

## CONTENU

- un plateau de jeu
- 6 dés
- 4 pions
- 9 cartes Lutteur
- 24 cartes Force
- 12 boucles de la Ceinture du Championnat

## BUT DU JEU

Vaincre tous tes adversaires et gagner le championnat.

## MISE EN PLACE DU JEU

1. Détache soigneusement du carton les cartes Lutteur et les boucles de Ceinture du Championnat.
2. Chaque joueur choisit un pion de couleur, un dé aux points de la même couleur et 3 boucles de Ceinture de couleur correspondante. Tous les joueurs placent les boucles de Ceinture devant eux, face cachée.
3. Un des joueurs mélange les cartes Lutteur et les distribue à chaque joueur, face cachée, comme suit:  
**2 joueurs:** chaque joueur reçoit 4 cartes Lutteur\*.  
**3 joueurs:** chaque joueur reçoit 3 cartes Lutteur.  
**4 joueurs:** chaque joueur reçoit 2 cartes Lutteur\*.  
\* La carte restante est éliminée du jeu.

Tous les joueurs placent leurs cartes Lutteur devant eux, face vers le haut.

4. Un joueur mélange les 24 cartes Force et les distribue, face cachée, de manière que chaque joueur reçoive une carte Force pour chaque carte Lutteur. Place le reste des cartes Force sur une pile "sabot" près du plateau de jeu.

Place une carte Force, face cachée, en dessous de chaque carte Lutteur que tu possèdes. Tu peux regarder tes cartes Force mais, pour le moment, cache-les aux autres joueurs.

5. Place ton pion de couleur sur n'importe quelle case du plateau pour autant qu'elle corresponde à une de tes cartes Lutteur.
6. Fais rouler un dé. Le joueur qui obtient le score le plus élevé peut commencer. Le jeu continue vers la gauche.

## DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs choisissent une carte Lutteur avec laquelle ils affronteront un adversaire pendant quelques rounds. Le premier joueur à gagner 3 rounds et à retourner ses trois boucles de Ceinture gagne le combat et élimine le Lutteur de son adversaire. Le premier joueur qui élimine ainsi tous ses adversaires gagne le Championnat de la WWF.

## A TOI DE JOUEUR

Fais rouler ton dé. Avance ton pion du nombre de cases indiqué par le dé. Tu peux bouger dans n'importe quelle direction sur le plateau. Tu peux passer par-dessus le pion des autres joueurs ou atterrir sur une case occupée par le pion d'un autre joueur. Tu ne peux toutefois pas repasser sur une même case au cours d'un même tour.

# WWF CHALLENGE WWF INSTRUCTIONS



### Cases "Lutteur"

Si tu atterris sur une case Lutteur qui correspond à une de tes cartes Lutteur ou sur une case qui représente un Lutteur qui a été éliminé, ton tour est fini.

### Cases "Prends une Carte"

Les cartes Force donnent une puissance supplémentaire aux Lutteurs. Si tu atterris sur une case **Prends une Carte**, tire une carte Force du sabot, regarde-la et place-la, face cachée, sous n'importe laquelle de tes cartes Lutteur, sans la laisser voir parties adversaires. Ton tour est alors fini.

### Cases "Challenge"

Si tu atterris sur une case **Challenge**, tu deviens le Challenger. Choisis n'importe lequel de tes lutteurs et n'importe lequel des lutteurs de ton adversaire, qui devront s'affronter.

### Cases "Adversaires"

Si tu atterris sur une case Lutteur qui appartient à un adversaire, tu deviens le Challenger. Choisis n'importe lequel de tes lutteurs qui affrontera le lutteur représenté sur la case sur laquelle tu viens d'atterrir.

## COMMENT COMBATTRE

Dans un combat, un lutteur en affronte un autre, round après round.

Le joueur qui obtient le score le plus élevé gagne le round et retourne une de ses boucles de Ceinture.

Le premier joueur à retourner trois boucles de Ceinture gagne le combat: le lutteur perdant est éliminé du jeu.

Le joueur qui vainc ainsi tous ses adversaires gagne le jeu et est sacré Champion de la World Wrestling Federation!

## Mise en place du combat

En tant que Challenger, voici comment procéder:

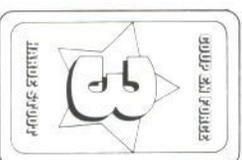
1. Place ta carte Lutteur, face vers le haut, au milieu du ring sur le plateau de jeu. Ton adversaire fait de même.
2. Garde la (les) carte(s) Force de ton Lutteur cachée(s) devant toi. Tu peux la (les) regarder mais ne la (les) montre pas à ton adversaire. Ton adversaire agit de même.

