

NOM DE CODE: SECTEUR^{MD}

LE JEU DE POURSUITE SOUS-MARINE
SUR ORDINATEUR

NOM DE CODE : SECTEUR^{MD} est un jeu passionnant et unique. Les règles sont inhabituelles et peuvent sembler longues et complexes. Elles sont toutefois très faciles à apprendre. En fait, elles peuvent être maîtrisées rapidement et facilement en jouant la partie d'essai qui commence à la page suivante. Cette première partie, qui dure environ une heure, vous conduit d'étape en étape à travers NOM DE CODE : SECTEUR. Quand vous aurez fini cette partie, vous serez familier avec les règles et prêt à commencer votre propre partie.

*NOM DE CODE: SECTEUR est la marque déposée de Parker Brothers, Beverly, Mass. 01915, E.-U. pour son jeu de poursuite sous-marine sur ordinateur.
Parker Brothers, P.O. Box 600, Concord, Ontario L4K 1B7. Agent autorisé.

LE DEFI

Vous êtes le commandant d'un destroyer. Votre mission : rechercher et détruire un sous-marin ennemi.

LA COMPETITION

Vous devez naviguer dans les eaux ennemies avec une flotte de trois autres bateaux. Pour repérer le sous-marin, vous partagez les renseignements avec les autres commandants. Mais un seul commandant peut détruire le sous-marin, et chacun recherche la gloire pour lui-même. Donc, pour réussir votre mission, vous devez couler le sous-marin avant vos commandants alliés.

L'ORDINATEUR

La poursuite est contrôlée par un ordinateur. A tout moment, l'ordinateur connaît *tout* concernant votre bateau, ceux de vos alliés et le sous-marin ennemi. L'ordinateur joue le rôle d'agent double : tout en vous aidant, ainsi que vos alliés, il commande aussi les déplacements du sous-marin.

VOTRE PREMIERE MISSION

NOM DE CODE : SECTEUR est un jeu facile à apprendre, car l'ordinateur contient un "mode d'enseignement". Le mode d'enseignement est une partie pour s'entraîner ; une seule poursuite dans laquelle quatre destroyers coulent un sous-marin, en un total de neuf essais. Vous trouverez le bouton **MODE D'ENSEIGNEMENT** dans le coin inférieur droit du **CENTRE DE RENSEIGNEMENTS SUR LES COMBATS**. A la fin de la partie "Mode d'enseignement", vous aurez acquis la plupart des compétences de base de **NOM DE CODE : SECTEUR**.

MODE D'ENSEIGNEMENT : PREPARATION DU COMBAT

Les positions de départ des bateaux sont numérotées de 1 à 14 dans le coin inférieur gauche de la **CARTE**. Les joueurs sont désignés par Bateau 1, Bateau 2, Bateau 3 et Bateau 4. Si vous jouez seul, vous commandez les quatre bateaux à la fois.

S'il y a deux joueurs, nous suggérons qu'un des joueurs commande les bateaux 1 et 3 et que l'autre commande les bateaux 2 et 4.

Le bateau 1 sera le premier à se déplacer, suivi dans l'ordre par les bateaux 2, 3 et 4. Le même ordre doit être suivi pendant toute la partie.

Chaque joueur utilise un marqueur de couleur différente pour tracer la route de son bateau sur la carte. Pour cette partie, le bateau 1 sera rouge, le bateau 2, vert, le bateau 3, bleu et le bateau 4, noir.

IMPORTANT : A partir de maintenant, suivez les instructions à la lettre. Si vous découvrez au cours de la partie que vous avez fait une erreur, vous devez recommencer le Mode d'enseignement. Arrêtez la partie, effacez la carte avec un chiffon et recommencez.

Allumez l'appareil, appuyez sur **MODE D'ENSEIGNEMENT** et désignez vos postes de combat.

(Pendant la partie, les voyants lumineux peuvent s'éteindre et être remplacés par deux points clignotants. Les voyants lumineux ne restent allumés que pendant environ 30 secondes pour économiser les piles. Pour rappeler l'affichage des renseignements, appuyez simplement sur **RAPPEL**.)

Si l'ordinateur semble donner continuellement de faux renseignements, une pile neuve est probablement nécessaire.

