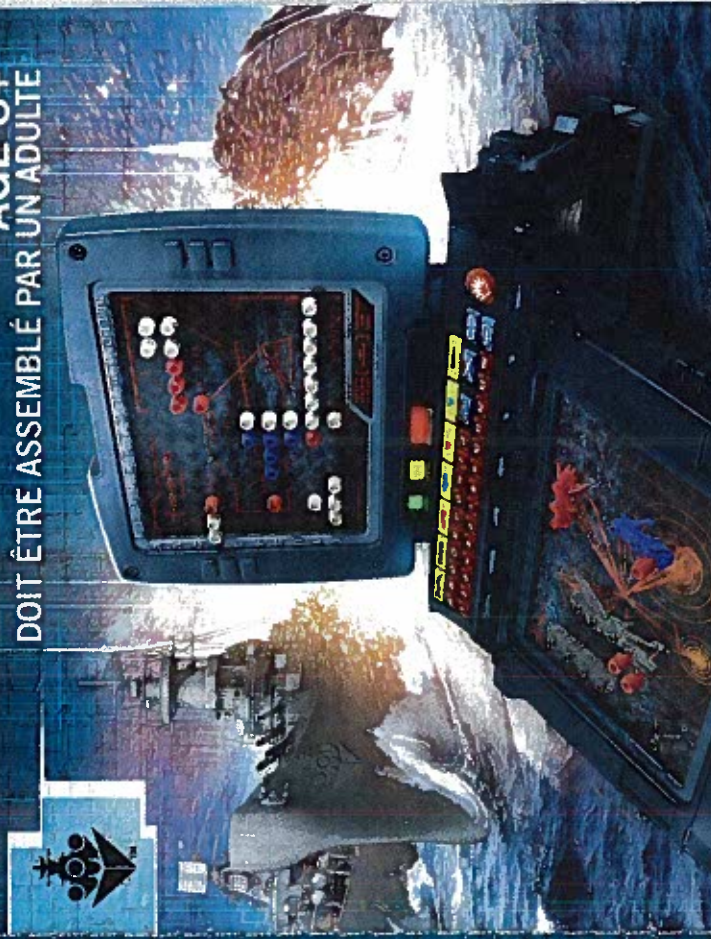


# BATTLESHIP

ÉDITION INSPIRÉE DU FILM DE L'ÉPIQUE

ÂGE 8+  
DOIT ÊTRE ASSEMBLÉ PAR UN ADULTE



Immerisés, stimulés, soulevés et fascinés, les joueurs expérimentés ont subi ces tournois de l'épave pour avancer directement sur la route de l'épave. Ils sont venus sans aucun espoir de gagner à tous les coups. Leur passion pour la compétition ne nous garantissait qu'une seule chose: leur intérêt pour les enfants, ils ne venent pas en amis.

Un jeu de cartes à base de silex placé. Et la bataille pour le jeu à commencer.

RÈGLES POUR 1 OU 2 JOUEURS

## DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION NMB-003

NOTA: Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. Si ce produit produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radioélectriques, ce qui peut se déclarer à la mise en marche et à l'arrêt du produit, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:

Réorienter ou replacer l'antenne de réception;  
Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur;  
Demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.

Attention: Toute modification ou altération apportée à cet appareil, sans autorisation expresse de la partie responsable de sa conformité, peut révoquer à l'utilisateur son droit de l'utiliser.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Le nom et le logo de HASBRO et le nom de BATTLESHIP sont des marques de commerce de Hasbro et sont utilisées avec permission. © 2012 Hasbro. Tous droits réservés. Film-BATTLESHIP © 2012 Universal Studios. Tous droits réservés.

Les noms et les logos de Hasbro, Milton Bradley et MB sont des marques de commerce de Hasbro. US Pat. Nos. 7637505 et D546398.

© 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE,  
LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.  
Questions? 1-888-836-7025

PN 72401900  
383194



PREUVE D'ACHAT

38194

MB  
JEUX

BATTLESHIP

ÉDITION INSPIRÉE DU FILM DE L'ÉPIQUE

**CONTENU**

- Module de jeu pliable en quatre sections avec plateaux de rangement
- 5 vaisseaux de la Marine
- 5 vaisseaux extraterrestres
- Chevilles rouges, blanches et bleues
- 2 escadrons d'attaque - 1 avion rouge et 1 avion bleu
- 2 vaisseaux de reconnaissance - 1 avion rouge et 1 avion bleu
- Feuille d'autocollants
- 4 pattes de caoutchouc

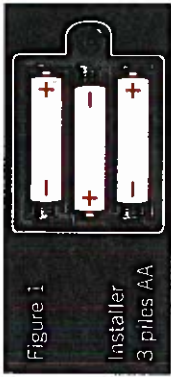


Figure 1  
Installer  
3 piles AA

**DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES**



**1. POUR ÉVITER LES RISQUES DE FUITES**

- Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet.
- Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni de piles alcalines avec des piles standard au carbone-zinc.
- Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit.
- Retirer les piles si le jouet ne sera pas utilisé pendant un certain temps.
- Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
- PILES RECHARGEABLES: Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du produit avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. **NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.**

- Si ce jouet provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, si nécessaire, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et réinsérant ses piles.

**BUT DU JEU**

Être le premier à couler la flotte de l'adversaire.

**LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS JOUEZ**

1. Installer les piles



Pour installer les piles, assurez-vous que l'interrupteur rouge est à OFF (arrêt). Desserrez ensuite la vis du compartiment des piles situé sous le module central et retirez le couvercle. Installez trois piles alcalines AA en vous assurant de respecter le sens des polarités + et - inscrites sur le produit. Voir Figure 1. Remplacez le couvercle et serrez la vis.

**2. Assembler le module de jeu**

Apposez l'autocollant gris pâle (Marine) des armes de pointe sur le côté du module central où se trouve l'interrupteur rouge. Voir Figure 2. Ensuite, apposez l'autocollant gris foncé (extraterrestres) de l'autre côté.

Apposez le grand autocollant BATTLESHIP bleu et deux pattes de caoutchouc à l'arrière de la grille océanique verte. Voir Figure 3. Ensuite, apposez le grand autocollant BATTLESHIP rouge et deux pattes de caoutchouc à l'arrière de la grille océanique rouge.

Insérez les panneaux des grilles océaniques dans les côtés du module. La grille verte doit se retrouver du côté de l'interrupteur rouge. Ensuite, emboîtez le panneau des grilles-radars sur le dessus, le côté vert doit faire face à l'interrupteur rouge. Voir Figure 4.

Du côté de la Marine, appliquez l'autocollant vert sur la grille-radar et le petit autocollant BATTLESHIP bleu sur le plateau de rangement. Voir Figure 5. Ensuite, apposez l'autocollant rouge de la grille-radar et l'autocollant rouge BATTLESHIP aux mêmes endroits du côté des extraterrestres.

**3. Placer les pièces de jeu dans le plateau**

Détachez soigneusement les 10 vaisseaux du cadre en plastique, puis jetez ou recyclez le cadre. Si nécessaire, enlevez tout excès de plastique à l'aide d'une lime à ongles ou d'un papier sablé.

