

Le jeu

1. L'un des joueurs annonce le début de la partie en criant: "Prêt... visez... feu!"
2. Les deux joueurs commencent alors à tirer leurs 14 torpilles en vue de couler les navires adverses.
Remarque: Chaque joueur peut placer son sous-marin à n'importe quel endroit de sa zone de tir, mais ne peut en sortir.
3. Quand les deux joueurs ont tiré leurs 14 projectiles, un cessez-le-feu est déclaré. Chaque joueur recueille ses 14 projectiles, puis déplace ses navires.

- Les navires n'ayant plus de cibles intactes sont déclarés coulés. Ils restent où ils sont, mais leurs cibles détruites sont retirées du jeu.
- Les navires ayant encore au moins une cible intacte se déplacent chacun d'une case. Quand un bateau est complètement sorti du plateau de jeu, il est hors de portée et donc à l'abri de tout danger.

4. Après ce repositionnement des navires, l'un des joueurs crie de nouveau: "Prêt... visez... feu!" et le tir reprend, suivi d'un nouveau cessez-le-feu quand toutes les torpilles ont été tirées.
5. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les navires se trouvent hors de portée ou aient été coulés. Le joueur dont les navires sont les moins atteints gagne la partie.

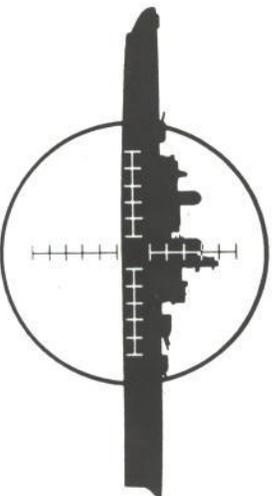
LE JEU DU TIR A LA CIBLE

But du jeu

Atteindre le maximum de cibles en utilisant les 36 jetons torpilles.

Le jeu

1. Placez les deux cuirassés et tous les croiseurs dans la zone maritime ou dans la zone de tir à l'une des extrémités du plateau de jeu.
 2. Placez votre sous-marin dans la zone de tir opposée et tirez toutes les torpilles sur les navires. Comptez le nombre de cibles atteintes, puis remettez-les en place.
 3. Les autres joueurs procèdent de même à tour de rôle.
 4. Le gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre de cibles détruites.
- N.B. Il se peut qu'il soit nécessaire de remplacer un élastique de temps à autre. Pour ce faire, il suffit de retirer le pont du bateau en question. (Cf "Instructions d'assemblage")



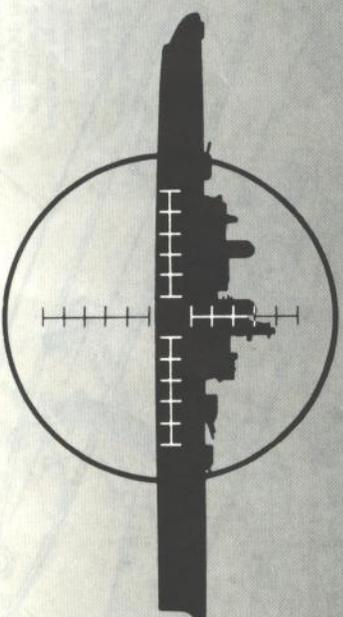
© 1987 Milton Bradley France. Importateur pour la Belgique, Hasbro-MIB S.A., Digue du Canal 109-111, 1070 Bruxelles.

4740 F 388

OPERATION TORPILLES!

OPERATION TORPILLES!

OPERATION TORPILLES!