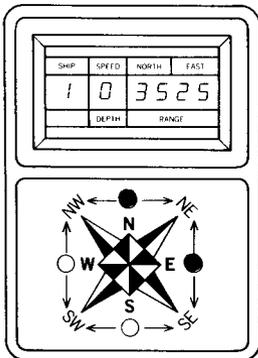


FIGURE 1

Un *appareil remplaçant la pile* de 9 volts, tel que celui de **RADIO SHACK N° 270-1552**, peut être employé pour *remplacer la pile*, et permettre ainsi l'alimentation du jeu sur le courant domestique.

Des marqueurs ordinaires en cire ou gras peuvent être utilisés sur la carte. Cependant, n'utilisez *aucune* sorte de liquide pour effacer la carte.

MODE D'ENSEIGNEMENT : METHODES DE COMBAT

BATEAU 1

Lorsque la poursuite commence, l'**AFFICHAGE** numérique ressemblera à celui de la figure 1. Les chiffres qui correspondent aux désignations *supérieures* de l'affichage

vous indiquent que le bateau 1 est immobile à sa position de départ, dont les COORDONNEES sont 35N (nord) et 25E (est). Les voyants Nord et Est de la BOUSSE vous indiquent que le bateau 1, à moins que vous n'en décidiez autrement, se déplacera dans la direction N-E (vers le nord-est).

Jusqu'à maintenant, vous ne savez rien encore des sous-marins ; seul l'ordinateur connaît le secret. L'ordinateur a déjà programmé la position du sous-marin, sa direction de déplacement et sa profondeur. A ce point de la partie, le bateau 1 ne peut que repérer la PORTEE du sous-marin ; la distance exacte à laquelle il se trouve du bateau 1.

Enfoncez DISTANCE. Le chiffre 10 apparaît sur l'affichage au-dessus de la désignation DISTANCE. Vous savez maintenant que le sous-marin se trouve quelque part sur une

ligne exactement à 10 points du bateau 1. UN POINT est l'intersection de deux lignes sur la carte.

TRACEZ la distance du sous-marin. Comptez 10 points à partir du bateau 1 dans chaque direction — horizontalement, verticalement et en diagonale. Marquez un petit point rouge au 10^e point dans chaque direction. Ensuite, en utilisant la règle parallèle, tracez un trait rouge reliant vos points.

Tel que déjà mentionné, le sous-marin se trouve *quelque part sur cette ligne*. Le sous-marin n'est pas situé à l'intérieur ou en dehors de cette ligne.

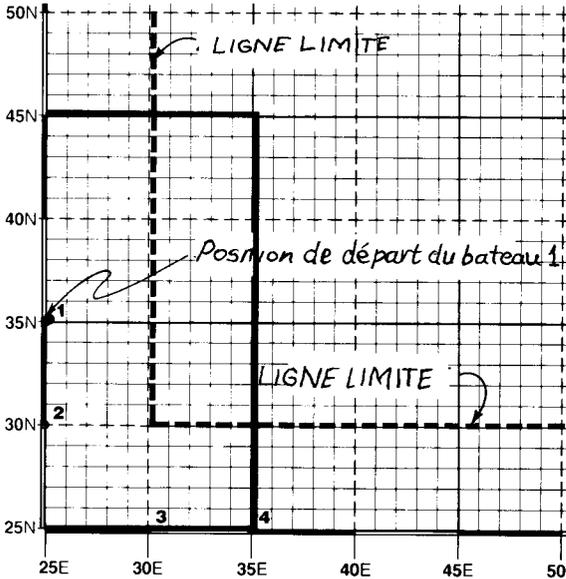


FIGURE 2

Votre trait ressemble probablement à celui de la figure 2, mais c'est incorrect.

Pourquoi? Parce que l'ordinateur ne permettra *jamais* au sous-marin de naviguer à l'extérieur de la LIGNE LIMITE rouge. Avec un chiffon ou un morceau de tissu, effacez votre trait jusqu'à ce qu'il soit comme dans la figure 3.

Comme vous pouvez le constater, votre ligne de distance couvre un total de 21 points. Le sous-marin est situé sur l'un de ces points.

