

INSTRUCTIONS

2 JOUEURS:

L'un des joueurs choisit d'être le bateau des chasseurs du Trésor l'autre le navire de la Marine.

BUT DU JEU:

POUR LE BATEAU DES CHASSEURS: Amasser 7 pièces d'or avant d'être coulé par la Marine.

POUR LE NAVIRE DE LA MARINE: Réussir 7 tirs de canons et couler le bateau des Chasseurs du Trésor avant qu'il ait amassé 7 pièces d'or.

IL EST RECOMMANDÉ DE LIRE LA TOTALITÉ DE LA RÉGLE DE JEU AVANT DE COMMENCER À JOUER.

CONTENU:

- 1 jeu cassette
- 4 pions magnétiques

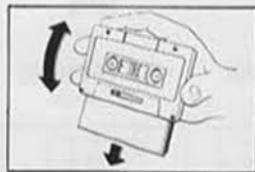
PRÉPARATION:



1

1. COMMENT SORTIR LES PIONS:

A l'aide de votre pouce, faites glisser le couvercle vers l'arrière. Secouez la cassette pour en faire tomber les pions. Remplacez le couvercle.



2

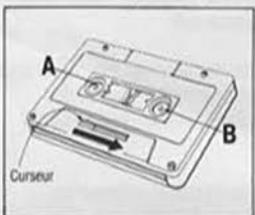
2. COMMENT DEPLIER LA PLANCHE DE JEU:

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

3. MISE EN PLACE DES PIONS: Les chasseurs du Trésor ont le contrôle des pions rouges, les marins le contrôle des pions bleus.

PIONS DE JEU: Votre adversaire et vous-même placez l'un de vos pions sur le cercle de départ de la couleur correspondante qui se trouve sur le jeu.

PIONS DE MARQUE: Placez chacun des pions restants sur la case correspondante marquée "D" qui se trouve en haut ou en bas du jeu. Les pions de marque indiquent à chacun des joueurs combien de pièces d'or ou combien de coups de canon il a à son actif.



3

4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Amenez le curseur en bout de trajectoire et laissez-le revenir.

REMARQUE: Si, au cours de la partie, la flèche tombe en face de l'une des lignes des cadrans, recommencez l'opération.

TOUR DU NAVIRE DE LA MARINE

Faites tourner les cadrans. Déplacez votre navire du nombre de points indiqué sur le cadran A. Votre but est de traquer le bateau des chasseurs du Trésor et de vous en approcher suffisamment près pour le tenir à portée de votre canon. Votre tour se termine après avoir déplacé votre navire, à moins que n'envisagiez de faire feu. Vos déplacements s'effectuent de la façon suivante:

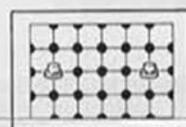
- D'un point à l'autre horizontalement et verticalement en suivant SEULEMENT les lignes blanches. Vous NE POUVEZ PAS vous déplacer en suivant les lignes rouges!
- Déplacez toujours votre navire en fonction du nombre total indiqué sur le cadran A.
- Vous pouvez avancer et reculer sur les mêmes points au cours d'un même tour.
- Les points "Or" et les cercles de départ de couleur sont considérés comme des points blancs ordinaires pour le navire de la Marine.

TIRS --- AU BUT ET A COTE: S'il n'y a pas plus de 4 carrés (c-à-d. 3 points) en ligne droite entre votre navire et le bateau des chasseurs d'or, ce dernier se trouve à portée de canon.

4

Figure

A PORTÉE DE CANON

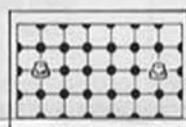


4 carrés en ligne droite séparent les 2 bateaux

5

Figure

HORS DE PORTÉE DE CANON

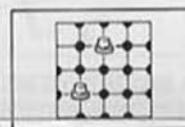


En ligne droite, mais il y a 5 carrés.

6

Figure

HORS DE PORTÉE DE CANON

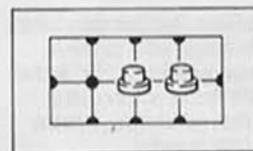


2 carrés séparent les 2 bateaux mais ils ne sont pas en ligne droite.

COMMENT FAIRE FEU: Vous ne pouvez faire feu qu'UNE SEULE FOIS par tour. Vous NE POUVEZ PAS faire feu sur une ligne diagonale rouge. Pour tirer, faites tourner les cadrans et agissez comme suit:

- Si le cadran B indique un nombre de boulets de canon (points noirs) égal ou supérieur au nombre de carrés qui vous séparent du bateau des chasseurs d'or, vous avez touché au but. Avancez alors votre pion de marque d'une case.
- Si le cadran B indique un nombre de boulets de canon inférieur au nombre de carrés qui vous séparent du bateau des chasseurs d'or, vous avez manqué votre tir. Votre pion de marque reste alors où il se trouve.

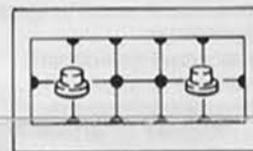
EXEMPLES:



7

TOUCHÉ!

Le navire de la Marine se trouve à 1 carré de distance du bateau des chasseurs d'or et le cadran indique 1 boulet de canon. Le but est donc atteint.



8

MANQUÉ!

Le navire de la Marine se trouve à 3 carrés de distance du bateau des chasseurs d'or et le cadran indique 2 boulets de canon. Le but a donc été manqué.

LE JEU:

Le bateau des chasseurs commence toujours le premier.

TOUR DU BATEAU DES CHASSEURS DU TRÉSOR

Faites tourner les cadrans. Déplacez votre bateau du nombre de points indiqué sur le cadran A. Votre but est de tomber sur un point "Or" tout en restant hors de portée des tirs de canon de la Marine. Votre tour se termine après avoir déplacé votre bateau, à moins que vous ne soyez tombé sur un point "Or". (Voir ci-après)

Vos déplacements s'effectuent de la façon suivante:

- D'un point à l'autre horizontalement et verticalement en suivant les lignes blanches et diagonalement en suivant les lignes rouges.
- Avancez toujours en fonction du nombre exact indiqué sur le cadran A. EXCEPTION: il n'est pas nécessaire de tomber juste sur un point "Or".
- Vous pouvez avancer et reculer sur les mêmes points au cours d'un même tour. EXCEPTION: vous NE POUVEZ PAS revenir sur un point "Or" avant d'être tombé sur un autre point "Or".
- Vous ne pouvez ni sauter ni occuper un point que votre adversaire occupe déjà.
- Les cercles de départ de couleur sont considérés comme des points blancs ordinaires pour le bateau des chasseurs.

POINTS "OR": Quand votre bateau arrive sur un point "Or", faites tourner les cadrans une nouvelle fois et agissez comme suit:

- Si le cadran B indique une case "Or"; Quelle chance! Vous avez trouvé une pièce d'or! Avancez alors votre pion de marque d'une case. Votre tour est ensuite terminé.
- Si le cadran B indique une case blanche, Pas de chance! Vous n'avez pas trouvé d'or. Votre pion de marque reste où il se trouve et votre tour est

LE GAGNANT:

BATEAU DES CHASSEURS D'OR: Si votre pion de marque atteint la septième pièce d'or avant que le navire de la Marine ne vous coule, vous gagnez la partie.

NAVIRE DE LA MARINE: Si votre pion de marque atteint le septième tir de canon avant que le bateau des chasseurs n'ait amassé 7 pièces d'or, vous coulez votre adversaire et gagnez la partie.