OPERATION TORPILLES

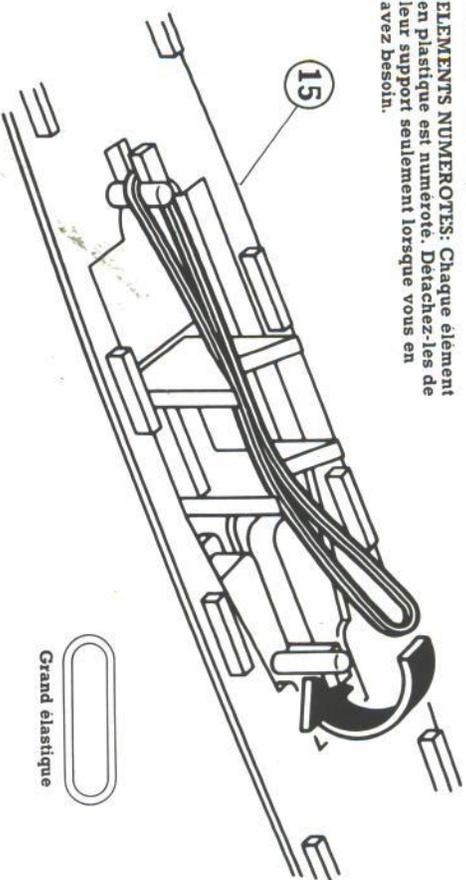
CONTENU DU JEU

Plateau de jeu • 2 cuirassés • 6 croiseurs • 2 sous-marins lanceurs de torpilles • 36 jetons torpilles • Feuille d'adhésifs • Élastiques •

CROISEURS Vous assemblerez 3 croiseurs gns et 3 croiseurs kaki

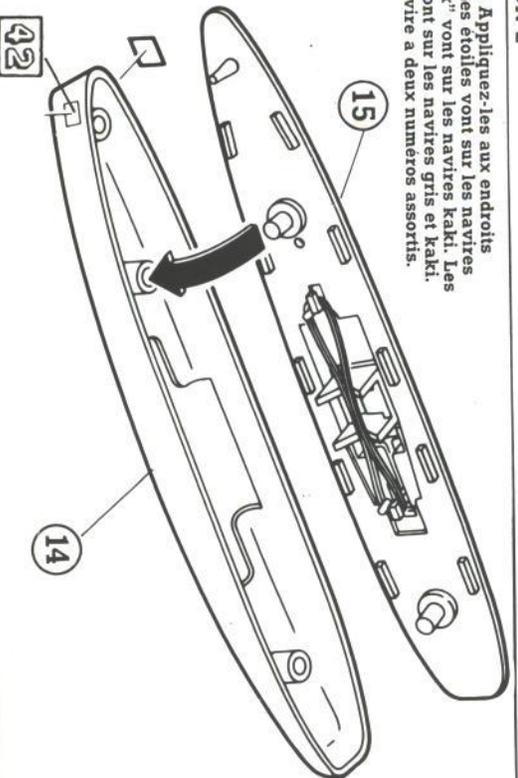
OPERATION 1

ELEMENTS NUMEROTES: Chaque élément en plastique est numéroté. Détachez-les de leur support seulement lorsque vous en avez besoin.

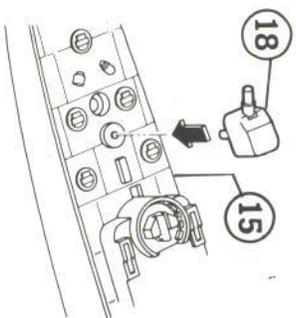


OPERATION 2

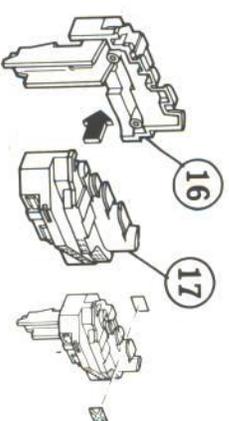
ADHESIFS: Appliquez-les aux endroits indiqués. Les étoiles vont sur les navires gris. Les "X" vont sur les navires kaki. Les numéros vont sur les navires gris et kaki. Chaque navire a deux numéros assortis.