Vous devez ainsi savoir que la ligne de distance que vous venez de produire est en réalité un carré. La ligne de distance entière d'un bateau est toujours un carré complet. Cependant, le bateau étant au port — sur le bord de la carte et près de la ligne limite — une partie seulement de la ligne de distance entière du bateau 1 est visible sur la carte.

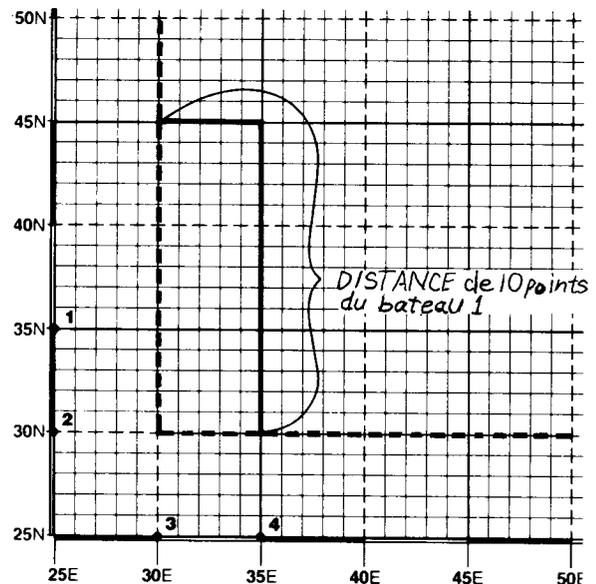
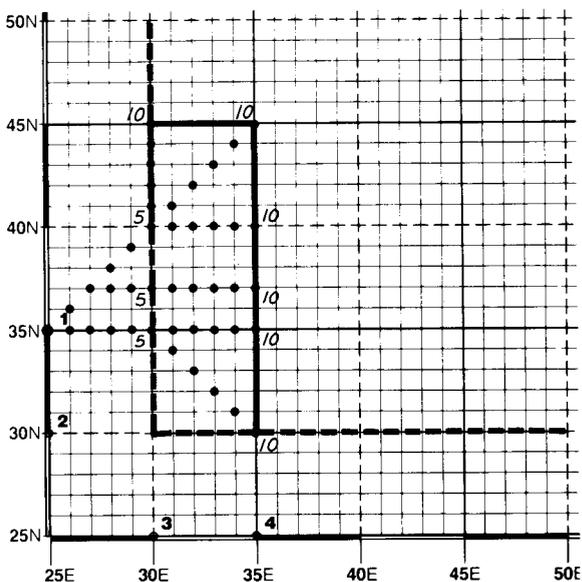


FIGURE 3

En traçant votre ligne de distance, vous avez aussi appris quelque chose concernant le comptage des points. Comme vous pouvez le voir sur la figure 4, le comptage des points n'a pas à être fait en ligne droite. La distance d'un point à l'autre — horizontalement, verticalement ou en diagonale — est égale à un compte de 1.



Le bateau 1 doit maintenant préparer son déplacement. Vous devez choisir une DIRECTION et une VITESSE. Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction de la boussole (N, NE, E, SE, S, SO, O, NO) à une vitesse maximum de 9 (9 points dans n'importe quelle direction). Vous êtes prudent et décidez de naviguer E (est) à une vitesse de 5.

FIGURE 4

- Enfonchez DROITE** une fois, pour que *seul* le voyant E s'allume.
- Enfonchez VITESSE PLUS ELEVEE** cinq fois. La vitesse 5 sera affichée.
- Enfonchez DEPLACEZ BATEAU.** L'affichage et la boussole indiqueront que le bateau 1, naviguant E à la vitesse 5 est maintenant situé aux coordonnées 35N, 30E.
- TRACEZ** votre route: Trouvez votre nouvelle position sur la carte et marquez l'endroit en rouge. Ensuite, en utilisant la règle parallèle, *reliiez-le* d'un trait rouge à votre position précédente.
- RAPPELEZ-VOUS:** Le tracé n'est qu'une méthode pratique et un rappel; Il n'affecte pas le déplacement d'un bateau. La position d'un bateau est modifiée *seulement* en appuyant sur les boutons.

Enfonchez DISTANCE. Le chiffre 5 apparaît sur l'affichage. Ceci vous indique que le sous-marin est maintenant à 5 points de votre nouvelle position.