Retirez les chevilles et les avions des sacs et placez la moitié des pièces dans chaque plateau de rangement, de sorte que chaque plateau comporte les pièces suivantes:

- 50 chevilles rouges Touché
- 100 chevilles blanches Raté
- 25 chevilles bleues Balayage
- 2 escadrons d'attaque - 1 avion rouge et 1 avion bleu (dans le plateau de la Marine seulement)
- 2 vaisseaux de reconnaissance - 1 avion rouge et 1 avion bleu (dans le plateau des extraterrestres seulement)



FIGURE 2

Autocollant gris pâle  
Interrupteur



FIGURE 3



FIGURE 4

Grille-radar  
Grille océanique des extraterrestres  
Interrupteur



FIGURE 5

Grille océanique de la Marine  
Autocollant de la grille-radar  
Autocollant du plateau de rangement

## UN APERÇU DE VOTRE FLOTTE

Dans ce jeu, des envahisseurs extraterrestres attaquent la flotte de la Marine américaine et japonaise au cours d'une bataille décisive pour la planète Terre. Chaque joueur dirige une flotte de cinq vaisseaux inspirés du film BATTLESHIP. Voici un aperçu des vaisseaux qui composent les deux flottes.

### LA FLOTTE DE LA MARINE



**PORTE-AVIONS**  
5 frappes pour couler



**CUIRASSÉ**  
4 frappes pour couler



**DESTROYER JAPONAIS ROUGE**  
3 frappes pour couler



**DESTROYER AMÉRICAIN BLEU**  
3 frappes pour couler



**HORS-BORD À COQUE RIGIDE**  
2 frappes pour couler

### LA FLOTTE EXTRATERRESTRE



**VAISSEAU AMIRAL**  
5 frappes pour couler



**VAISSEAU D'ARTILLERIE LOURDE**  
4 frappes pour couler



**STORM STINGER ROUGE**  
3 frappes pour couler



**SHREDDER STINGER BLEU**  
3 frappes pour couler



**PETIT VAISSEAU D'ATTAQUE**  
2 frappes pour couler

## PRÉPARATION

1. Mettez les grilles océaniques à plat. Ensuite, soulevez la grille-radar jusqu'à ce que les pattes de caoutchouc aient une prise sur la surface de jeu.
2. Poussez sur le dessus du module de jeu jusqu'à ce que les grilles océaniques se verrouillent. Assurez-vous que le module est stable avant de commencer à jouer. Voir Figure 6.



FIGURE 6

## LE PANNEAU DE COMMANDE

**ARMES DE POINTE**  
Lors d'une partie avec les armes de pointe, appuyez pour activer les armes spécialisées d'un vaisseau.

**ANNULER**  
Après votre dernière commande. Le dernier message de l'ordinateur sera répété. Entrez une nouvelle donnée.

**RÉPÉTER**  
Appuyez pour répéter le dernier message vocal.

**BOUTTONS LETTRE/CHIFFRE**  
Appuyez pour sélectionner les coordonnées (lettre et chiffre) sur la grille océanique adverse afin de chercher les vaisseaux ennemis.

**BALAYAGE**  
Lors des parties avec les armes de pointe, appuyez pour détecter les vaisseaux ennemis avec le Destroyer américain bleu ou le Shredder stinger bleu.

**TIRER**  
Appuyez pour attaquer.

**ENTRÉE**  
Appuyez pour confirmer les options et les commandes de jeu.

## COMMENCER UNE PARTIE

1. Si vous jouez en solo, placez-vous du côté de l'interrupteur. Si vous jouez en duel, choisissez qui sera le Joueur 1 (le commandant de la Marine) et qui sera le Joueur 2 (l'invasisseur extraterrestre).

Assoyez-vous l'un en face de l'autre et placez le module de jeu entre vous. Le Joueur 1 se place du côté de l'interrupteur.

2. Mettez l'interrupteur à ON (marche). Vous entendrez: **<La bataille pour la Terre a commencé! Entrez le nombre de joueurs. Appuyez sur 1 pour choisir le jeu Solo. Appuyez sur 2 pour choisir le jeu Duel.>**

- **Jeu Solo:** Si vous jouez seul, appuyez sur 1, puis sur ENTRÉE pour confirmer. Vous serez le commandant de la Marine qui affronte l'invasisseur extraterrestre (l'ordinateur).

Ensuite, l'ordinateur vous invitera à choisir le niveau de difficulté 1 (facile), 2 (moyen) ou 3 (élevé). Plus le niveau est élevé, plus l'ordinateur est intelligent. Appuyez sur 1, 2 ou 3, puis appuyez sur ENTRÉE pour confirmer.

- **Jeu Duel:** Pour jouer une partie à deux joueurs, appuyez sur 2, puis sur ENTRÉE pour confirmer.

Suivez maintenant les étapes 3, 4 et 5 pour choisir le type de jeu, le type d'armes et la configuration de la flotte.

## CHOIX DES ARMES

1. **Armes de base:** Appuyez sur 1, puis sur ENTRÉE pour jouer. Lors d'une partie avec les armes de base, chaque joueur tire un missile à la fois. C'est la façon la plus simple de jouer.

2. **Armes de pointe:** Appuyez sur 2, puis sur ENTRÉE pour jouer. Lors d'une partie avec les armes de pointe, vos vaisseaux utilisent des armes spéciales pour balayer ou attaquer plusieurs coordonnées à la fois. Ce type de partie est recommandé pour les joueurs expérimentés seulement.

3. Choisissez un jeu: Quand vous entendrez: **<Appuyez sur 1, 2 ou 3 pour choisir le type de jeu>**, appuyez sur un de ces chiffres pour choisir un jeu (voir l'encadré Types de jeu pour les détails).

- 1: Jeu classique
- 2: Jeu multi-attaques
- 3: Jeu salve

Par exemple, si vous appuyez sur 1, vous entendrez: **<Jeu classique sélectionné. Appuyez sur ENTRÉE pour confirmer.>** Appuyez sur ENTRÉE.

4. Choisissez vos armes: Quand vous entendrez: **<Appuyez sur 1 ou 2 pour choisir les armes>**, appuyez sur 1 ou 2 pour sélectionner les armes de base ou les armes de pointe (voir l'encadré **Choix des armes** pour les détails.) Par exemple, si vous appuyez sur 1, vous entendrez: **<Armes de base sélectionnées. Appuyez sur ENTRÉE pour confirmer.>** Appuyez sur ENTRÉE.

5. Choisissez la configuration de votre flotte: Maintenant, vous entendrez: **<Joueur 1, appuyez sur 1 ou 2 pour choisir les options de déploiement de la flotte.>** Appuyez sur 1 ou 2 pour sélectionner le déploiement de la flotte personnalisé ou pré-réglé. Voir l'encadré **Options de déploiement de la flotte** pour les détails.

Par exemple, si vous appuyez sur 1, vous entendrez: **<Déploiement de la flotte personnalisé sélectionné. Appuyez sur ENTRÉE pour confirmer.>** Appuyez sur ENTRÉE.

## TYPES DE JEU

## 1. Jeu classique

Appuyez sur 1, puis sur ENTRÉE pour jouer. C'est la mission la plus facile et une très bonne façon de perfectionner vos habiletés stratégiques. À votre tour, tirez une fois pour obtenir une frappe ou un tir raté. Le premier joueur à couler la flotte ennemie gagne.