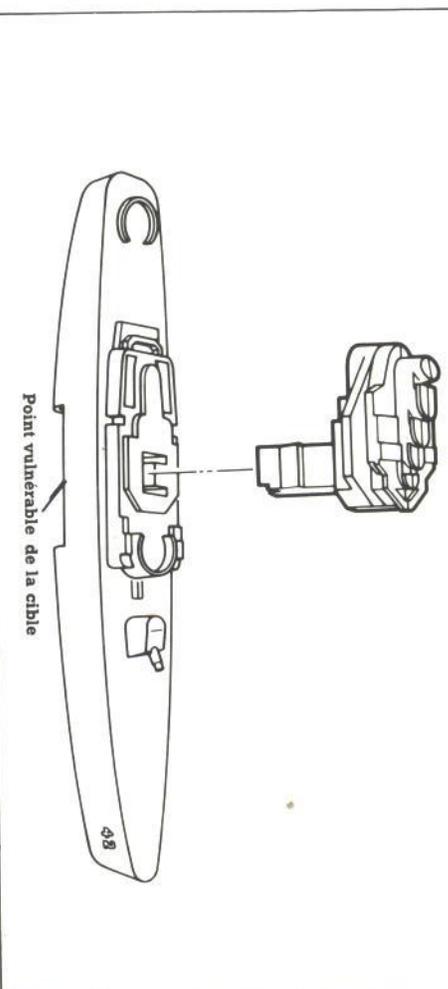
OPERATION 3



OPERATION 4: Assemblage de la cible



OPERATION 5: Mise en place de la cible

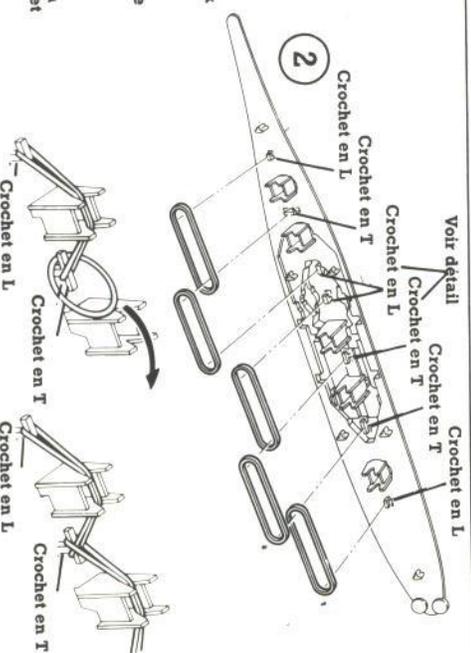


CUIRASSE Vous assemblerez 1 cuirassé gris et 1 cuirassé kaki

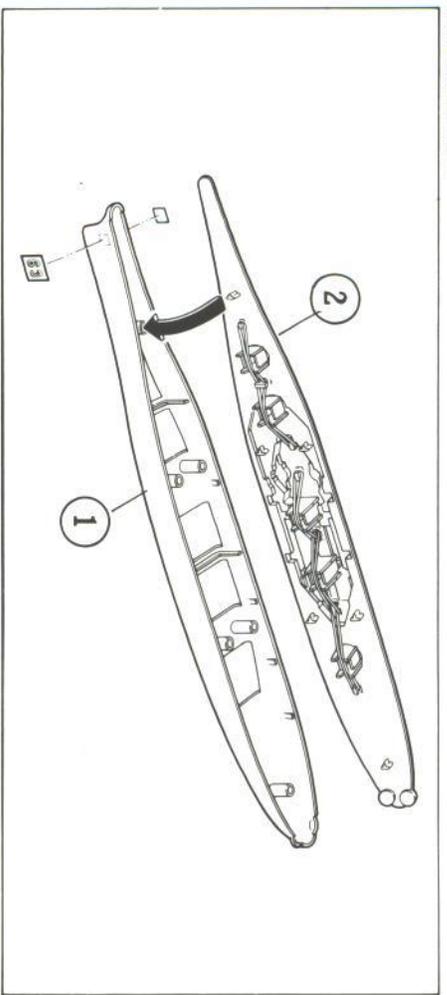
OPERATION 1

Grand élastique

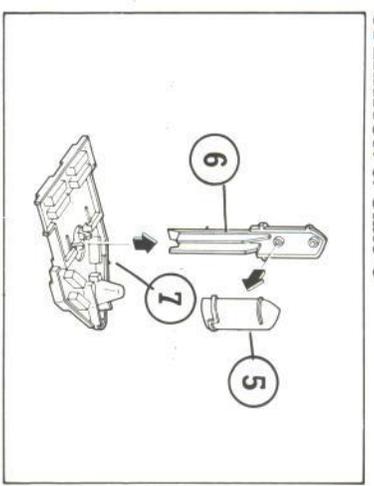
Chaque crochet en T retient deux élastiques. Passez un premier élastique autour de chacun des crochets en T, puis passez un second élastique autour du même crochet en T, ainsi qu'autour du crochet adjacent, tel qu'indiqué à la Figure A. Puis amenez le premier élastique sur un autre crochet adjacent, tel qu'indiqué à la Figure B. Voir montage complet des élastiques à l'opération 2.