Ce nouveau renseignement sur la distance peut vous aider à délimiter le secteur où se trouve le sous-marin. Pour ce faire, marquez tous les points sur votre ligne de distance d'origine qui sont maintenant à 5 points de votre nouvelle position. (Figure 5)

Au lieu d'être sur l'un des 21 points, le sous-marin doit maintenant être situé sur l'un des 11 points.

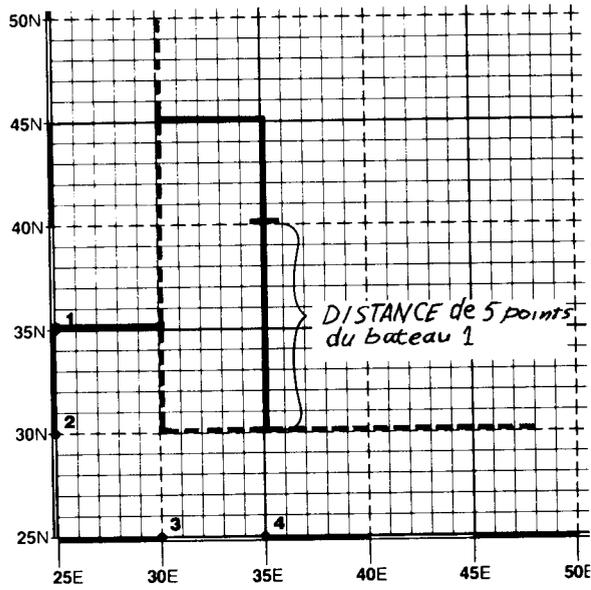
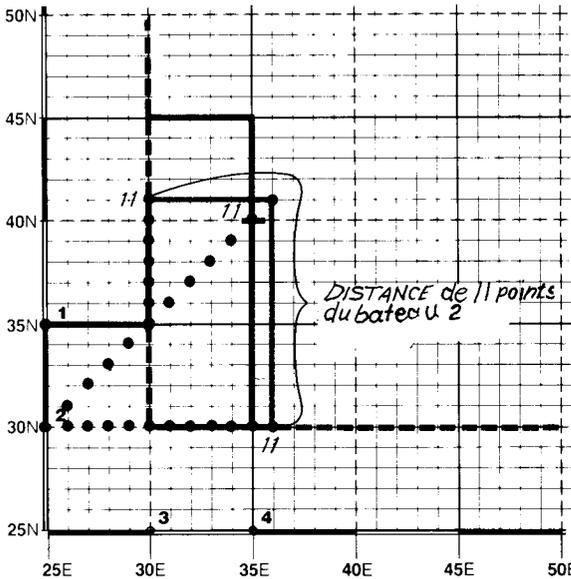


FIGURE 5

BATEAU 2

Enfoncez BATEAU SUIVANT.

L'affichage numérique indique la vitesse (0) et la position (30N, 25E) du bateau 2; la boussole indique votre cap (NE). Mais l'ordinateur ne vous dit pas que le sous-marin vient de se déplacer de 1 point dans une direction inconnue.



Le sous-marin se déplace *toujours* de 1 point lorsque vous appuyez sur BATEAU SUIVANT.

Jusqu'à maintenant toutefois, vous n'avez aucune idée de la direction du sous-marin.

Enfoncez DISTANCE. Vous constatez que le sous-marin est à exactement 11 points du bateau 2. Avec un marqueur vert,

TRACEZ votre ligne de distance. Elle doit ressembler à celle de la figure 6, bien qu'elle n'a pas à être aussi longue.

Effacez-la jusqu'à ce qu'elle soit similaire à celle de la figure 7

FIGURE 6

Pourquoi? Parce que le but en traçant vos lignes de distance est de délimiter les positions possibles du sous-marin dans toute la mesure du possible. Le bateau 1 a déjà délimité les positions possibles du sous-marin à une ligne qui ne couvre que 11 points. Vous pouvez voir que le sous-marin ne s'est pas déplacé que de 1 point en dehors de cette ligne. Donc, vous devez tracer *seulement* les parties de votre ligne de distance qui se trouvent à un point près de la ligne de distance finale du bateau 1.

