

VTECH

BATAILLE NAVALE



PARLANTE

réflexion
4 jeux en 1
3 millions de possibilités



0767
50810555
54.99

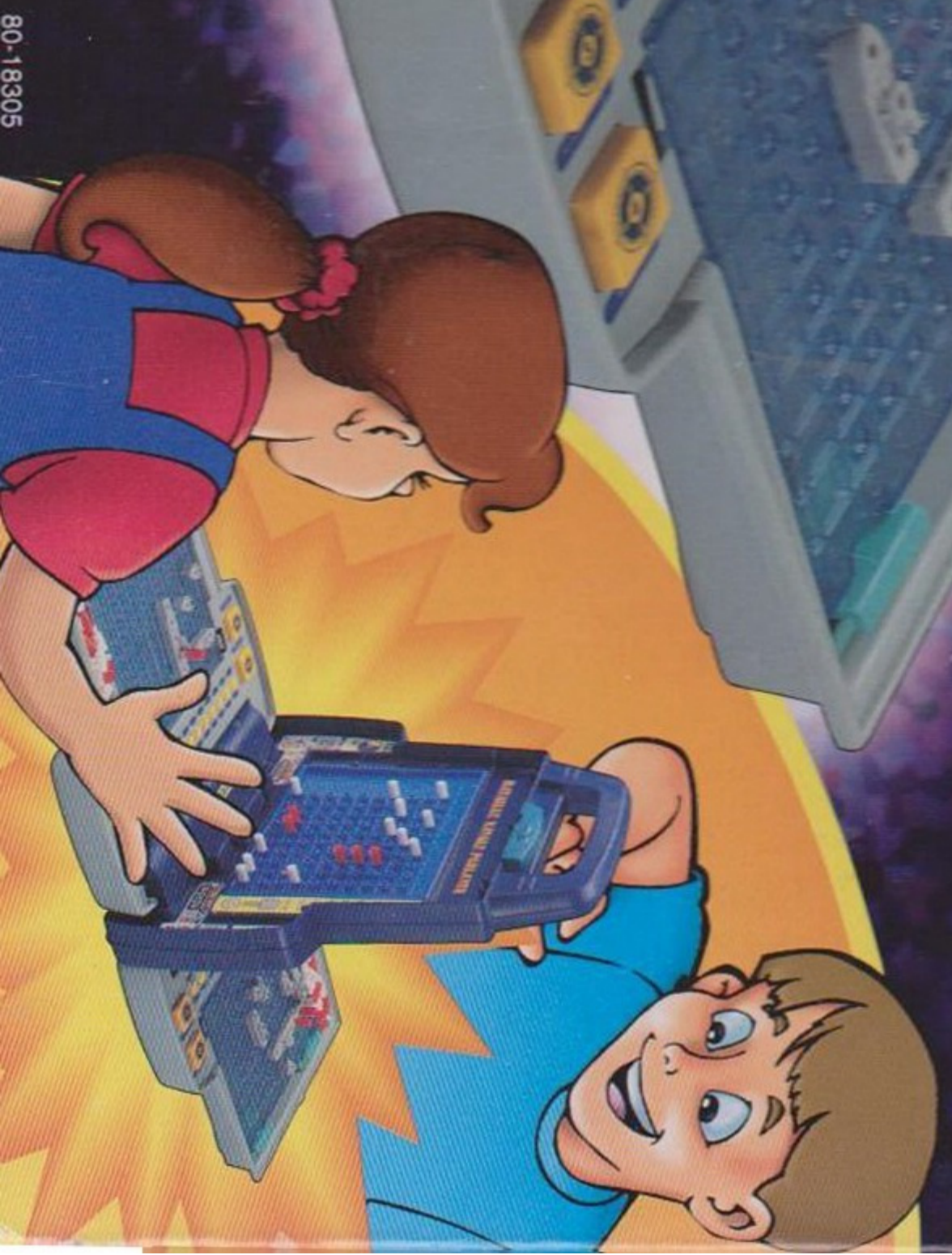
"Touché! Coulé!"



La Bataille navale du XXI^{ème} siècle !

- Exerce ta réflexion, ta mémoire et ta logique !
- 4 jeux captivants, dont une bataille navale classique
- Nombreux effets sonores et lumineux
- Pour 1 ou 2 joueurs

Age :
6 ans et plus



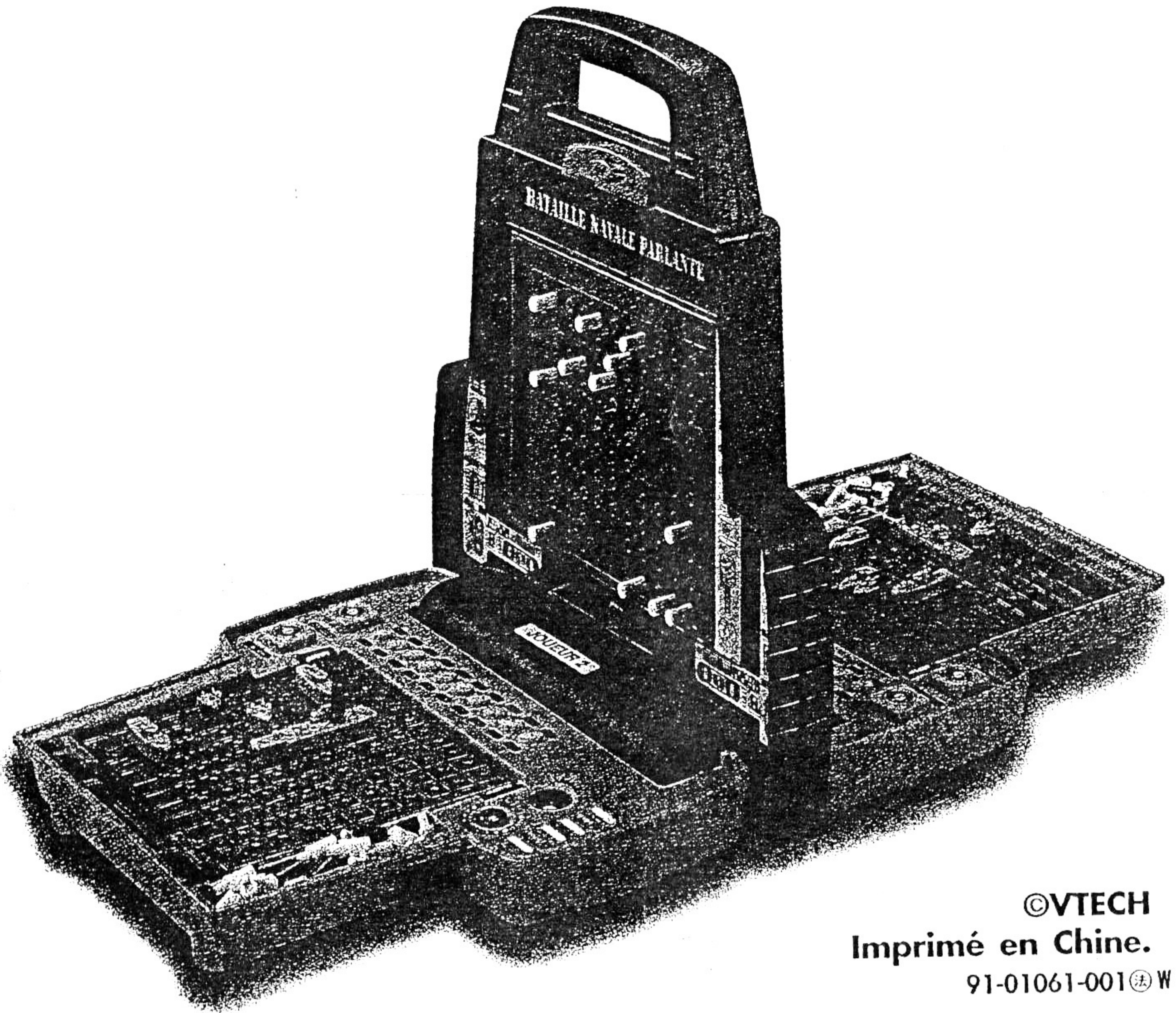
80-18305

VTECH[®]

BATAILLE NAVALE PARLANTE



MANUEL D'UTILISATION



©VTECH
Imprimé en Chine.
91-01061-001[®] W

Chers parents,

Chez VTech® nous sommes persuadés que nos enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et renforcer le désir d'apprendre de l'enfant. Toute la technologie VTech® est mise au service de la connaissance, que ce soit en mathématiques, en orthographe, en géographie, en histoire... Chez VTech® nous faisons tout pour que nos enfants abordent l'avenir dans les meilleures conditions.