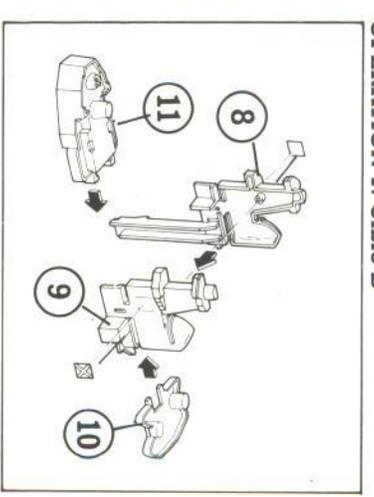
OPERATION 2



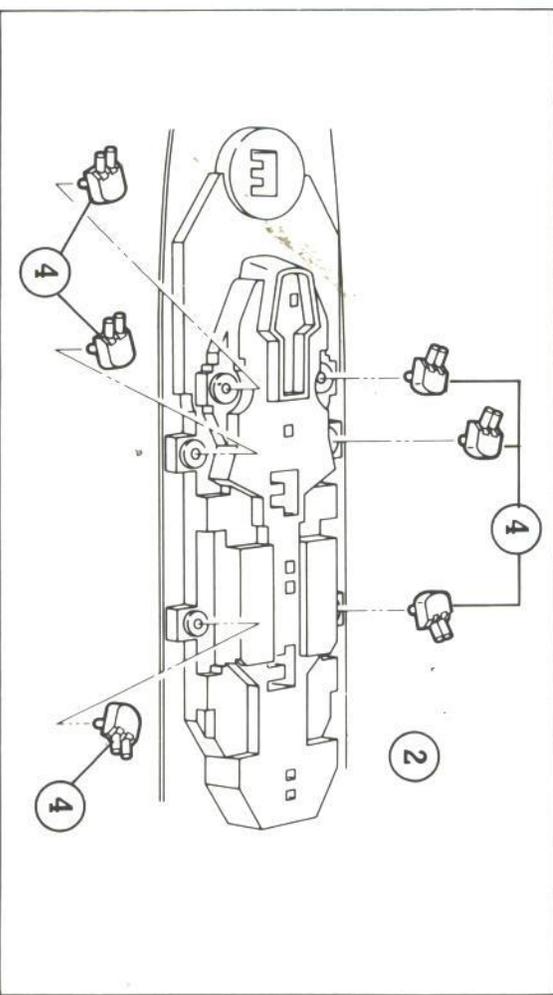
OPERATION 6: Cible C



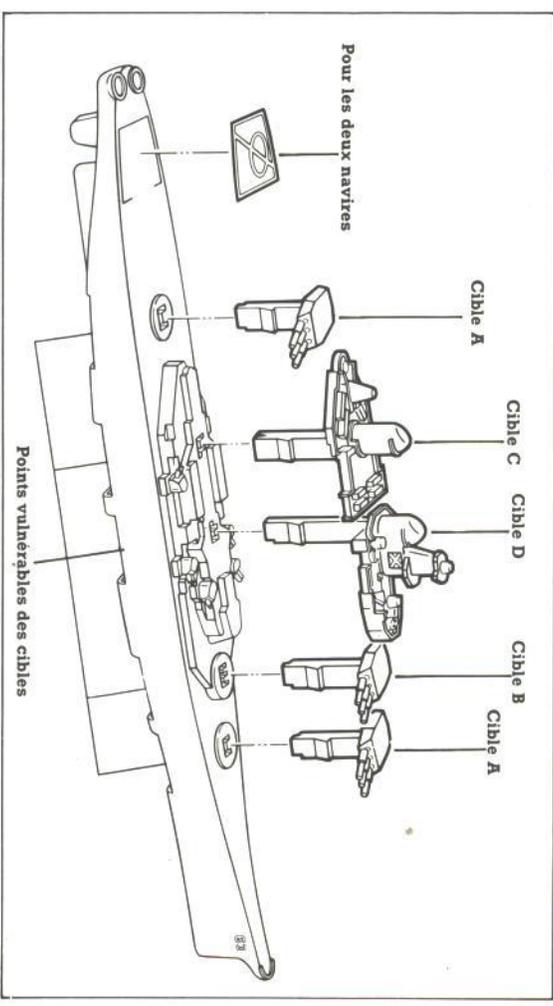
OPERATION 7: Cible D



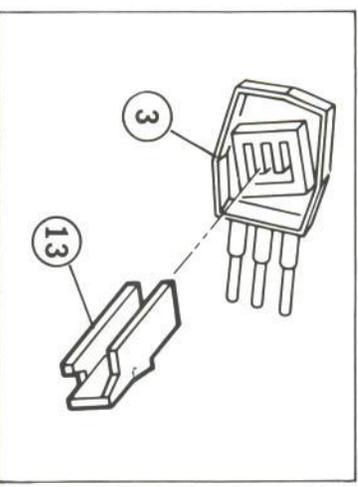
OPERATION 3



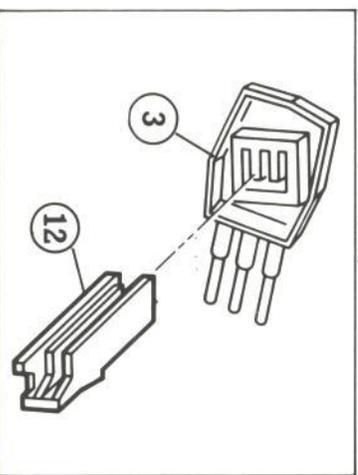
OPERATION 8: Mise en place des cibles



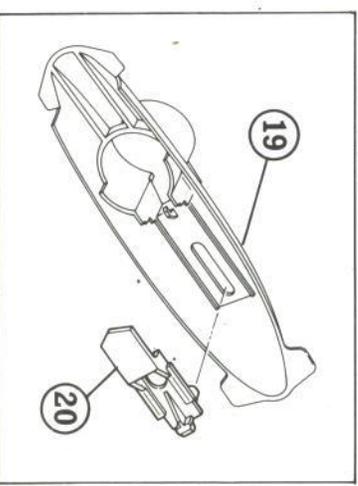
OPERATION 4: Cible A



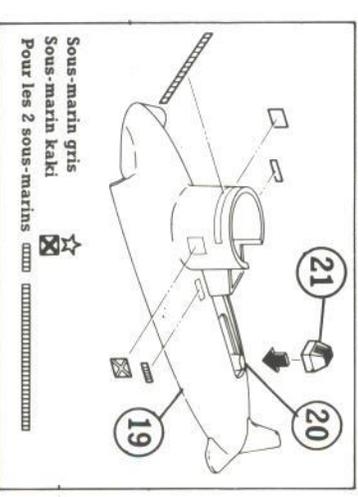
OPERATION 5: Cible B



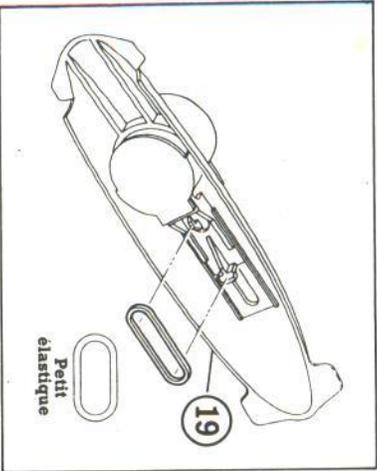