Vous devez maintenant prévoir votre direction et votre vitesse. Remarquez que *vous ne devez pas* naviguer vers le nord-est, tel qu'indiqué présentement par la boussole, sinon ceci pourrait provoquer une COLLISION avec le bateau 1. Donc, vous choisissez de naviguer vers l'est pour vous rapprocher le plus possible du sous-marin.

Enfoncez DROITE jusqu'à ce que seul le voyant E s'allume.

Enfoncez VITESSE PLUS ELEVEE jusqu'à ce que la vitesse 9 soit affichée.

Enfoncez DEPLACEZ BATEAU. L'affichage indique votre nouvelle vitesse (9) et votre nouvelle position (30N, 34E); la boussole indique votre nouveau cap (E). Avec un marqueur vert,

TRACEZ votre nouvelle position et votre nouveau cap sur la carte.

Enfoncez DISTANCE. Vous constatez que vous n'êtes maintenant qu'à 6 points du sous-marin. *Le sous-marin ne s'est pas encore déplacé de nouveau et il est donc immobile quelque part sur votre ligne de distance.*

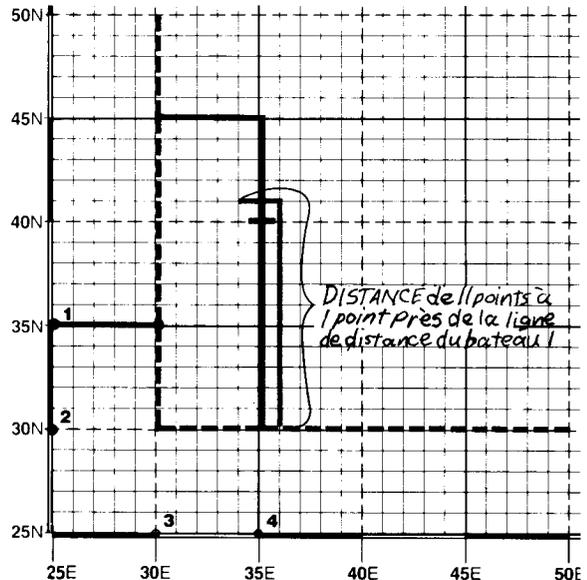


FIGURE 7

Toutefois, en traçant votre *nouvelle* distance, vous avez appris quelque chose d'important : vous pouvez maintenant repérer la position exacte du sous-marin : 36N, 36E. Pourquoi ? Parce qu'il existe *seulement un point* sur votre ligne de distance qui est *exactement* à 6 points de votre nouvelle position. Marquez ce point sur la carte (Figure 8)

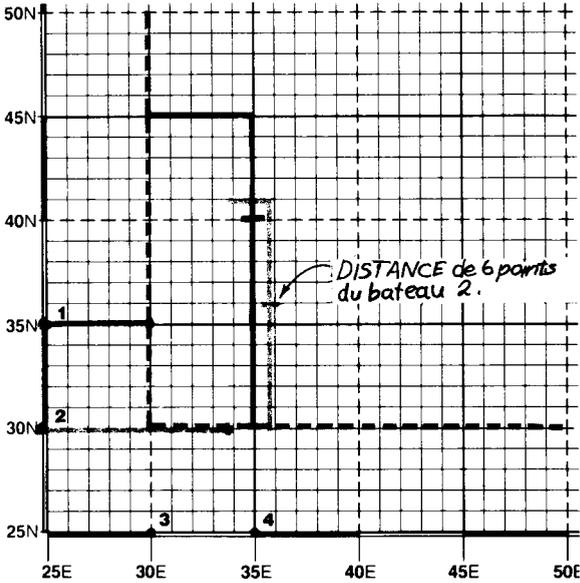


FIGURE 8

BATEAU 3

Enfoncez DEPLACEZ BATEAU. L'affichage et la boussole indiquent les données de départ du bateau 3. Vous savez que le sous-marin vient de se déplacer de 1 point. Vous savez aussi que sa direction *générale* est vers l'est, car la position du sous-marin sur la nouvelle ligne de distance (Figure 8 — Trait vert) est d'un point à l'est de la ligne de distance précédente. Sa direction *exacte*, nord-est, est ou sud-est est encore un mystère.