La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.

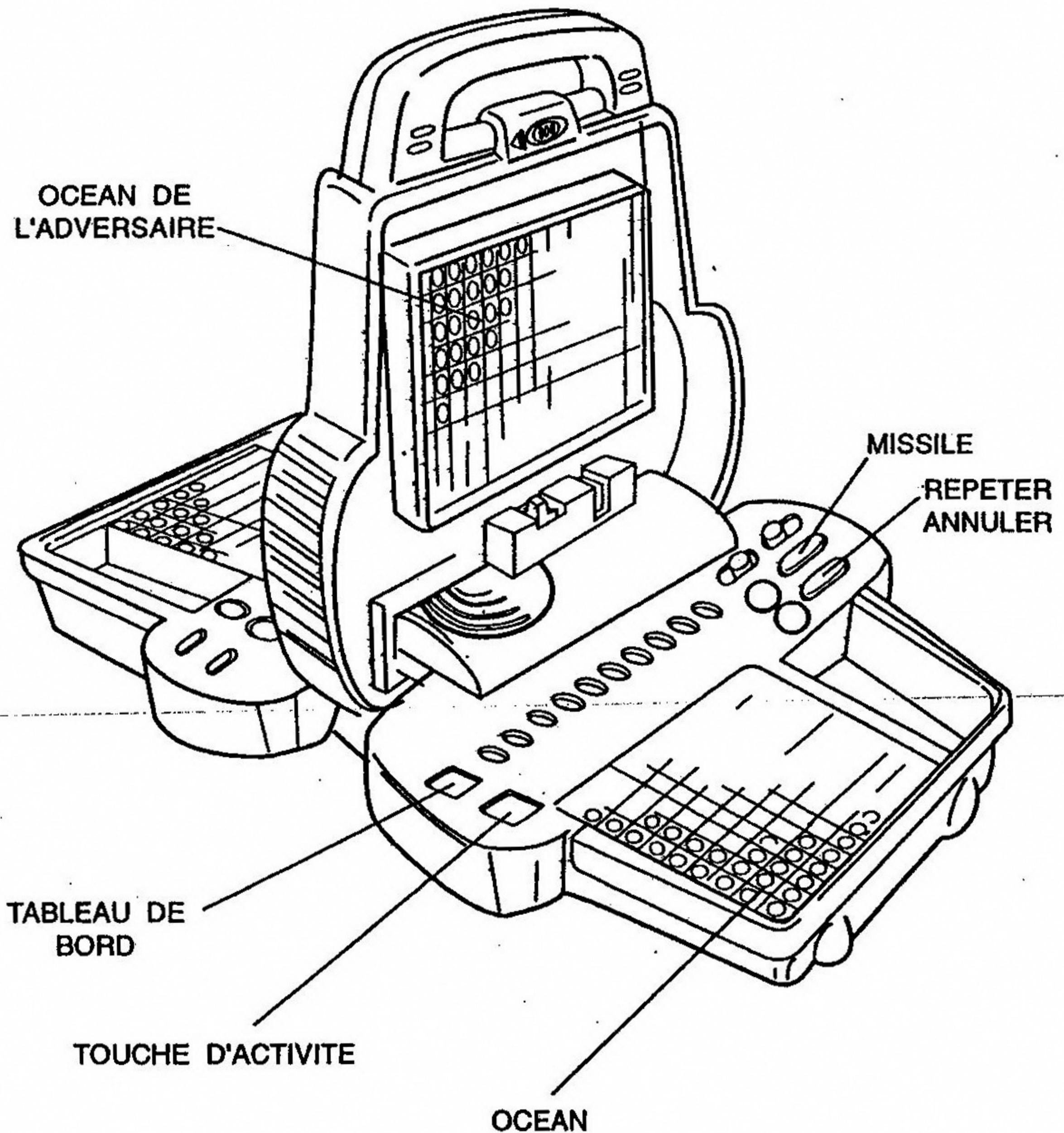
Sommaire

| | |
|---|------------|
| INTRODUCTION | 1. |
| CONTENU DE LA BOITE | 2. |
| INSTALLATION DES PILES | 2. |
| MISE EN GARDE | 3. |
| POUR COMMENCER A JOUER | 3. |
| BATAILLE NAVALE | 4. |
| SELECTION D'UN MODE DE JEU | 4. |
| MODE 1 JOUEUR (COMBAT CONTRE L'ORDINATEUR) | 4. |
| MODE 2 JOUEURS | 4. |
| COMMENT PROCEDER A L'ENREGISTREMENT DES POSITIONS | 5. |
| ANNULATION D'UN ENREGISTREMENT | 6. |
| UTILISATION DE LA TOUCHE REPETER | 6. |
| LA BATAILLE ETAPE PAR ETAPE | 6. |
| COMMENT GAGNER | 7. |
| COMMENT UTILISER LE MISSILE..... | 7. |
| CHASSE AUX TRESORS | 8. |
| MODE DEUX JOUEURS | 8. |
| BUT DU JEU..... | 9. |
| COMMENT JOUER | 9. |
| COMMENT GAGNER..... | 10. |
| LE DRAPEAU MYSTERIEUX | 10. |
| BUT DU JEU..... | 10. |
| COMMENT JOUER | 10. |
| LE DEFI | 12. |
| BUT DU JEU..... | 12. |
| COMMENT JOUER | 12 -13. |
| ENTRETIEN | 13. |

INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir une **Bataille navale parlante**. Félicitations ! Version moderne de la bataille navale, elle intègre aussi trois autres jeux de stratégie et de réflexion à découvrir. Tu pourras jouer seul contre l'ordinateur ou bien à deux, avec une personne de ton choix !

Une voix commentera les différentes phases des parties, et des effets sonores sympathiques agrémenteront chaque jeu. A toi désormais d'entrer en action et de tester ton adresse, ta logique et ton ingéniosité avec la **Chasse aux trésors**, le **Drapeau mystérieux**, ou le **Défi**.



QUATRE JEUX PASSIONNANTS :

1. Jeu de stratégie par excellence, la **Bataille navale** restitue l'ambiance véritable des combats navals. A toi de prendre les commandes de ta flotte pour détruire les navires adverses !
2. Retrouve plusieurs trésors perdus dans la **Chasse aux trésors**. Tente d'échapper à tous les pièges qui se trouveront sur ta route d'aventurier !
3. Le **Drapeau mystérieux** est un jeu tactique passionnant ! Déplace tes soldats pour parvenir à situer un drapeau dans le camp adverse.
4. Le **Défi** est un jeu dans lequel il te faudra faire preuve d'observation et de mémoire pour reconnaître une de tes positions lorsqu'elle sera énoncée.