## 2. Jeu multi-attaques

Appuyez sur 2, puis sur ENTRÉE pour jouer. La partie se déroule comme dans le jeu classique, sauf que chaque fois que vous touchez un vaisseau ennemi ou que vous en détectez un lors d'un balayage, vous obtenez un tour supplémentaire.

## 3. Jeu salve

Appuyez sur 3, puis sur ENTRÉE pour jouer. La partie se déroule comme dans le jeu classique, sauf que vous tirez un nombre de missiles correspondant au nombre de vaisseaux actifs de votre flotte. Par exemple, au début de la partie, vous tirez 5 missiles chaque tour. Ensuite, pour chaque vaisseau coulé de votre flotte, vous perdez un tir par tour.

## OPTIONS DE DÉPLOIEMENT DE LA FLOTTE

1. **Personnalisé:** Appuyez sur 1, puis sur ENTRÉE pour choisir cette option. Placez vos vaisseaux où vous voulez sur votre grille océanique, puis entrez leurs coordonnées pour que l'ordinateur reconnaisse leur position.

2. **Pré-réglé:** Appuyez sur 2, puis sur ENTRÉE pour choisir cette option. Placez vos vaisseaux selon l'une des 100 formations pré-réglées (voir pages 18 à 27). Entrez le code de la formation et l'ordinateur entrera automatiquement les coordonnées des vaisseaux.

## DÉPLOIEMENT DE LA FLOTTE PERSONNALISÉ

Si vous sélectionnez le déploiement de la flotte personnalisée, vous entendrez :

**<Joueur 1, déployez votre flotte. Une fois le vaisseau au rapport, entrez la première et la dernière coordonnée de sa position. Porte-avions au rapport>**. Si vous êtes le joueur 1, placez vos vaisseaux sur votre grille océanique en commençant par le porte-avions. Voici comment :

- Placez le vaisseau en insérant ses chevilles dans les trous. Vous pouvez placer les vaisseaux verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale.
- Les vaisseaux peuvent longer les bords de la grille ou toucher d'autres vaisseaux, mais assurez-vous que chacun des trous de vos vaisseaux a ses propres coordonnées.
- Maintenant, n'entrez que les coordonnées aux extrémités du vaisseau et l'ordinateur détectera sa position. Par exemple, si vous placez votre porte-avions aux positions indiquées sur la Figure 7, les coordonnées sont B5, B6, B7, B8 et B9. Pour entrer ces coordonnées, vous n'avez qu'à appuyer sur B5 et B9. L'ordinateur détectera automatiquement les coordonnées du milieu. Ensuite, appuyez sur ENTRÉE pour confirmer.

**Annuler une entrée:** Si vous entrez une mauvaise donnée, appuyez sur le bouton ANNULER et entrez de nouveau les données une fois la dernière commande répétée.

FIGURE 7

Pour entrer la position de ce porte-avions, appuyez sur B5 et B9.



**Coordonnées incorrectes:** Si vous appuyez sur une mauvaise coordonnée, vous entendrez : **<Incorrect>**. Dans ce cas, il suffit d'entrer les bonnes coordonnées.

- Après avoir confirmé les coordonnées de votre porte-avions, vous entendrez : **<Porte-avions en position! Cuirassé au rapport>**. Placez votre cuirassé et entrez ses coordonnées de la même façon. Ensuite, répétez l'opération avec vos destroyers rouge et bleu et avec votre hors-bord.

**Positionnement des avions:** Si vous avez choisi d'utiliser les armes de pointe, l'ordinateur vous invitera à placer vos avions. Voir **Placer vos avions** à la page 12.

Ensuite, l'ordinateur invitera le joueur 2 à choisir une option de déploiement de la flotte pour son vaisseau amiral, son vaisseau d'artillerie lourde, son *storm stinger* rouge, son *shredder stinger* bleu et son petit vaisseau d'attaque.

## DÉPLOIEMENT DE LA FLOTTE PRÉRÉGLÉ

Si vous choisissez cette option, jetez un coup d'œil sur les 100 formations préréglées aux pages 18 à 27. Choisissez une formation et placez vos vaisseaux sur votre grille océanique selon les positions indiquées. L'ordinateur vous invitera à entrer la lettre et le nombre de la formation choisie. Entrez les données, puis appuyez sur ENTRÉE pour confirmer.

Les formations préréglées présentent des vaisseaux aux formes génériques. Elles fonctionnent donc autant pour la flotte de la Marine que pour celle de l'envahisseur extraterrestre. Vous devrez peut-être vous fier à la couleur de vos vaisseaux et au nombre de trous au cours du déploiement.

Aussi, ces formations présentent deux avions à bord des vaisseaux à 5 trous. Cela vous indique la position des avions dans les parties avec les armes de pointe. Si vous jouez une partie avec les armes de base, ne tenez pas compte de cette indication.

**PARTIE AVEC LES  
ARMES DE BASE**

Les présentes règles concernent les parties avec les armes de base. Pour jouer avec les armes de pointe, voir **Partie avec les armes de pointe** aux pages 11 à 17.

Au début de la partie, vous entendrez:

**<Joueur 1, nous attendons les ordres>**. Si vous êtes le joueur 1, c'est à votre tour de chercher la position d'un vaisseau et de tenter une frappe. Voici comment faire:

- 1) **Marquez une cible:** Choisissez une position sur votre grille-radar (la position potentielle d'un vaisseau ennemi). Ensuite, insérez une cheville blanche dans le trou correspondant et entrez les coordonnées (lettre et chiffre). Voir **Figure 8**.



**FIGURE 8**

Si vous choisissez cette cible, entrez B3 pour y tirer un missile.

2. **Feu!** L'ordinateur vous invitera à appuyer sur TIRER pour lancer un missile sur votre cible. Appuyez et attendez de savoir si vous avez touché ou raté la cible.

- **Touché!** Si vous touchez un vaisseau ennemi, vous entendrez un bruit d'explosion, le voyant rouge clignotera et l'ordinateur dira: **<Ennemi touché en [coordonnées]!>**. Beau travail! Remplacez votre cheville blanche par une rouge pour enregistrer la frappe.

Votre adversaire enregistre la frappe en insérant une cheville rouge dans le trou correspondant de son vaisseau touché. Voir **Figure 9** (votre adversaire ne vous révèle pas le nom du vaisseau touché).



**FIGURE 9**

Vous touchez le Destroyer ennemi en B3. Votre adversaire insère une cheville rouge dans le trou correspondant.

- **Raté!** Si vous n'avez pas touché de vaisseau ennemi, vous entendrez une alerte sonore, le voyant jaune clignotera et l'ordinateur dira: **<Tir manqué en [coordonnées]>**. Meilleure chance la prochaine fois! Laissez votre cheville blanche dans le trou pour éviter de tirer de nouveau à cet endroit.

3. Selon le type de jeu, vous aurez peut-être à tirer de nouveau. Une fois votre tour terminé, vous entendrez: **<Joueur 2, nous attendons les ordres>**. C'est maintenant au tour de votre adversaire de choisir une cible et de tirer.

