choix". Ceci veut dire que King Kong peut être tourné soit vers la droite, soit vers la gauche, jusqu'à ce qu'il se trouve droit vers le haut, à moins qu'il ne se trouve déjà dans cette position.

Pour faire bouger King Kong, appuyez légèrement dessus et faites lui parcourir le nombre voulu de crans; vous pourrez sentir King Kong passer d'un cran à l'autre. Pour tourner "à gauche", il faut tourner la figurine dans le sens inverse des aiguilles d'une montre; pour tourner "à droite", dans le sens contraire. Pour faire monter King Kong, tenez-le fermement et faites-lui parcourir le nombre correct de crans; vous sentirez la réglette se déplacer d'un cran à l'autre sur la piste. Ne soulevez jamais King Kong pendant que vous le déplacez.

## Le jeu

### En bref

Le jeu se joue par reprise. Chaque fois qu'un joueur a effectué son tour, la reprise est terminée et l'un des joueurs fait bouger King Kong. Lors de son tour, un joueur bouge soit en jetant le dé, soit en utilisant une carte "vol en hélicoptère". Il essaye d'attaquer l'une des mains ou l'un des pieds de King Kong: une carte attaque indiquera ce qu'il lui faudra attaquer. Il est possible de se retirer après une attaque en utilisant une "carte retraite". Un joueur qui se trouve balayé ou frappé par un mouvement de King Kong se retrouve sur la case "Départ". Une carte "filet de sécurité" garantit le succès d'une attaque.

### Les mouvements

1. Lors de son tour, un joueur jette le dé et peut parcourir un nombre quelconque de cases, avec pour maximum le nombre de cases indiqué par le dé. Il doit cependant bouger au moins d'une case.
2. Un joueur peut se mouvoir horizontalement ou verticalement d'une case à l'autre le long de la façade du "World Trade Center", mais jamais diagonalement.
3. Un joueur ne **peut pas** passer par une case se trouvant occupée par King Kong, ni traverser la piste, sauf dans l'espace marqué "Départ". Il peut cependant passer par, ou s'arrêter sur, une case occupée par un autre joueur.
4. Les rangées de cases se trouvant sur les côtés extérieurs de chaque bâtiment représentent des ascenseurs. Ces cases sont très longues; lorsqu'un joueur pénètre sur une case ascenseur, il peut s'arrêter n'importe où sur cette case, et pénétrer une case adjacente.

**Remarque:** un joueur se trouve toujours à l'abri des coups de King Kong lorsqu'il se trouve sur une case ascenseur.

5. La case "Départ" représente une seule grande case et est comptée comme telle lorsqu'elle est utilisée lors du premier tour. Il est important de noter que pour passer d'un bâtiment à l'autre – donc pour traverser la piste – il faut passer par la case "Départ".
6. Une carte "vol en hélicoptère" permet à un joueur, sans jeter le dé, de se porter sur n'importe quelle case du plateau de jeu, y compris celles d'où il peut attaquer King Kong. La carte doit être écartée après usage.

**Remarque:** si un joueur jette le dé, il ne peut pas changer d'avis et jouer une carte "vol en hélicoptère".

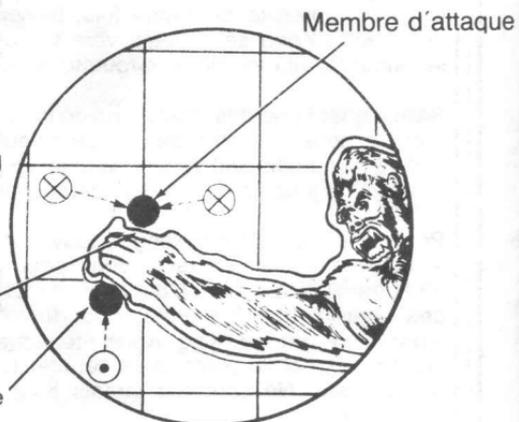
### A l'assaut de King Kong

1. Pour porter une attaque contre King Kong, un joueur doit se placer dans une des encoches indiquées par une des cartes attaque qu'il tient en main.
2. Lorsqu'un joueur se trouve sur une case où se trouve l'une de ces encoches, il y place sa pièce (dans l'encoche) et termine son tour. Il place alors sa attaque à l'endroit devant lui.
3. Deux joueurs ne peuvent se trouver en même temps dans la même encoche.
4. Un joueur ne peut pas attaquer une encoche se trouvant de l'autre côté de la piste, ni s'il se trouve sur une case d'où il ne peut atteindre l'encoche.
5. Il arrivera souvent au cours du jeu qu'une encoche se trouve à cheval sur une ou plusieurs lignes; dans ce cas, le joueur peut porter l'attaque en pénétrant dans n'importe quelle case bordée par l'une de ces lignes, après quoi il s'installe immédiatement dans l'encoche.