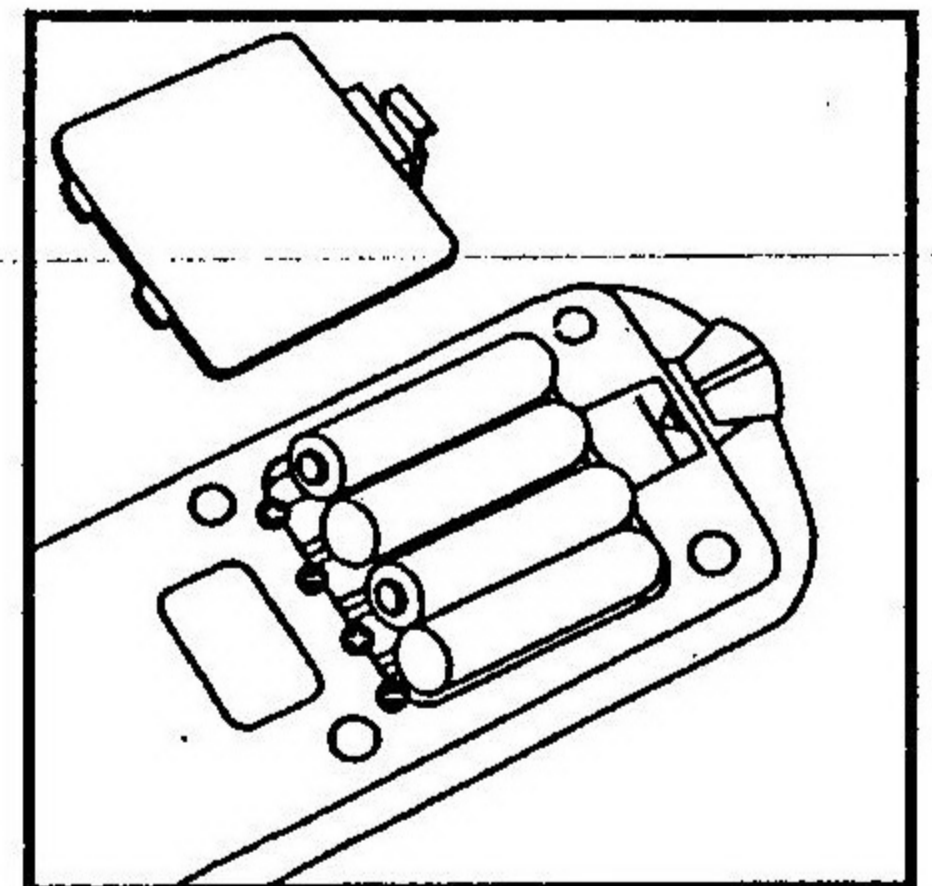
CONTENU DE LA BOITE

1. Une **Bataille navale parlante**.
2. Un manuel d'utilisation
3. 400 pions blancs, 38 pions rouges, 38 pions oranges.
4. Un lot de pions en forme de trésors, drapeaux et navires.

NOTE : Chaque joueur peut choisir la couleur de pion qui lui convient (rouge ou orange). Par souci de clarté, le manuel se référera uniquement aux pions rouges.

INSTALLATION DES PILES

1. Localiser le compartiment à piles situé au-dessous du jeu.
2. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jeu est éteint.
3. Ouvrir le compartiment à piles situé au-dessous du jeu.
4. Insérer 4 piles LR6/AA (alcalines pour des performances maximales) en suivant le schéma.
5. Refermer le compartiment à piles.



MISE EN GARDE

Installer les piles en respectant les polarités + et - indiquées sur le schéma.

Ne pas mélanger les piles neuves et usagées.

Ne pas utiliser différents types de piles.

Retirer les piles en cas de non-utilisation prolongée.

Ne pas jeter les piles usagées dans le feu.

Ne pas tenter de recharger les piles usagées.

Ne pas mettre les pôles en contact, pour éviter tout court-circuit.

L'utilisation de piles rechargeables est déconseillée.

POUR COMMENCER A JOUER

1. Déverrouiller le haut du jeu en faisant glisser l'élément du haut (sous la poignée) vers la gauche, voir schéma 3.
2. Déplacer le curseur vers la position ☀, puis écouter les instructions.
3. Sélectionner une activité en appuyant sur l'une des 4 touches d'activités. Une fois l'activité sélectionnée, une voix te guide.
4. Appuyer si nécessaire sur la touche REPETER pour entendre de nouveau une instruction.
5. Pour éteindre le produit, déplacer le curseur vers la position ●.

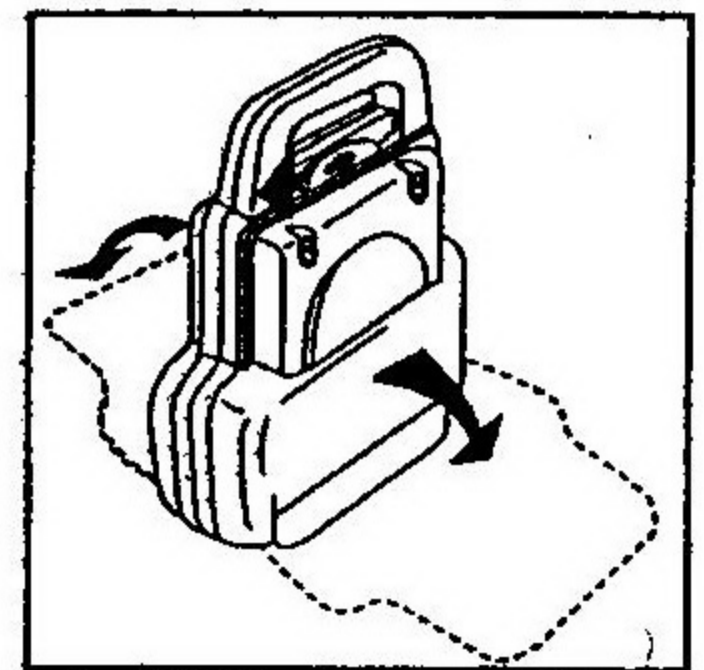


Schéma 3

Tous les pions de la **Bataille navale parlante** peuvent être rangés dans des compartiments prévus à cet effet. Ceux-ci sont situés sous les grilles de jeu de chaque joueur. Pour ouvrir la grille, tirer vers soi les deux languettes en même temps, et soulever la grille par le milieu.