**PARTIE AVEC LES  
ARMES DE POINTE**

Dans ce jeu, deux options s'offrent à vous chaque tour: entrer les coordonnées comme dans la partie avec les armes de base ou appuyer sur un bouton jaune ou bleu sur votre panneau de commande pour activer une arme spéciale.

Voici un résumé des armes spéciales que vous pouvez utiliser:



- Votre porte-avions ou vaisseau amiral a deux avions prêts à s'envoler dans l'espace aérien ennemi pour balayer l'océan à la recherche de cibles à attaquer.



- Votre cuirassé ou vaisseau d'artillerie lourde est équipé d'un missile dévastateur pouvant atteindre tous les ennemis situés dans un rayon de coordonnées de 3 x 3.

4. Continuer de tirer des missiles sur l'ennemi chacun votre tour, en enregistrant chaque fois vos frappes et vos tirs ratés.

**COULER UN VAISSEAU**

Quand toutes les coordonnées d'un vaisseau sont touchées, ce dernier est coulé. Vous entendrez: **<Cible extraterrestre neutralisée>** ou **<Cible humaine anéantie>** suivi du nom du vaisseau coulé. Laissez les vaisseaux coulés sur la grille avec les chevilles rouges pour indiquer qu'ils sont coulés.

**GAGNER LA PARTIE**

Dès qu'un joueur réussit à couler le cinquième et dernier vaisseau de la flotte adverse, il gagne la partie!

**CODE DES SIGNAUX  
MARITIMES**

Au moment d'annoncer les coordonnées, ce jeu utilise le même code que les commandants de la Marine.

<b>A</b> = Alpha	<b>F</b> = Foftrot
<b>B</b> = Bravo	<b>G</b> = Golf
<b>C</b> = Charlie	<b>H</b> = Hôtel
<b>D</b> = Delta	<b>I</b> = India
<b>E</b> = Echo	<b>J</b> = Juliette



- Votre destroyer japonais rouge ou *storm stinger* rouge peut cibler trois coordonnées d'un coup.



- Votre destroyer américain bleu ou *shredder stinger* bleu est équipé de deux missiles autoguidés capables de chercher et détruire un vaisseau ennemi en suivant une ligne verticale ou horizontale.



- Vous pouvez aussi tirer des missiles antiaériens pour détruire les avions ennemis « survolant » la grille-radar.



1. Sur votre panneau de commande, appuyez sur le bouton jaune représentant le porte-avions ou le vaisseau amiral. Vous entendrez (par exemple): **<Porte-avions au rapport! Sélectionnez l'escadron d'attaque non déployé.>**



2. Choisissez lequel de vos avions envoyer, puis appuyez sur le bouton jaune correspondant sur votre panneau de commande. Vous entendrez (par exemple): **<Escadron d'attaque rouge au rapport! Entrez les coordonnées du centre de recherche.>**

### PLACER VOS AVIONS

Si vous optez pour le déploiement de la flotte personnalisée, vous aurez à placer vos deux avions dans deux trous de votre porte-avions ou vaisseau amiral et à entrer leurs coordonnées. Une fois la position de vos cinq vaisseaux enregistrée, l'ordinateur dira (par exemple):

**<Escadron d'attaque rouge au rapport! Entrez les coordonnées de l'escadron d'attaque rouge.>** D'abord, entrez les coordonnées de votre escadron rouge. Ensuite, l'ordinateur vous invitera à entrer les coordonnées de votre escadron bleu.

3. Placez votre avion sur votre grille-radar à une position qui constituera le centre de votre recherche (voir Figure 10). Ensuite, entrez les coordonnées de cette position, puis appuyez sur ENTRÉE pour confirmer.

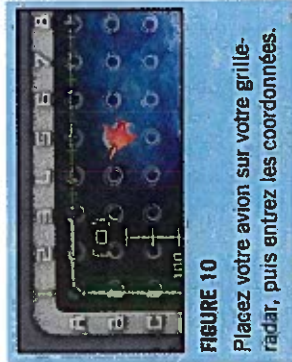


FIGURE 10

Placez votre avion sur votre grille-radar, puis entrez les coordonnées.

4. Ensuite, vous entendrez: **<Appuyez sur 1 ou 2 pour choisir le mode de recherche.>** Choisissez un mode (voir Figure 11), appuyez sur 1 ou 2, puis sur ENTRÉE pour confirmer. L'avion balayera la position où il se trouve ainsi que quatre positions voisines.

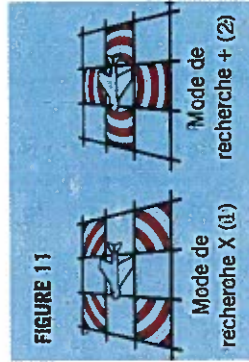


FIGURE 11

5. L'avion va maintenant balayer l'espace à la recherche de vaisseaux ennemis.

- Si une cible est détectée, l'ordinateur vous invitera à l'attaquer. Appuyez sur TIRER pour lancer un missile. Ensuite, vous entendrez: **<Ennemi touché en [coordonnées].>** Cette séquence sera répétée pour chaque cible repérée. Les deux joueurs enregistreront les frappes avec des chevilles rouges. Insérez des chevilles blanches dans les autres coordonnées balayées.

- Si aucune cible n'est repérée, l'avion confirmera que les eaux sont sûres. Enregistrez les tirs ratés avec des chevilles blanches.

**À court de munitions:** Un avion ne peut tirer que la première fois où il est utilisé. Par la suite, il est à court de munitions et ne peut que balayer l'espace à la recherche de cibles ennemies.

**Déplacer vos avions:** Si un avion a été envoyé au tour précédent, vous pouvez le changer de position. Appuyez sur le bouton jaune de l'avion à déplacer et suivez les consignes.

**Détruire un avion:** Un avion est détruit dans les deux situations suivantes:

- S'il est toujours sur le porte-avions ou vaisseau amiral quand ses coordonnées sont attaquées.
- S'il est touché par un missile antiaérien tiré par l'adversaire (voir *Missiles antiaériens et système de défense antiaérienne* à la page 17).

Retirez du jeu les avions détruits.

### CUIRRASSÉ OU VAISSEAU D'ARTILLERIE LOURDE

UN MISSILE



Votre cuirassé ou vaisseau d'artillerie lourde peut tirer un puissant missile capable de frapper tout vaisseau ennemi situé dans l'une des neuf positions d'une grille de coordonnées de 3 x 3. Vous ne pouvez tirer ce missile qu'une seule fois et seulement si votre vaisseau est toujours actif.

1. Pour choisir cette arme, appuyez sur le bouton jaune du vaisseau correspondant sur votre panneau de commande.
2. Quand l'ordinateur vous invitera à entrer les coordonnées du centre de tir, choisissez une zone de 3 x 3 sur votre grille-radar. Voir Figure 12. Insérez une cheville blanche dans tous les trous de la zone ciblée. Ensuite, entrez les coordonnées du trou central.



FIGURE 12

Pour tirer un missile dans cette zone, entrez les coordonnées du trou central.

3. Quand l'ordinateur vous invitera à tirer, appuyez sur TIRER. Ensuite, attendez de voir si le missile a repéré une cible.