Enfoncez DISTANCE. Vous constatez que le sous-marin est à exactement 12 points du bateau 3. Avec un marqueur bleu,

TRACEZ votre ligne de distance. Votre ligne de distance entière ressemble à celle de la figure 9.

Vous n'avez toutefois pas à tracer la ligne au complet.

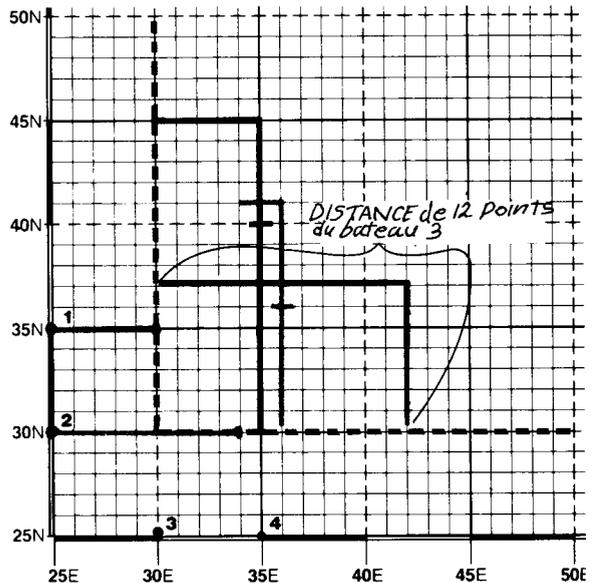
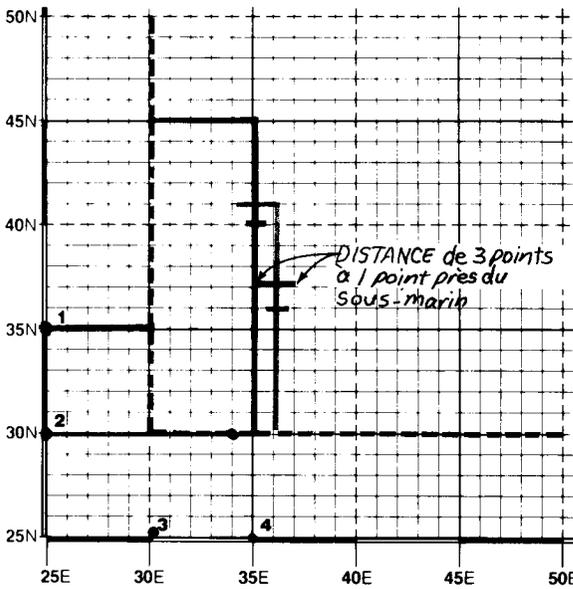


FIGURE 9



Votre ligne de distance doit indiquer *seulement* les points éloignés de 1 point de la position exacte du sous-marin repérée par le bateau 2. (Figure 10)

Comme vous pouvez le constater, votre ligne de distance couvre trois points. L'un de ces points est exactement sur la ligne de distance (verte) du bateau 2; un deuxième point est exactement sur la ligne de distance (rouge) du bateau 1. Le sous-marin ne peut se trouver sur aucune de ces positions. Pourquoi? Parce que le cap du sous-marin est constant pendant toute la poursuite. Il ne changera pas sa direction de navigation. Vous savez donc que la nouvelle position exacte du sous-marin est 37N, 37E.

FIGURE 10

Marquez ce point avec le marqueur bleu.

Ce point indique aussi la direction exacte vers laquelle se déplace le sous-marin. Il se déplace vers le nord-est.

Vous voulez vous rapprocher le plus possible du sous-marin. Donc, vous décidez de naviger en direction N-E à la vitesse maximum.

Vous vous dirigez déjà dans la direction voulue.

Enfoncez VITESSE PLUS ELEVEE jusqu'à ce que vous ayez atteint la vitesse 9.

Enfoncez DEPLACEZ BATEAU. Avec le marqueur bleu,

TRACEZ votre nouveau cap et votre nouvelle position.

Enfoncez DISTANCE. Vous constatez que vous vous trouvez maintenant seulement à 3 points du sous-marin.

BATEAU 4

Enfoncez BATEAU SUIVANT.

L'affichage et la boussole indiquent les données de départ du bateau 4.