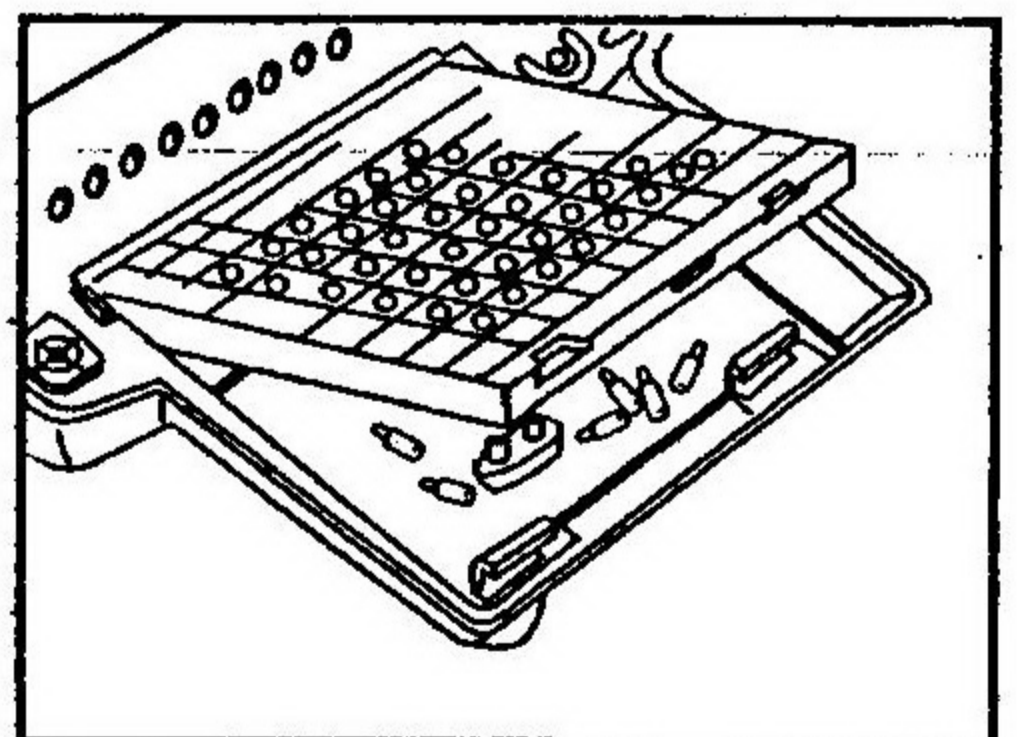
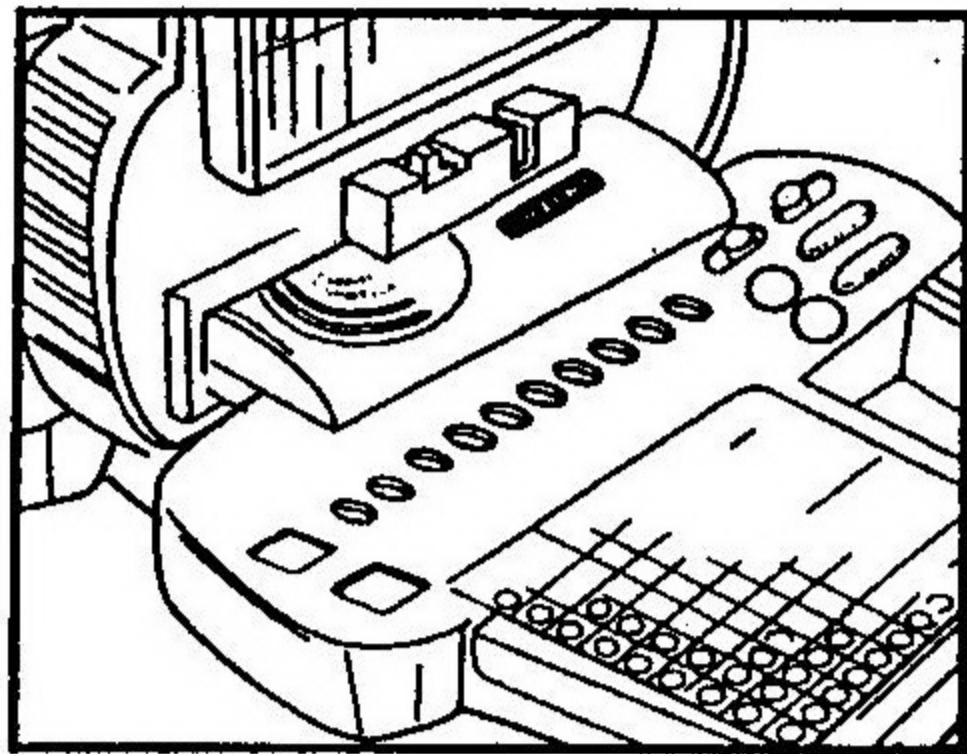
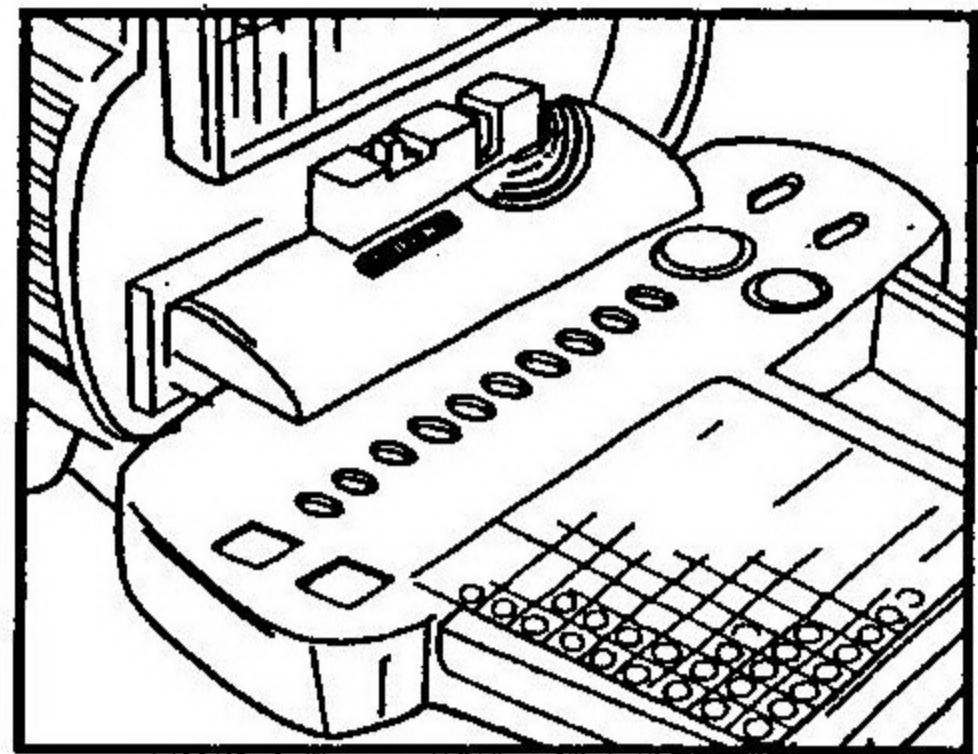


TABLEAU DE BORD

Chaque joueur possède son propre tableau de commandes.



Joueur 1



Joueur 2

LA BATAILLE NAVALE

Chaque joueur commence avec une flotte de 7 navires. Avant que la bataille ne commence, chaque joueur doit enregistrer ses positions. Une fois que toutes les positions sont enregistrées, la bataille commence. Le but du jeu est de localiser les navires ennemis et de les couler. Pour cela il suffit de donner une position (par exemple : H6, J8, etc.) qui pourrait correspondre à une position ennemie et de faire feu.

La bataille est finie lorsque la flotte de l'un des deux joueurs est entièrement coulée.

SELECTION D'UN MODE DE JEU

MODE 1 JOUEUR : COMBAT CONTRE L'ORDINATEUR

Le joueur qui combat l'ordinateur est le **joueur 1**. Si aucun second joueur n'enregistre de positions pour ses navires, la **Bataille navale parlante** se met automatiquement en mode 1 joueur après avoir appuyé sur la touche **BATAILLE**.

MODE 2 JOUEURS

Les deux camps doivent enregistrer les positions de leurs navires. Chaque joueur doit enregistrer le même nombre de navires au début de la partie. Pour que le jeu commence, les deux joueurs doivent appuyer (l'un après l'autre) sur la touche **BATAILLE**.

Il est à noter que l'on peut enregistrer un nombre variable de navires au début du jeu.