- Pour chaque cible repérée, vous entendrez: **<Ennemi touché en [coordonnées]!>**. Remplacez la cheville blanche par une rouge pour enregistrer la frappe.

- Pour chaque tir raté, vous entendrez: **<Tir manqué en [coordonnées]!>**. Laissez la cheville blanche dans ce trou.

### MODES DE CIBLAGE AVEC LES ARMES DE POINTE



Les modes de recherche et de tir de vos armes de pointe sont illustrés sur l'autocollant sous le panneau de commande. Jetez-y un coup d'œil quand l'ordinateur vous invite à sélectionner un mode.

### DESTROYER JAPONAIS ROUGE OU STORM STINGER ROUGE

DEUX MISSILES



Votre destroyer japonais rouge ou storm stinger rouge peut tirer un missile dévastateur capable de cibler trois coordonnées en ligne. Avec ce vaisseau, vous pouvez tirer deux missiles (à des tours séparés) si le vaisseau est toujours actif.

1. Pour choisir cette arme, appuyez sur le bouton jaune du vaisseau correspondant sur votre panneau de commande.
2. Quand l'ordinateur vous invitera à entrer le mode de tir, appuyez sur 1 ou 2, puis appuyez sur ENTRÉE pour confirmer. Voir Figure 13.

FIGURE 13



Mode de tir  
horizontal (1)



Mode de tir  
vertical (2)

3. Quand l'ordinateur vous invitera à entrer les coordonnées du centre de tir, choisissez une ligne de 3 trous sur votre grille-radar et insérez 3 chevilles blanches. Ensuite, entrez les coordonnées du trou central.

4. Quand l'ordinateur vous invitera à tirer, appuyez sur TIRER. Ensuite, attendez de voir si le missile a repéré une cible.

- Pour chaque cible repérée, vous entendrez: **<Ennemi touché en [coordonnées]!>**. Remplacez la cheville blanche par une rouge pour enregistrer la frappe.
- Pour chaque tir raté, vous entendrez: **<Tir manqué en [coordonnées]!>**. Laissez la cheville blanche dans ce trou.

### DESTROYER AMÉRICAIN BLEU OU SHREDDER STINGER BLEU

DEUX MISSILES AUTOGUIDÉS



Votre destroyer américain bleu ou shredder stinger bleu peut tirer, à partir du bord de votre grille-radar, un missile qui parcourra en ligne droite une rangée ou une colonne. Le missile poursuivra sa course jusqu'à ce qu'il touche une cible ou qu'il arrive de l'autre côté de la grille.

1. Pour choisir cette arme, appuyez sur le bouton jaune du vaisseau correspondant sur votre panneau de commande.
2. Quand l'ordinateur vous invitera à entrer le mode de tir, appuyez sur 1 ou 2, puis appuyez sur ENTRÉE pour confirmer. Voir Figure 14 à la page suivante.



FIGURE 14



Mode de tir horizontal (1)

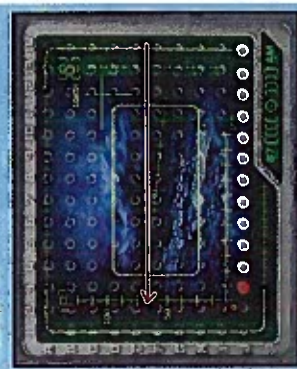
Mode de tir vertical (2)

5. Quand l'ordinateur vous invitera à tirer, appuyez sur TIRER. Ensuite, attendez de voir si le missile a repéré une cible.

- Si une cible est repérée, vous entendrez: **<Ennemi touché en [coordonnées]>**. Le missile termine sa course dès qu'il touche un vaisseau ennemi.

Placez une cheville rouge pour enregistrer la frappe et placez une cheville blanche dans tous les autres trous parcourus par le missile. Voir Figure 16.

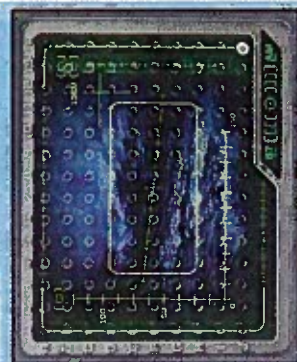
FIGURE 16



Votre missile touche une cible en J3. Toutes les autres coordonnées de son parcours sont des tirs ratés.

- S'il n'y a aucune cible sur le parcours, vous entendrez une alerte sonore. Insérez une cheville blanche dans tous les trous de la rangée ou de la colonne!

FIGURE 15



Pour rechercher des vaisseaux ennemis sur la rangée du bas, entrez le mode de tir 1 et la coordonnée cible J14. Placez ensuite une cheville blanche en J14.

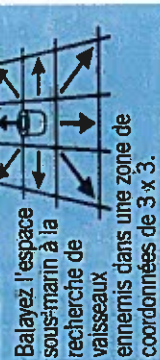
3. Quand l'ordinateur vous invitera à entrer les coordonnées de lancement sur le bord de la grille, choisissez une position située en bordure de la grille-radar, en haut, en bas, à droite ou à gauche.
4. Entrez les coordonnées de la position choisie, puis insérez une cheville blanche dans le trou. Voir Figure 15. Appuyez sur ENTRÉE pour confirmer.

BALAYAGE



Vous destroyer américain bleu ou shredder stinger bleu peut balayer l'espace sous-marin à la recherche de vaisseaux ennemis dans une zone de coordonnées de 3 x 3. Voir Figure 17. Vous ne connaissez pas les coordonnées exactes des ennemis détectés, mais vous saurez dans quelle zone chercher. Vous pouvez balayer à n'importe quel tour, tant que votre vaisseau est actif.

FIGURE 17



1. Pour effectuer un balayage, appuyez sur le bouton de balayage bleu de votre panneau de commande.

2. Quand l'ordinateur vous invitera à entrer les coordonnées du centre de recherche, entrez les coordonnées du trou central de la zone, puis insérez une cheville bleue dans ce trou. Appuyez ensuite sur ENTRÉE pour confirmer.

- Si des vaisseaux ennemis sont détectés, vous entendrez: **<La recherche détecte un vaisseau ennemi. Localisation exacte non confirmée.>** Vous pourrez maintenant cibler cette zone dans les prochains tours.

- Si aucun vaisseau ennemi n'est détecté, vous entendrez: **<La recherche confirme que les eaux sont sûres.>** Insérez des chevilles blanches pour enregistrer les tirs ratés.

MISSILES ANTIÉRIENS ET SYSTÈME DE DÉFENSE ANTIÉRIENNE



Ces armes sont très efficaces pour vous défendre contre les avions ennemis qui « survolent » la grille à la recherche de vos vaisseaux. Puisque vous pouvez détruire ces avions, vous n'avez donc rien à craindre!

1. Pour utiliser cette arme, appuyez sur le bouton jaune correspondant sur votre panneau de commande.
2. Choisissez l'endroit où chercher des avions ennemis. **Astuce:** Si vous vous souvenez du dernier endroit où l'avion ennemi a attaqué, vous avez un indice sur sa position.
3. Quand l'ordinateur vous invitera à entrer les coordonnées cibles, entrez les coordonnées de l'endroit que vous croyez survolé par un avion.
4. Quand l'ordinateur vous invitera à tirer, appuyez sur TIRER.