Enfoncez DISTANCE. L'affichage place le bateau 4 exactement à 13 points du sous-marin. Cependant à ce moment précis, même avant que le bateau 4 ne se déplace, vous connaissez la position exacte du sous-marin. Il vient de se déplacer à 38N, 38E. Marquez ce point en noir.

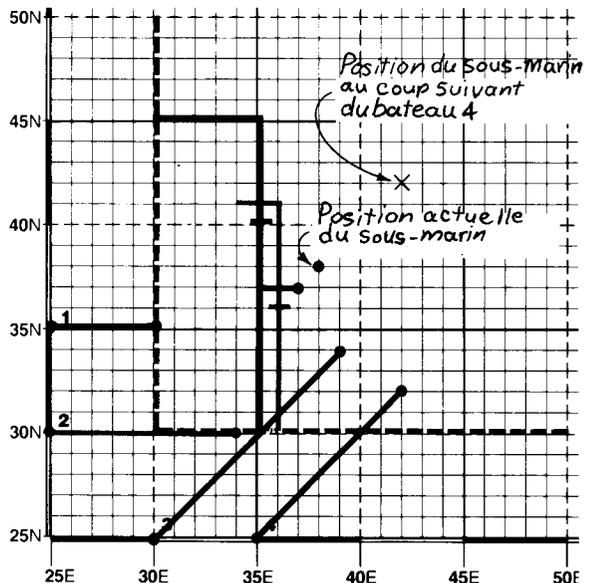


FIGURE 11

Le bateau 4 décide de se déplacer en direction N-E à une vitesse de 7. Pourquoi pas à la vitesse maximum? Après tout, le sous-marin se trouve à 13 points de distance. Parce que le bateau 4 joue intelligemment. Vous savez que dans quatre coups — à votre prochain tour — la position du sous-marin sera 42N, 42E. (Figure 11)

Si vous naviguez vers 32N, 42E, votre position sera alors à 10 points directement au sud de la prochaine position du sous-marin. Cette position vous placerait à PORTEE DE TIR à votre tour suivant. Lorsqu'un bateau se trouve à 2 points ou moins du sous-marin, et lorsque la lettre F apparaît sur l'affichage, le bateau peut alors faire feu.

Vous naviguez déjà dans la direction voulue.

Enfoncez VITESSE PLUS ELEVEE jusqu'à ce que vous ayez atteint la vitesse 7.

Enfoncez DEPLACEZ BATEAU. Avec un marqueur noir,

TRACEZ votre nouveau cap et votre nouvelle position.

Enfoncez DISTANCE. Vous êtes maintenant exactement à 6 points du sous-marin.

BATEAU 1

Enfoncez BATEAU SUIVANT. L'ordinateur s'est rappelé de la position, de la vitesse et du cap précédent du bateau 1 ; 35N, 30E, naviguant E à une vitesse de 5.

Enfoncez DISTANCE. Vous êtes maintenant à 9 points du sous-marin. Vous savez que la position du sous-marin est maintenant 39N, 39E. Avec un marqueur rouge, marquez ce point sur la carte.

Vous examinez la situation et vous concluez que quel que soit l'endroit où vous vous déplacez, vous ne pouvez pas arriver à portée de tir. Donc, comme le bateau 4, vous planifiez le coup.

Dans quatre coups — à votre prochain tour — vous savez que le sous-marin se trouvera à 43N, 43E. Donc, vous décidez de naviguer N-E à une vitesse de 8. Ceci vous placera à 43N, 38E, soit 5 points directement à l'ouest de la prochaine position du sous-marin. A votre prochain tour, si le sous-marin n'a pas encore été coulé, vous serez en mesure de vous placer directement au-dessus du sous-marin et de faire feu.

Enfoncez GAUCHE jusqu'à ce que les voyants N et E s'allument.

Enfoncez VITESSE PLUS ELEVEE jusqu'à ce que vous ayez atteint la vitesse 8.

Enfoncez DEPLACEZ BATEAU.

TRACEZ votre nouveau cap et votre nouvelle position.

Enfoncez DISTANCE. Vous êtes exactement à 4 points du sous-marin.

BATEAU 2

Enfoncez BATEAU SUIVANT. L'affichage et la boussole indiquent votre vitesse, position et cap précédents.