COMMENT PROCEDER A L'ENREGISTREMENT DES POSITIONS

Lorsque le joueur décide d'enregistrer 7 navires, 14 coordonnées sont alors utilisées pour procéder à cet enregistrement.

Situer le navire sur la zone de l'océan souhaitée en insérant les petites «pattes» du navire dans les trous de la grille.

1. Déterminer la position du navire en utilisant les lettres (de A à J) et les chiffres (de 0 à 9) situés sur le contour de l'océan.
2. Taper d'abord la lettre puis le chiffre qui constituent les coordonnées de l'avant du navire.
3. Taper d'abord la lettre puis le chiffre qui constituent les coordonnées de l'arrière du navire.







A chaque fois qu'un joueur appuie sur une touche pour enregistrer une position, un effet sonore de confirmation doit se faire entendre. Cet effet sonore prouve que la **Bataille navale parlante** a enregistré l'information.

4. Appuyer sur la touche VALIDER. La position du navire est alors enregistrée.

Exemple :

| | | |
|----------|------------|---------|
| Navire 1 | Taper B2B5 | Valider |
| Navire 2 | Taper D8F8 | Valider |
| Navire 3 | Taper J0J2 | Valider |
| Navire 4 | Taper G2I2 | Valider |
| Navire 5 | Taper E7F7 | Valider |

NOTE : Les enregistrements incorrects (navire placé en diagonale, etc.) ne seront pas acceptés par le jeu. La **Bataille navale parlante** fera un petit effet sonore et rejettera la position.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| B | ○ | ○ |  | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| C | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| D | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  | ○ |
| E | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  | ○ |
| F | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  | ○ |
| G | ○ | ○ |  | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| H | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| I | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| J |  | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |

ANNULATION D'UN ENREGISTREMENT

En cas d'erreur au moment où le joueur enregistre ses coordonnées (avant d'avoir appuyé sur la touche VALIDER), appuyer sur la touche ANNULER.

Lorsque chaque joueur a enregistré les positions de ses navires et que les deux camps ont appuyé sur la touche BATAILLE, une petite musique se fait entendre. Le jeu annonce au joueur 1 que c'est son tour.

NOTE : Les corrections ou changements de position des navires ne peuvent pas être effectués après que la touche BATAILLE a été utilisée.

UTILISATION DE LA TOUCHE REPETER

Afin de vérifier les coordonnées du dernier tir, appuyer sur la touche REPETER. Le jeu répètera alors ces coordonnées.

LA BATAILLE ETAPE PAR ETAPE

1. Le joueur 1 commence la partie. Il choisit une cible à l'aide de la grille du haut (en haut de son propre océan) et la situe sur cette grille à l'aide de l'un des pions blancs.
2. Le joueur 1 enregistre la position de la cible (d'abord la lettre puis le nombre).
Exemple : Si la cible est "D3", appuyer sur 'D' puis sur '3'. Activer ensuite la touche FEU. Le jeu prononce alors les coordonnées choisies. Ainsi le joueur 2 sait où localiser le tir.
3. Aussitôt que part le tir, on entend une simulation sonore de ce tir.
 - A. Si le tir atteint un objectif, on entend le bruit d'une explosion. La lumière rouge sur le tableau de bord s'allume.
 - B. Si le tir n'atteint pas d'objectif, on entend un bruit sourd. C'est alors au tour du deuxième joueur de programmer un tir.
4. Lorsque le tir atteint un objectif, le joueur a le droit de recommencer à jouer, et ce, jusqu'à ce que son tir n'atteigne plus de cible.
5. Pour se souvenir des cibles atteintes et des positions des tirs qui ont déjà eu lieu, mettre un pion rouge sur la grille du haut (qui représente l'océan de l'adversaire).
S'assurer en outre que l'adversaire a lui aussi placé un pion rouge sur les coordonnées qui ont été atteintes.
6. Les joueurs alternent donc les tours, ne faisant feu qu'une seule fois de suite.
7. Une fois que chaque zone du navire a été bombardée, le navire est coulé.

COMMENT GAGNER

Le premier des joueurs qui a coulé la flotte de son adversaire est le gagnant. Le gagnant est informé de sa réussite par la **Bataille navale parlante**.

COMMENT JOUER CONTRE L'ORDINATEUR

Pour jouer contre l'ordinateur, se placer du côté du **joueur 1**. Le combat contre l'ordinateur a lieu exactement de la même manière qu'avec un autre joueur (en **mode 2 joueurs**).

Pour plus de détails se référer aux pages 4 à 7 du manuel.

LE MISSILE

Ce missile est une arme secrète qui peut être utilisée dans les deux modes de jeu (1 et 2 joueurs). Durant une partie, chaque joueur ne peut l'utiliser que 3 fois. Il doit donc être judicieusement utilisé.

Caractéristiques : ce missile détruit tout sur un carré de 3 x 3.

COMMENT UTILISER LE MISSILE

Choisir les coordonnées de la cible du missile sur l'océan de l'adversaire. Ce point représente le centre du carré de 3 x 3 que va atteindre le missile.


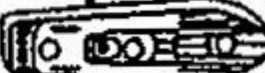

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| B | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| C | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| D | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ⊕ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| E | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| F | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| G | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| H | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| I | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| J | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

Appuyer sur la touche **MISSILE**.

On entend alors : «Missile» «Feu !» et le son de trois bombes qui explosent. Au cas où un navire ennemi a été atteint par le missile (espace 3 x 3), la **Bataille navale parlante** donne le nombre d'objectifs atteints. Elle dit ensuite quelles parties du navire ont été atteintes.

Utiliser le missile compte comme un tir classique. Il faut attendre un autre tour pour tirer de nouveau.

Exemple : Le Joueur 1 choisit de lancer un missile en B2. La zone représentée par le sigle \oplus est le centre d'une zone de 3 X 3 carrés. Trois positions occupées par un navire ennemi vont être atteintes. La **Bataille navale parlante** va dire "trois impacts", "C1", "C2", "C3".