- Si vous touchez votre cible vous entendrez: **<Ennemi touché en [coordonnées]>**. L'avion est détruit.
- Si vous ratez votre cible vous entendrez: **<Tir manqué en [coordonnées]>**. Meilleure chance la prochaine fois!

# FORMATIONS POUR LE DÉPLOIEMENT



**A1**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**B1**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**B2**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**A3**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**B3**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**B4**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**A5**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**B5**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**B6**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**A7**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**B7**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**B8**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**A9**

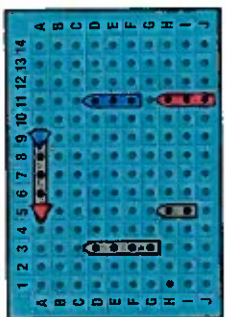
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**B9**

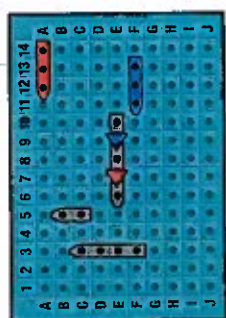
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													

**B10**

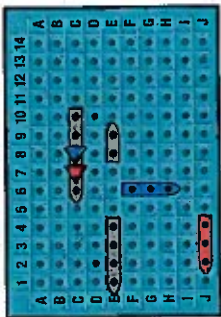
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													