SOUS-MARINS LANCEURS DE TORPILLES
 Vous assemblerez 1 sous-marin gris et 1 sous-marin kaki
OPERATION 1



OPERATION 2: Veillez à bien enfoncer l'élément 21 sur l'élément 20

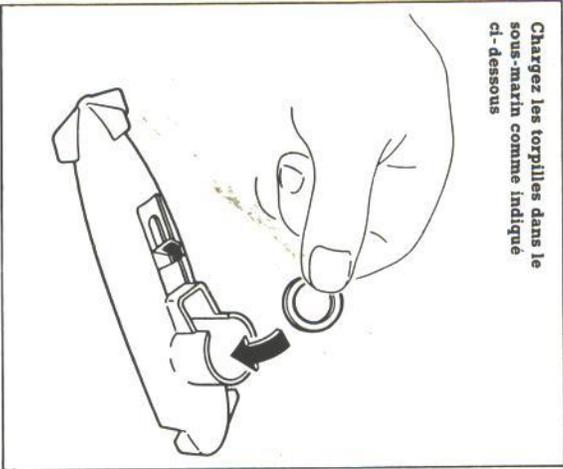


OPERATION 3



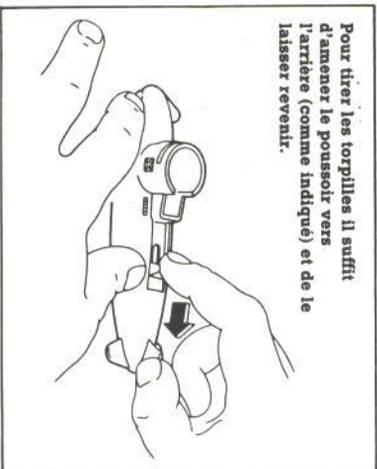
COMMENT CHARGER LE SOUS-MARIN

Chargez les torpilles dans le sous-marin comme indiqué ci-dessous



COMMENT TIRER AVEC LE SOUS-MARIN

Pour tirer les torpilles il suffit d'amener le poussoir vers l'arrière (comme indiqué) et de le laisser revenir.