**Important:** quand le dé est lancé, le joueur a le droit de savoir combien de cartes Force possède le lutteur de son adversaire. La puissance de la carte Force du lutteur est gardée secrète jusqu'à ce que la carte soit jouée au cours d'un combat.

### Cartes Force

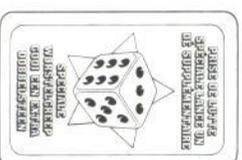
Les cartes Force donnent des forces supplémentaires au lutteur durant le combat. Un lutteur ne peut utiliser qu'une seule carte Force par round (par lancement de dé). Dès qu'une carte Force est placée sous une carte Lutteur, elle ne peut plus être déplacée vers une autre carte Lutteur. Le plus souvent, tu n'auras qu'une seule carte Force par lutteur, aussi, utilise-la à bon escient. Il existe deux types de cartes Force:

**Cartes numérotées (1-5):** quand tu joues une carte numérotée, additionne le chiffre indiqué sur la carte au score indiqué par le dé.



**Exemple:** tu joues une carte numérotée 3 et ton dé indique 5, le score total pour ton lutteur est 8.

**Carte Prise de lutte spéciale:** cette carte te permet de lancer 2 dés au cours du même round. (Utilise ton dé aux points de couleur + un des dés supplémentaires aux points noirs).



## 1. GAGNER UN ROUND

En tant que Challenger, tu dois annoncer si tu comptes jouer une carte Force au cours de ce round. Une fois l'annonce faite, tu ne peux plus changer d'avis. Si tu décides de la jouer, place-la, face vers le haut, sur la carte Lutteur au centre du ring. Une fois placée dans le ring, tu ne peux plus changer de carte.

Ton adversaire annonce alors s'il compte jouer une carte Force. Dans ce cas, sa carte Force est placée, face vers le haut, sur sa carte Lutteur au centre du ring. Les deux joueurs lancent alors le dé, ensemble. Le joueur qui obtient le meilleur score gagne le round (score du dé + score de la carte Force, éventuellement).

Le vainqueur du round retourne une de ses boucles de Ceinture. Après chaque round, toutes les cartes Force jouées sont éliminées du jeu.



**En cas d'égalité:** écarte les cartes Force utilisées au cours du round et rejoue le round comme précédemment.

## 2. GAGNER UN COMBAT

Les deux mêmes lutteurs continuent à s'affronter, round après round, en lançant le dé et en jouant les cartes Force, s'ils en ont. Rappel: une seule carte Force par round et par lutteur et, après chaque round, les cartes Force jouées sont éliminées du jeu.

Le combat continue jusqu'à ce qu'un des joueurs ait retourné trois boucles de Ceinture. Ce joueur gagne le combat: la carte du Lutteur vaincu est éliminée du jeu.

Si tu gagnes le combat, retire la carte du Lutteur vainqueur du plateau de jeu et replace-la devant toi. Félicitations! Ton Lutteur a survécu et gagne une carte Force supplémentaire. Prends une carte Force du sabot et place-la (avec les autres cartes Force non utilisées), face cachée, sous la carte du Lutteur gagnant.

**Remarque:** si toutes les cartes du sabot ont été utilisées, mélange les cartes Force éliminées et utilise-les comme un nouveau sabot.

Si tu perds le combat, ôte ta carte Lutteur du jeu pour la suite de la partie. Élimine également les cartes Force de ton lutteur, jouées ou non, s'il y a lieu.

**Remarque:** après chaque combat, le vainqueur et le vaincu retournent leurs boucles de Ceinture, face vers le bas, en préparation des prochains combats.

## 3. GAGNER LE CHAMPIONNAT

Les joueurs continuent le parcours sur le plateau de jeu et se combattent jusqu'à ce qu'un seul joueur ait éliminé tous les Lutteurs de son adversaire. Ce joueur gagne la partie et est sacré Champion de la World Wrestling Federation!

© Registered trademarks of TransSports, Inc. © 1991 TransSports, Inc. "Hulk Hogan", "Hulk Hogan", and "Hulk Hogan" are trademarks of Marvel Super Hero Characters, Inc. Licensed exclusively to TransSports, Inc. All other distinctive character names and likenesses used herein are trademarks of TransSports, Inc. All rights reserved.