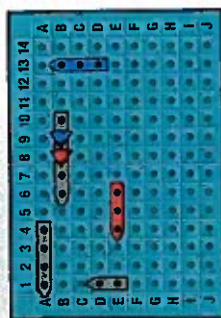
D1



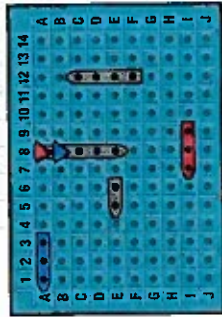
D2



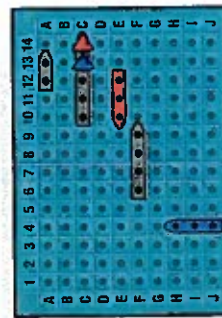
D3



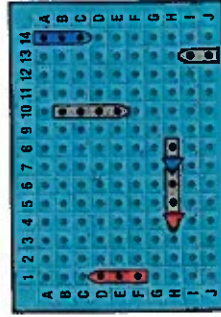
D4



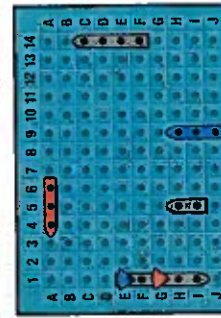
D5



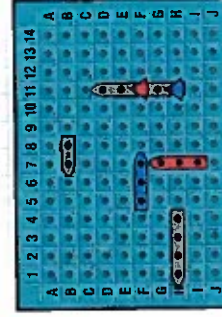
D6



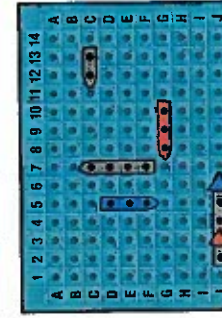
D7



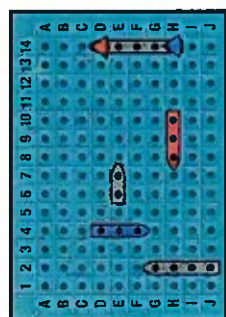
D8



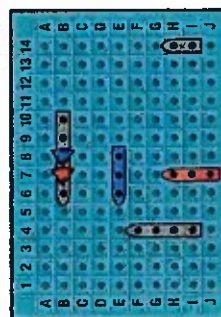
D9



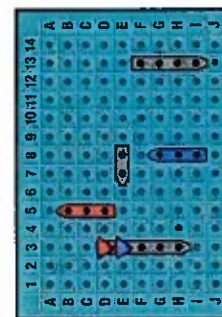
D10



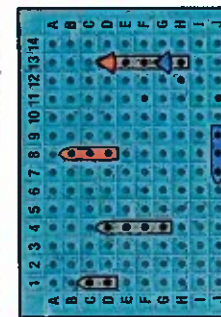
C1



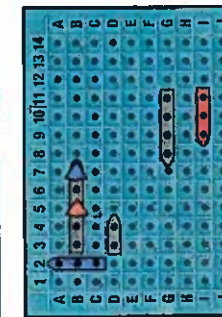
C2



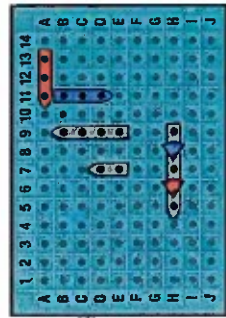
C3



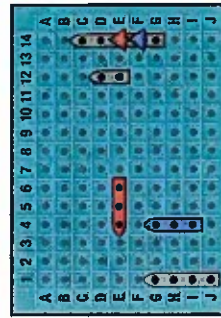
C4



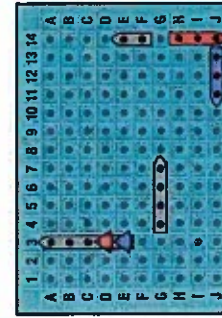
C5



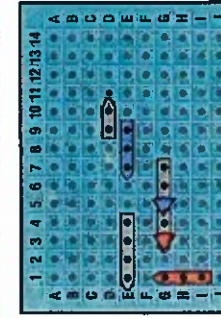
C6



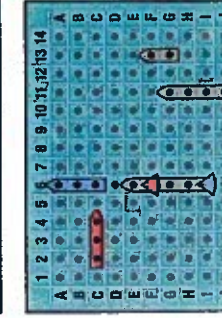
C7



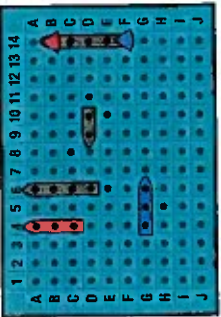
C8



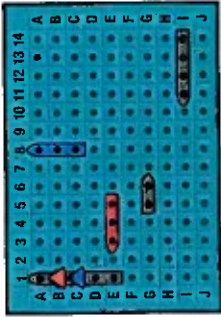
C9



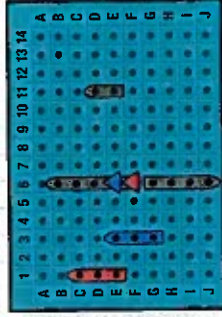
C10



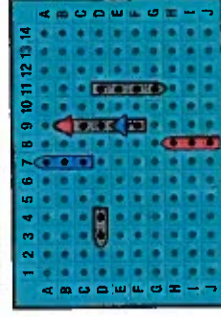
F2



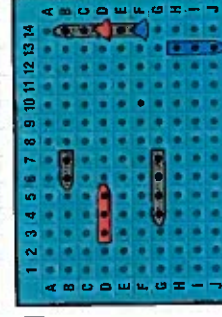
F4



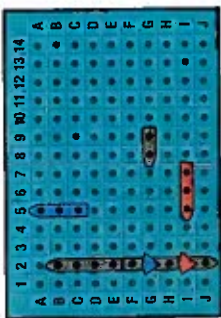
F6



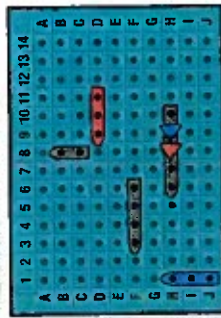
F8



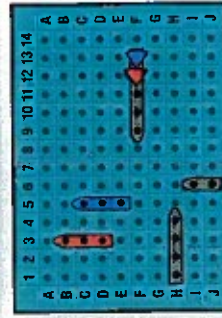
F10



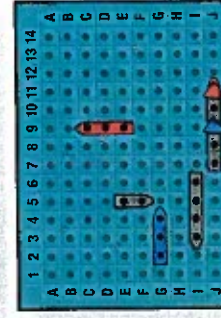
F1



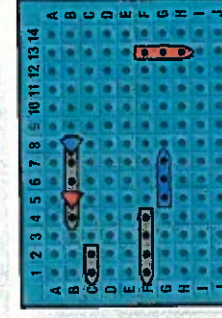
F3



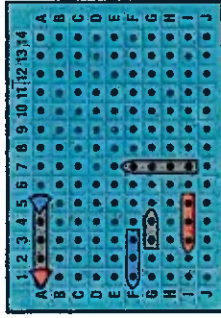
F5



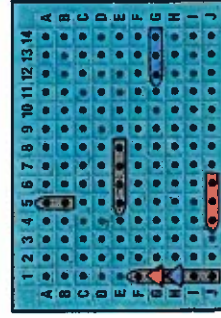
F7



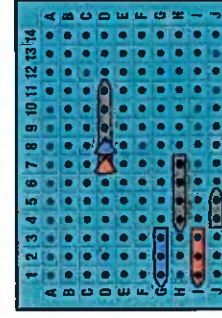
F9



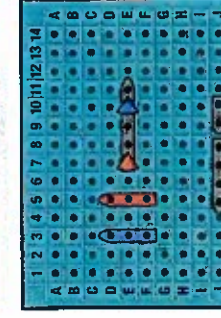
E2



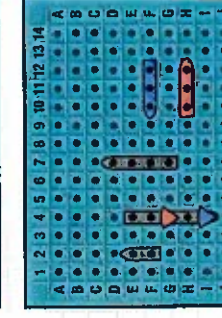
E4



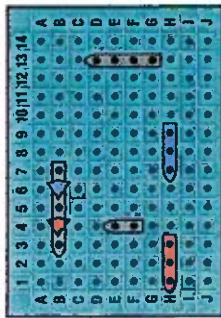
E6



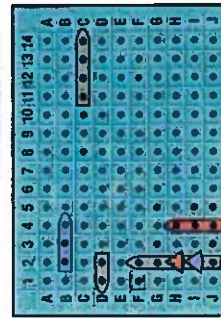
E8



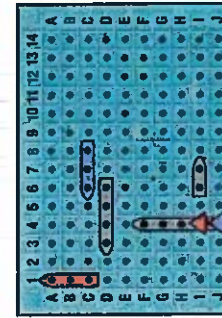
E10



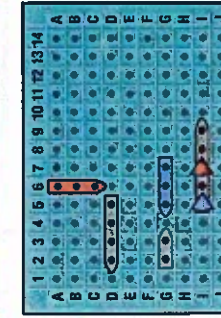
E1



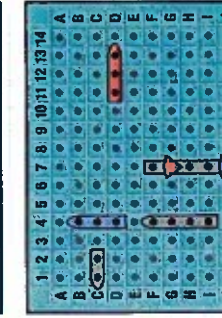
E3



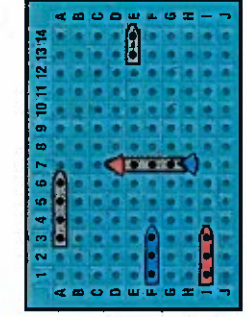
E5