LIVRET D'INSTRUCTIONS

Vous pouvez jouer de différentes manières avec OPERATION TORPILLES

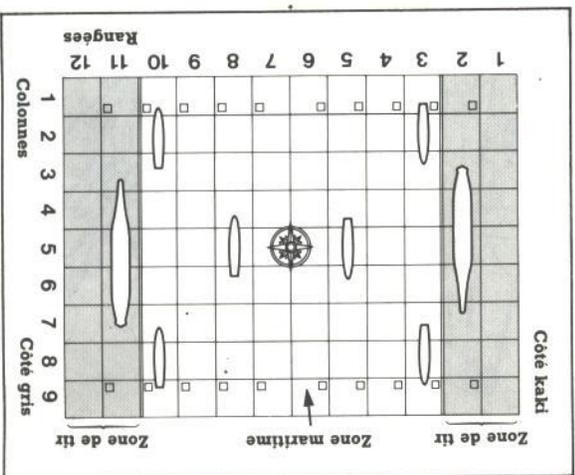
LE JEU "UNE BATAILLE SANS MERCI"

But du jeu

Réussir le premier à couler les navires de son adversaire.

Préparation

1. Chaque joueur prend une flotte de navires et le sous-marin correspondant.
2. Veiller à ce que les cibles soient correctement placées dans les navires.
3. Placer les navires sur le plateau de jeu comme indiqué ci-dessous.



4. Partager également les jetons torpilles entre les deux joueurs (18 chacun) et charger les

sous-marins. Chaque sous-marin peut recevoir 7 jetons à la fois. Placer les sous-marins à n'importe quel endroit de leur zone de tir respective.

Le jeu

1. L'un des joueurs annonce le début de la partie en criant: "Prêt... visez... feu!"
2. Les deux joueurs tirent alors en même temps sur les navires adverses en visant les points vulnérables qui déclenchent l'explosion des cibles dès qu'une torpille les touche.

Quand toutes les cibles d'un navire ont explosé, le navire est déclaré "coulé" et le joueur correspondant doit le retirer du jeu, ainsi que les cibles détruites.

Remarque: Les sous-marins peuvent se déplacer dans les zones de tir, mais ne peuvent pas sortir de celles-ci, par contre les navires restent à la même position durant toute la durée du jeu.

3. Quand vous êtes à court de torpilles, reprenez celles qui ont déjà servi et rechargez votre sous-marin.
4. Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait coulé tous les navires de son adversaire.

Plus de deux joueurs

S'il y a plus de deux joueurs, chaque adversaire peut faire équipe avec un ou deux assistants qui l'aideront à gagner la bataille en l'approvisionnant en torpilles.

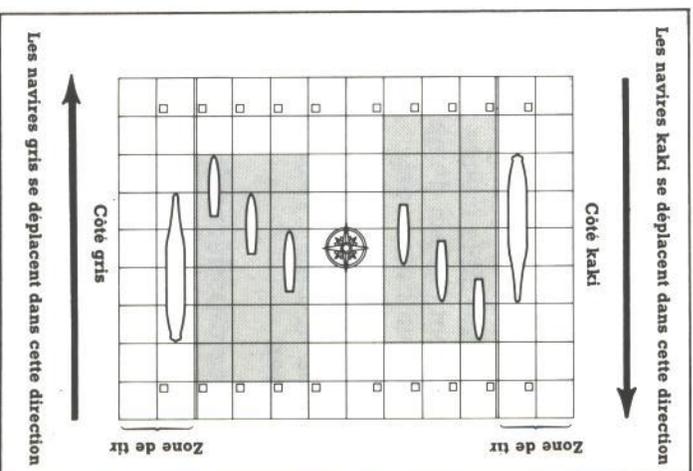
LE JEU "HORS DE PORTEE"

But du jeu

Amener vos navires à l'abri du danger hors du plateau de jeu. Le joueur dont les navires ont été le moins touchés gagne la partie.

Préparation

1. Chaque joueur prend une flotte de navires et le sous-marin correspondant.
2. Veiller à ce que les cibles soient correctement mises en place dans les navires.
3. Placer les navires sur le plateau de jeu comme indiqué ci-dessous.



4. Chaque joueur prend maintenant 14 jetons torpilles et en charge 7 dans son sous-marin.