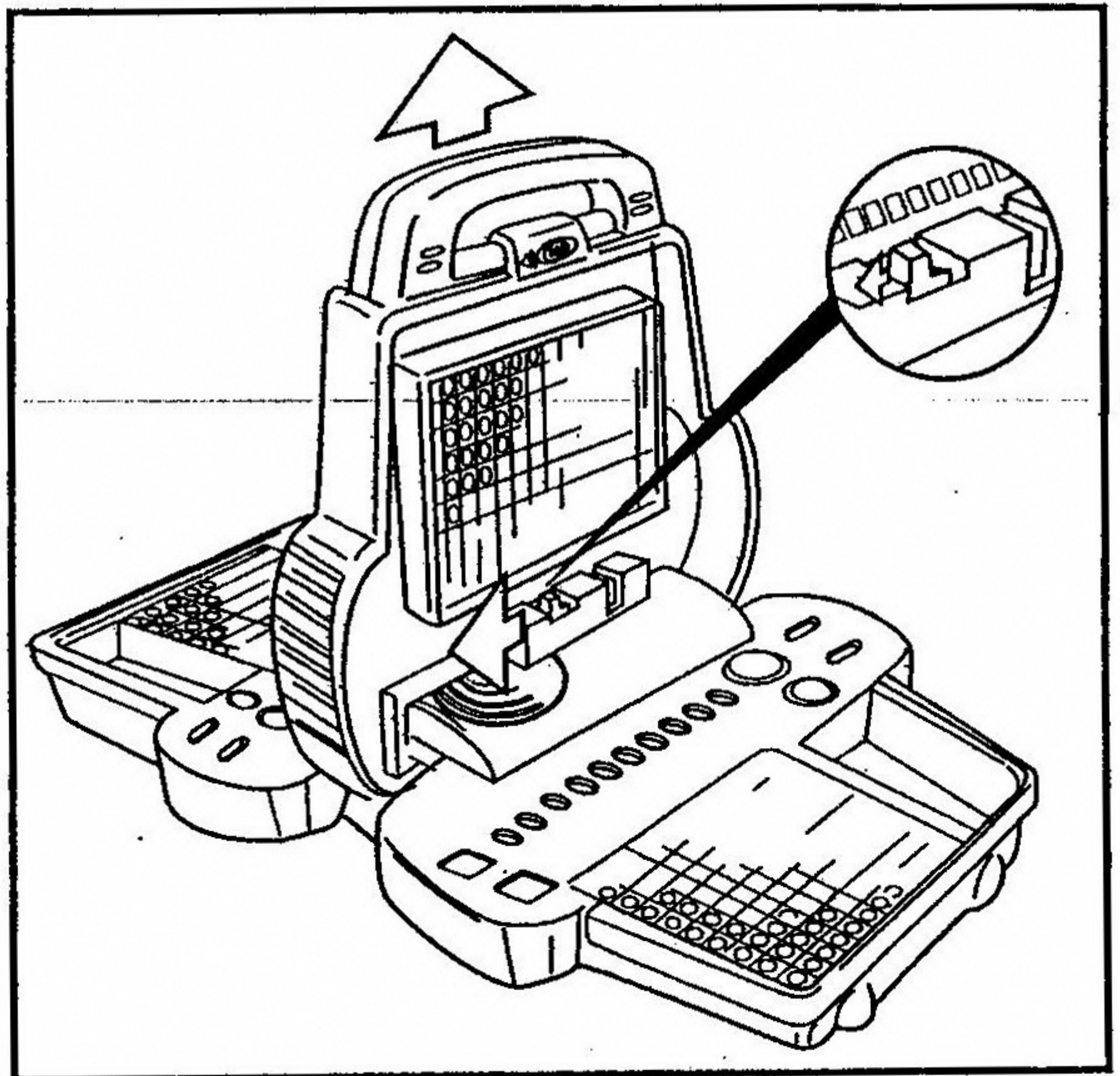
| | | | | | | | | | | |
|----------|---|--|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| A | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| B | ○ | ○ | ⊕ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| C |  |  | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| D |  | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| E | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| F | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| G | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| H | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| I | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| J | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

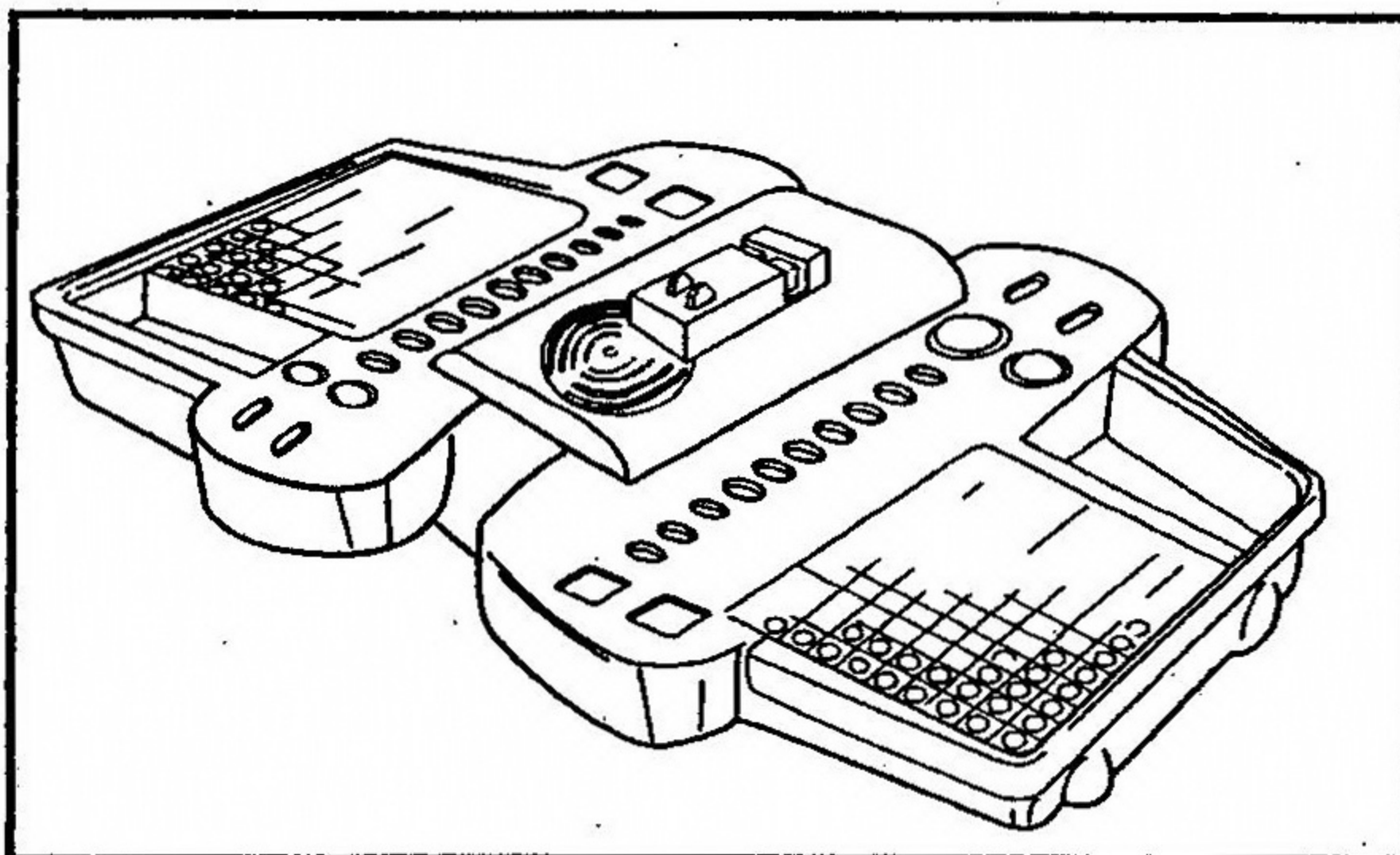
CHASSE AUX TRESORS

Pour commencer à jouer, appuyer sur la touche **Chasse aux trésors**.

MODE 2 JOUEURS

Cette activité ne peut se jouer qu'à deux. Il n'y a pas de mode 1 joueur dans lequel il serait possible de se mesurer à l'ordinateur. Les joueurs peuvent utiliser la même grille de jeu (appelée "océan" dans le jeu de la **Bataille navale**) ou utiliser leur grille individuelle. Afin d'enlever la partie centrale se référer au schéma.





BUT DU JEU

Plusieurs trésors sont enfouis dans l'océan ! Il faut essayer d'en trouver le plus possible. Mais attention, ce parcours est semé de pièges.

Pour commencer à jouer, appuyer sur la touche correspondant à cette activité.

COMMENT JOUER

1. Le **joueur 1** commence toujours le jeu. Pour trouver l'un des trésors, enregistrer les coordonnées d'un point. Utiliser les lettres de A à J et les nombres de 0 à 9 pour enregistrer ces coordonnées.

Commencer par taper la lettre, puis le nombre. Appuyer sur ENTREE pour valider ce choix.

Afin de pouvoir mémoriser la position de ce point, insérer un pion blanc à sa place sur l'océan.