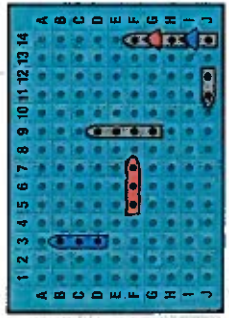
E7



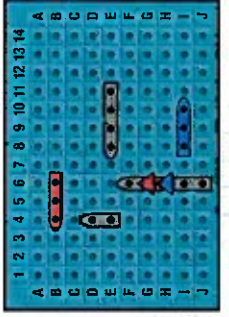
E9



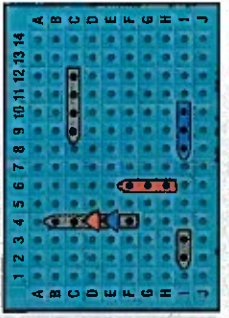
H2



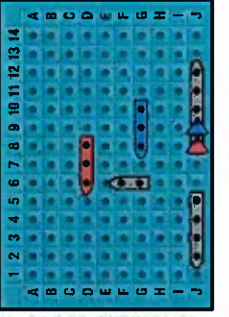
H1



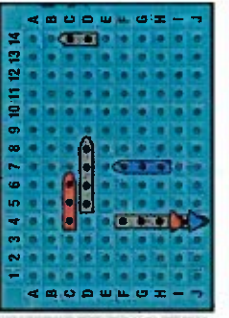
H4



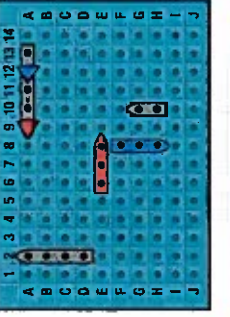
H3



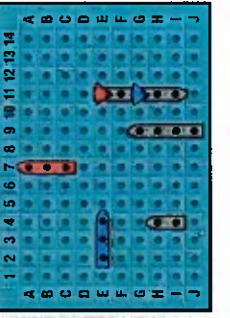
H6



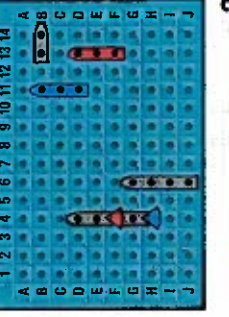
H5



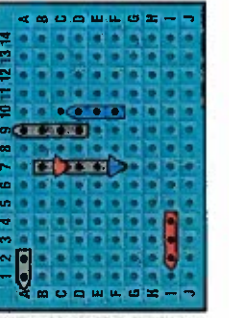
H8



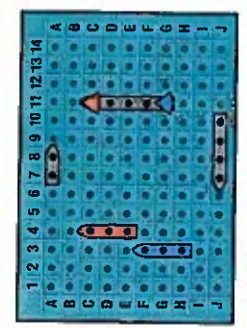
H7



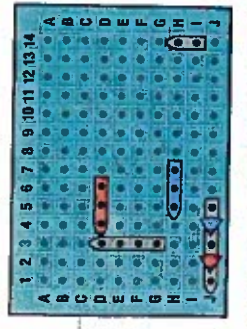
H10



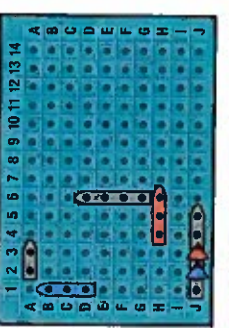
H9



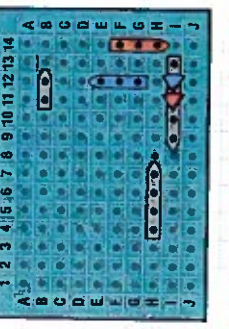
G2



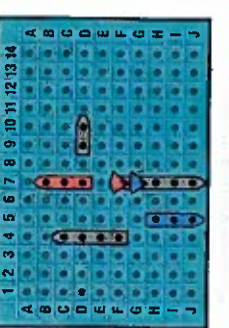
G1



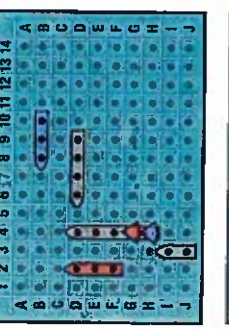
G4



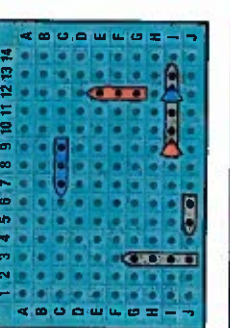
G3



G6



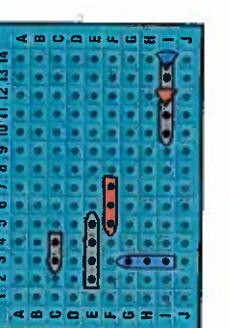
G5



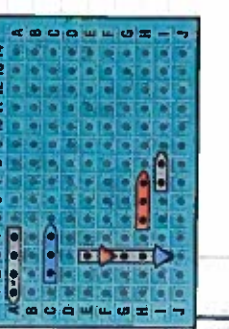
G8



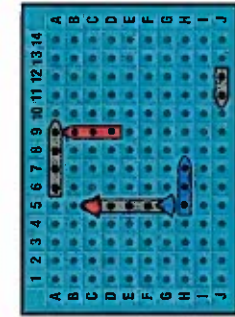
G7



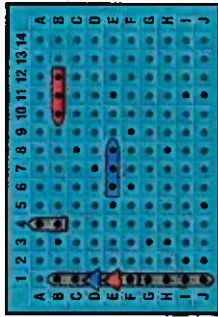
G10



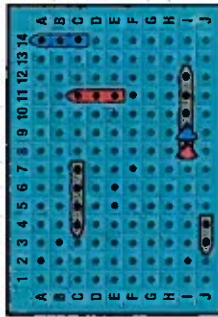
G9



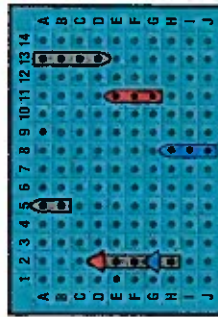
J2



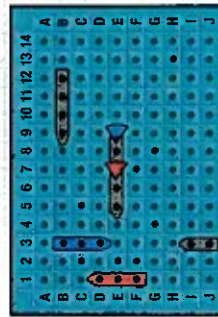
J4



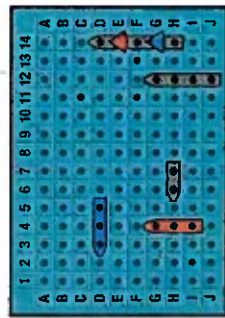
J6



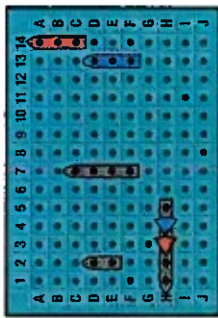
J8



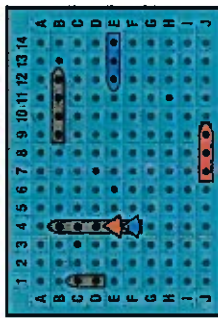
J10



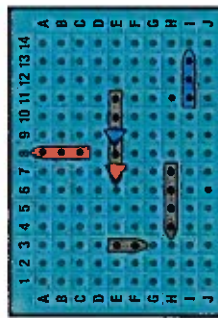
J11



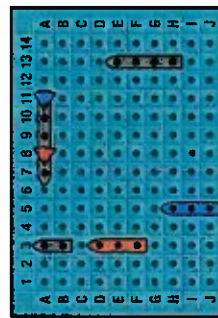
J13



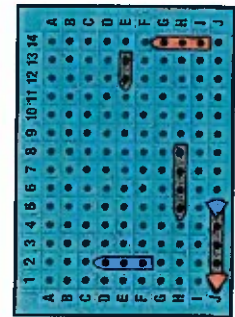
J15



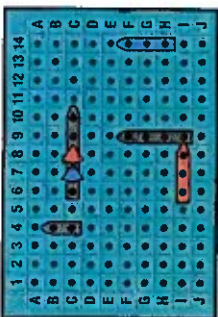
J17



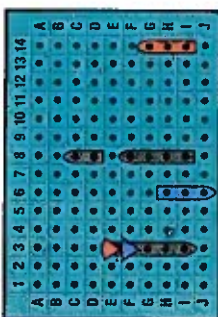
J19



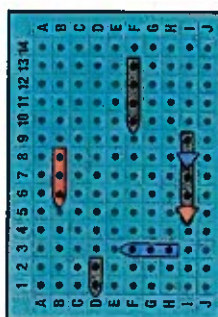
I12



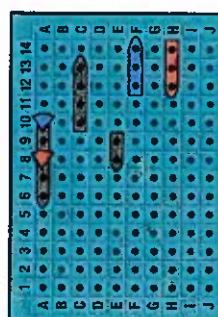
I14



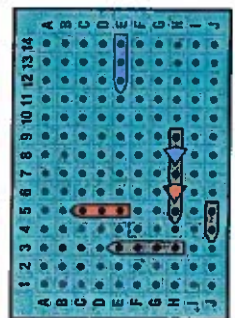
I16



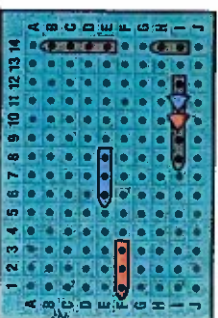
I18



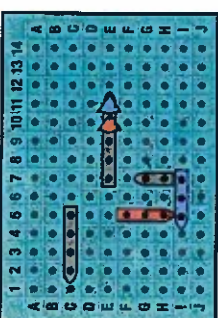
I10



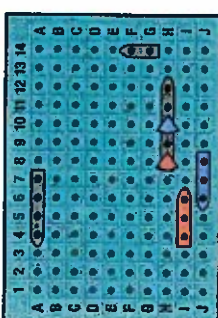
I11



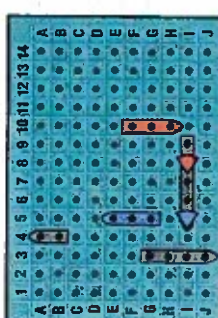
I13



I15



I17



I19