### Exemples d'attaques contre King Kong.

Cette encoche, se trouvant à cheval sur une ligne, peut être attaquée des cases marquées ⊗

Cette encoche ne peut être attaquée qu'à partir de la case marquée ⊙



## Retraite

Si un joueur se trouve en possession d'une "carte retraite", il peut s'en servir immédiatement après avoir attaqué King Kong. La carte indique de combien de cases il peut bouger (dans n'importe quelle direction) en s'écartant de King Kong. La carte retraite est alors écartée et le tour du joueur se termine.

## Fin d'une Reprise

Chaque fois qu'un joueur a effectué son tour, la girouette est utilisée pour déterminer les mouvements de King Kong.

Le joueur ayant fait bouger King Kong avant le début de la partie le fait également bouger après le premier tour. Après l'avoir fait, il passe la girouette à son voisin de gauche. Ce joueur fait tourner la girouette après la seconde reprise, puis la passe à son voisin de gauche, etc. ... Ainsi, chaque joueur aura l'occasion de faire bouger King Kong, tous les quelques tours. Un joueur dont le pion est poussé totalement hors de sa case ou renversé par les mouvements de King Kong ou d'une autre pièce est 1) Renvoyé sur la case de départ et 2) s'il a attaqué lors de ce tour, doit écarter sa carte attaque. Cependant, il peut maintenant jouer une carte "filet de sécurité" s'il en possède une. Cela lui permet de garder sa carte attaque et sa mission est alors un succès, ce qui n'empêche qu'il doive recommencer le tour suivant sur la case "Départ". La carte "Filet de sécurité" est alors écartée. Tout joueur dont le pion se trouve encore en place après que King Kong ait bougé enregistre le succès de sa mission d'attaque. La carte attaque reste alors en sa possession et est placée à part. (Rappelez-vous que cinq cartes attaques font gagner la partie.) Il reprend son tour suivant de la case où il se trouve.

## Debut d'une nouvelle reprise

Les joueurs peuvent à présent écarter n'importe laquelle des cartes qu'ils ont en main (ou toutes). Chaque joueur complète alors sa main en tirant du tas afin de conserver trois cartes en main.

**Remarque:** si le tas des "cartes à tirer" venait à s'épuiser au cours du jeu, il suffit alors de mélanger les cartes écartées afin de former un nouveau tas de "cartes à tirer". La nouvelle reprise commence par le joueur à qui la girouette a été passée en dernier lieu. Il jette le dé et effectue son coup le premier pour commencer la reprise. Il la termine en faisant bouger King Kong APRES que chaque joueur ait eu son tour.

**Remarque:** la girouette favorise le joueur qui doit faire bouger King Kong; c'est pourquoi il est sage pour un joueur d'attaquer King Kong, ou de jouer la carte "Mission Spéciale" lorsqu'il est en possession de la girouette.

## La carte mission spéciale

Il n'y a qu'une carte "Mission spéciale" indiquant: "Sauvez la jeune fille que King Kong tient dans sa main droite". Le joueur tirant cette carte a une chance d'obtenir une victoire rapide. Cette carte se joue comme une carte "attaquez la main droite". Lorsqu'un joueur parvient à la jouer avec succès, il ne lui faudra plus qu'une carte attaque pour gagner la partie. Si l'attaque échoue, la carte est écartée, donnant ainsi une chance de "victoire éclair" à un autre joueur. Il ne peut pas être fait usage d'une carte "retraite" ni d'une carte "filet de sécurité" lorsqu'on attaque avec cette carte; il peut cependant être fait usage d'une carte "vol en hélicoptère".

## Le gagnant du jeu est:

Le premier joueur parvenant à accumuler cinq missions d'attaques couronnées de succès,  
OU

Le premier joueur à effectuer la mission spéciale et une autre mission d'attaque.  
Cependant, King Kong gagne s'il parvient au sommet du "World Trade Center" avant que l'un des joueurs ne gagne.

**Remarque:** Un joueur ne peut gagner qu'à la fin d'une reprise, après que King Kong ait bougé; si deux joueurs gagnent à la fin de la même reprise, la victoire est partagée.