2. Il y a quatre résultats possibles lors du choix d'une position :
 - a. Si la position est celle d'une partie de trésor, on entend "Tu as trouvé un trésor !"
 - b. Si la position est celle d'un piège, on entend "Tu es tombé dans un piège !"
 - c. Si la position est vide, c'est au tour de l'autre joueur.
 - d. Si la position est vide mais se trouve à côté d'une partie de trésor ou d'un piège, on entend un effet sonore spécifique.

3. Lorsqu'un joueur devine la position d'un trésor, il peut rejouer. Il faut aussi faire attention à bien garder la trace d'un trésor qui a été découvert. A chaque fois qu'un trésor est découvert, marquer son emplacement à l'aide d'un pion jaune (petite caisse à trésor). Dans chaque partie il y a de 6 à 10 trésors à découvrir.

4. Lorsqu'un joueur tombe dans un piège, il laisse passer un tour. L'adversaire peut alors jouer deux fois. Il est utile de mémoriser la place du trésor en insérant un pion en forme de caisse à trésor à sa place. Dans chaque partie il y a 3 pièges.

COMMENT GAGNER

Une fois que tous les trésors ont été trouvés, le jeu est fini. La **Bataille navale parlante** donne le gagnant ou annonce "Egalité".

LE DRAPEAU MYSTERIEUX

Pour commencer à jouer, appuyer sur la touche de l'activité le **Drapeau mystérieux**.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de trouver un drapeau dans le camp adverse (avant son adversaire).

Il est possible de jouer en mode **1** ou **2 joueurs**, pour cela attendre quelques secondes en début de jeu.

COMMENT JOUER

1. Au début de la partie chaque joueur doit enregistrer la position d'un drapeau. Chaque joueur doit choisir une coordonnée et utiliser pour ce faire les lettres de A à J et les nombres de 0 à 9.

Commencer par taper la lettre, puis le nombre. Appuyer sur **VALIDER** pour confirmer ce choix. Afin de pouvoir mémoriser la position de ce point, insérer un pion en forme de drapeau à sa place sur l'océan.

Le joueur 1 doit situer son drapeau entre les lignes horizontales allant de la lettre A à la lettre E.

Le joueur 2 doit situer son drapeau entre les lignes horizontales allant de la lettre F à la lettre J.

2. Chaque camp dispose de 5 pions et d'un drapeau. La position de départ (pour chaque joueur) des 5 pions est fixée. Pour connaître cette position, se référer au schéma page suivante.

Insérer les 5 pions comme cela est indiqué sur le schéma.

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | ● | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● | ○ |
| B | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| C | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| D | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| E | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| F | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| G | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| H | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| I | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| J | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

Joueur 1

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| B | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| C | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| D | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| E | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| F | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| G | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| H | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| I | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| J | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● |
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

Joueur 2

3. Une fois que que la position du drapeau est enregistrée, le jeu demande de bouger un pion d'une ou de deux cases.

4. Il est possible de déplacer n'importe quel pion sauf le drapeau.

Par exemple, pour déplacer le pion de "E3" vers "E5", appuyer sur 'E', '3', VALIDER, (pour localiser le pion en particulier que l'on souhaite déplacer) puis sur 'E' et '5', VALIDER.

Il y a cinq résultats possibles lors du choix d'une position :

1. Si le pion d'un des joueurs est proche de l'un des pions du camp adverse, on entend alors, "ennemi en vue".
2. Si le pion de l'un des joueurs est proche du drapeau de l'autre camp, on entend alors, "drapeau en vue".
3. Si l'un des joueurs marche sur un pion du camp adverse, le jeu dit à l'autre joueur "déplace ton pion sur la case E3" par exemple (E3 étant la position visée par les deux camps). Cela signifie qu'il doit retirer son pion de la case E3.

En effet, comme deux pions ne peuvent pas occuper la même position, le joueur qui vient de déplacer son pion sur la case auparavant occupée par l'autre, gagne le droit d'occuper à son tour cette position.

4. Si l'un des joueurs marche sur le drapeau du camp adverse, il gagne.
5. Lorsque le déplacement effectué par un joueur ne suit pas les instructions données par le jeu (par exemple si le joueur bouge son pion d'une case au lieu des deux cases demandées), la **Bataille navale parlante** demande au joueur concerné de donner une autre position.

LE DEFI

Pour commencer à jouer, appuyer sur la touche le **Défi**.

BUT DU JEU

Chaque joueur enregistre plusieurs positions et insère des pions dans celles-ci. Le jeu va alors énoncer plusieurs coordonnées à la suite. Le premier joueur qui a reconnu (rapidement) toutes ses positions a gagné !

NOTE : Cette activité ne se joue qu'en **mode 2 joueurs**. Il n'est pas possible de se mesurer à l'ordinateur.

COMMENT JOUER

Le jeu demande au **joueur 1** de choisir et enregistrer 5 positions. Utiliser les pions blancs pour marquer chaque position. Commencer par taper la lettre (de A à J), puis le nombre (de 0 à 9). Appuyer sur **VALIDER** pour valider ce choix.

NOTE : Le **joueur 2** doit aussi marquer les différentes positions de son adversaire sur l'océan prévu à cet effet (océan du haut).

Une fois que le **joueur 1** a enregistré 5 positions, le jeu demande au **joueur 2** d'enregistrer lui aussi 5 positions.

NOTE : Le **joueur 1** doit aussi marquer les différentes positions de son adversaire sur l'océan prévu à cet effet (océan du haut).

Ainsi, au total, chaque joueur doit avoir 10 pions en face de lui. 5 pions sur l'océan du bas (représentant ses propres positions) 5 pions sur l'océan du haut (représentant celles de son adversaire).

Une fois que les 10 positions ont été enregistrées, la partie commence. La **Batille navale parlante** donne alors plusieurs positions à la suite (au hasard).

Dès qu'un joueur entend des coordonnées qui correspondent à la position de l'un de ses pions, il doit appuyer sur la touche **FEU**.

Si le joueur appuie correctement, il peut supprimer le pion de son océan.

Si un joueur appuie sur **FEU** au mauvais moment, il doit ajouter un pion sur son océan.

NOTE : Le jeu se termine lorsque l'un des 2 joueurs a supprimé tous les pions sur son océan.

Attention : Le jeu se termine aussi si l'un des joueurs commet 3 erreurs dans ses choix.

ENTRETIEN

Pour nettoyer le jeu, utiliser simplement un linge légèrement humide.

Éviter toute exposition prolongée du jeu au soleil ou à toute autre source de chaleur.

Entreposer le jeu dans un endroit sec.

Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs sur les surfaces dures.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question contacter notre service consommateurs :

Pour la France : 04 50 40 85 85 ou Minitel 36 15 vtech

Pour le Canada : 1 800 267 737



PLACE
STAMP
HERE
TIMBREZ
ICI

**VTECH ELECTRONICS CANADA LTD.
Suite #200-7671 Alderbridge Way,
Richmond, B.C., Canada
V6X 1Z9**

90 DAYS LIMITED WARRANTY

This product from VTECH ELECTRONICS CANADA LTD. is warranted to the original purchaser for a period of 3 months from the original purchase date under normal use and service against defective workmanship and material.

This warranty is void if the product has been damaged by accident or other unreasonable use, neglect, misuse, abuse, improper service or other causes not arising out of defects in workmanship or materials.

VTECH ELECTRONICS CANADA LTD. shall not be liable for loss of use of the product, or other incidental or consequential costs, expenses or damages incurred by the purchaser.

During the warranty period, your product will either be repaired or replaced without charge to the purchaser. When returning, ship prepaid to VTECH ELECTRONICS CANADA LTD. with a copy of your original sales receipt to the address below. In the event that your product is replaced, the replacement will be continued on the original warranty or for 30 days whichever is longer.

Important - before returning your product for repair, carefully read the mailing instructions below.

MAILING INSTRUCTIONS:

If the original package is available, re-pack the product in its styrofoam protectors and box. If the original box is not available, wrap carefully, making sure to surround it with adequate padding.

Mail to:

VTECH ELECTRONICS CANADA LTD.
Suite #200-7671 Alderbridge Way,
Richmond, B.C., Canada
V6X 1Z9

Dear Parent:
Cher parent:

Please return this completed questionnaire as soon as possible after purchase. This will aid us to identify the original owner in case of a defective unit and in developing future products for your children.

Veillez nous renvoyer le questionnaire ci-joint le plus tôt possible après l'achat. Ceci nous aidera à identifier l'acheteur original en cas d'appareil défectueux et à développer de nouveaux produits pour vos enfants.

1. Name of the product? Nom du produit BATAILLE NAVALE PARLANTE
2. Name of store where purchased? Price 54.93
Nom du magasin ou vous l'avez acheté ZELLERS Prix de l'achat _____
3. Date of purchase? Date de l'achat _____
4. Age of child receiving the product? Boy _____ Girl _____
Age de l'enfant à qui le jouet est destiné _____ Garçon _____ Fille _____
5. Where did you first learn of this product? _____
Comment avez-vous pris connaissance de l'existence de ce produit? _____
 Magazine Ad Name of Magazine _____
Publicité dans un magazine Nom du magasin _____
 T.V. Ad Word of Mouth In Store display / demo
Publicité télévisée De bouche à oreille Dans un magasin (affiche, produit de démonstration)
 Other (explain) _____
Autrement (expliquez s.v.p.) _____
6. Who decided on purchase? Qui a décidé de l'achat? _____
7. Number of children in household under 11? Ages _____
Nombre d'enfants de moins de 11 ans dans la maison? Ages _____
8. Suggestions / Comments _____
Suggestions et commentaires _____

Name (Nom)

Street (Rue)

City (Ville)

Province (Province)

Postal Code (Code postal)

GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS

Ce produit manufacturé par VTECH ELECTRONICS CANADA LTD. est garanti à l'acheteur original pour une durée de 3 mois à compter de la date de l'achat original contre tout défaut de fabrication et de matériaux dans des conditions normales d'utilisation.

Cette garantie s'annule en cas de dommages au produit causé par un usage inconsidéré ou négligent, une utilisation inappropriée ou abusive, des altérations techniques non justifiées, ou toute autre cause étrangère à la fabrication ou aux matériaux.

VTECH ELECTRONICS CANADA LTD. ne pourra être tenu pour responsable de la perte du produit, ou de tout coût, dépense ou dommages subséquents à une perte du produit par son propriétaire.

Durant toute la période de validité du produit, celui-ci pourra être réparé ou remplacé sans frais pour l'acheteur si ce dernier renvoie le produit, port payé à VTECH ELECTRONICS CANADA LTD., accompagné d'une copie du reçu original. Cet envoi doit être libellé à l'adresse figurant ci-dessous. Dans l'éventualité d'un remplacement du produit, le nouveau produit deviendra couvert par la présente garantie ou par une garantie de 30 jours si la présente arrive à expiration avant ce délai.

Attention: lire attentivement les instructions d'envoi postal figurant ci-dessous.

INSTRUCTIONS D'ENVOI POSTAL:

Si l'emballage original du produit est toujours utilisable, ré-emballer le produit dans sa mousse protectrice et sa boîte. Si la boîte originale n'est pas disponible, bien envelopper le produit, et après s'être assuré qu'il est suffisamment protégé, l'envoyer à l'adresse suivante:

VTECH ELECTRONICS CANADA LTD.
Suite #200-7671 Alderbridge Way,
Richmond, B.C., Canada
V6X 1Z9

VTECH BATAILLE

WALLIE PARLIANTTE

La Bataille navale du XXI^{ème} siècle !

Pour jouer seul contre l'ordinateur ou bien à deux, teste ta réflexion et ta mémoire !



Bataille navale

Un jeu de stratégie et de réflexion. Après avoir enregistré tes propres positions, trouve l'emplacement des navires de ton adversaire (A3, J4, ...) et prends les commandes de ta flotte pour les détruire ! Utilise ton super missile au bon moment pour porter un coup décisif à ton adversaire.

Chasse aux trésors

Un jeu de logique et de rapidité pour être le dernier chasseur de trésors ! Trouve un maximum de trésors le plus rapidement possible et essaie d'éviter les pièges. Le premier des 2 joueurs qui a trouvé le plus de trésors, gagne.

Le Drapeau mystérieux

Un jeu de réflexion et de rapidité pour trouver un drapeau dans le camp adverse. Le jeu te donne un nombre au hasard. A toi de déplacer l'un de tes 5 soldats en fonction de ce nombre et de règles de déplacement bien précises pour trouver le drapeau. Laisse-toi guider par les effets sonores pour te situer par rapport aux positions adverses.

Le Défi

Jeu d'observation et d'anticipation. Sélectionne et enregistre plusieurs positions sur ta zone de jeu. Ecoute alors différentes positions énoncées par le jeu, et appuie rapidement sur la touche "Feu" dès que tu parviens à reconnaître rapidement l'une des tiennes.



Une poignée intégrée pour emmener ta Bataille navale parlante partout avec toi !

- CONTIENT :**
- 400 pions blancs
 - 38 pions rouges
 - 38 pions oranges
 - Un lot de pions en forme de caisse à trésor
 - Un lot de pions en forme de drapeau
 - Un manuel d'utilisation

Pour 1 ou 2 joueurs



© VTECH Fabriqué en Chine.
VTECH est une marque déposée.
Contenu pédagogique développé en France.

CE Prenez en conservant les noms et adresses de la société à titre d'information.

Distribué en France par : VTECH Electronics S.A., 13 Chemin du Levant, 07210 Frenay-Vibrans, France.

Membre de la série "WALLIE PARLIANTTE"
Distribué en Suisse par : VTECH Electronics, Bureau E150, Aérogare Pk, Aéroport de Genève, 1215 Genève Suisse
Distribué en Hollande par : VTECH Electronics B.V., Copernicusstraat 7, 6003 DE Weert, The Netherlands
Distribué en Allemagne par : VTECH Electronics Germany GmbH, Mainstr. 5, 70794 Filderstadt
Distribué aux Etats-Unis par : VTECH Industries, LLC, 101 E. Palatine Road, Wheeling, IL 60090-5622
Distribué au Canada par : VTECH Electronics Canada Ltd., Suite 200-8711 Alderidge Way, Richmond, B.C. V6X 1Z3
Distribué au Royaume-Uni par : VTECH Electronics (UK) plc., 28 Cornhill Drive, Aldington Business Park, Aldington, OXON OX14 1AU

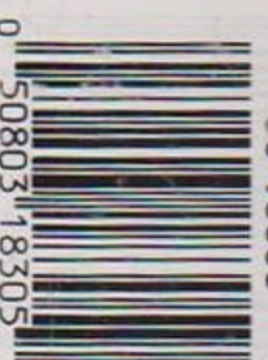
Nécessite 4 piles LR6/AA (non fournies).

Nous efforçons d'améliorer continuellement la qualité de nos produits, nous pouvons être amenés à en modifier certaines caractéristiques sans avis préalable.

Questions? Comment alors?

Canada: 1-800-267-7377
Le produit est conforme aux exigences de sécurité des règlements de produits dangereux canadiens (jouets).

80-18305



No convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Présence de verre fonctionnel. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.