Enfoncez DISTANCE. Vous êtes maintenant exactement à 10 points du sous-marin, dont la position est maintenant, 40N, 40E. Marquez la nouvelle position du sous-marin.

Vous décidez de naviguer N-E à une vitesse de 8. Ceci vous placera à 38N-42E, soit à 2 points directement au sud-est du sous-marin et à portée de tir.

Enfoncez GAUCHE jusqu'à ce que les deux voyants N et E s'allument.

Enfoncez RALENTISSEZ jusqu'à ce que vous passiez en vitesse 8.

Enfoncez DEPLACEZ BATEAU. L'affichage et la boussole indiquent que vous êtes à 38N, 42E, navigant vers le N-E.

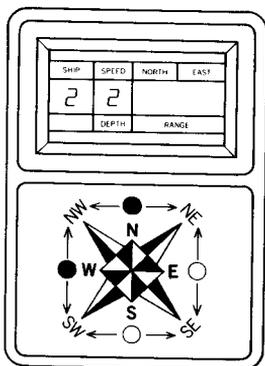
TRACEZ votre nouveau cap et votre nouvelle position. Vous pouvez voir d'après la carte que le sous-marin est maintenant à 2 points directement au sud-ouest de votre position.

Enfoncez DISTANCE. L'affichage indique une portée de F2. Vous êtes vraiment à portée de tir.

Avant de tirer, vous devez d'abord viser. Vous savez que le sous-marin se trouve au nord-ouest.

Enfoncez VISEZ. Vous constatez que le voyant N clignote. Appuyez plusieurs fois sur VISEZ jusqu'à ce que les deux voyants N et W clignent.

Si vous ne visez pas juste, continuez simplement à appuyer sur VISEZ jusqu'à ce que vous arriviez à la direction de tir correcte.



En ce moment, la boussole indique *seulement* votre direction de tir; elle *n'affecte pas* le cap de navigation de votre bateau.

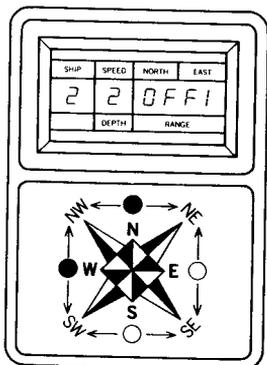
Remarquez aussi que l'affichage indique maintenant le numéro de votre bateau et le clignotement séquentiel des profondeurs possibles du sous-marin — 1, 2, 3.

L'ordinateur vous demande de choisir une PROFONDEUR DE TIR. Le sous-marin est-il à la profondeur 1, à la profondeur 2 ou à la profondeur 3? Vous n'avez aucune idée de la profondeur actuelle du sous-marin et vous devez la deviner. Vous pensez que le sous-marin se trouve à la profondeur 2 (Figure 12). (Si les voyants d'affichage s'éteignent, VISEZ simplement de nouveau.)

Vous cachez l'affichage aux autres commandants, attendez jusqu'à ce que la numéro 2 clignote sur l'affichage, et ensuite.

FIGURE 12

Enfonchez TIREZ. L'affichage indique que vous êtes à 1 près. (OFF 1) (Figure 13)



Donc, le sous-marin est soit à la profondeur 1, soit à la profondeur 3.

La profondeur du sous-marin demeure *toujours* la même tout au long de la partie. Vous aimeriez deviner à nouveau la profondeur et tirer une fois de plus, mais vous ne le pouvez pas. L'ordinateur ne vous le permettra pas. Aucun joueur n'a le droit de tirer plus d'une fois pendant son tour.

FIGURE 13

BATEAU 3

Enfonchez BATEAU SUIVANT.

Enfonchez DISTANCE. Vous êtes maintenant exactement à 7 points du sous-marin, dont la position est maintenant 41N, 41E — Marquez la nouvelle position du sous-marin.

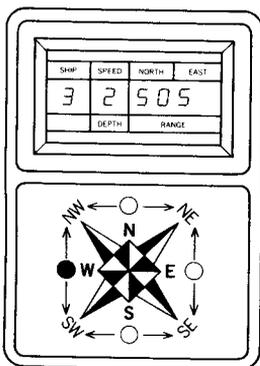
En prévoyant votre coup, vous constatez que le sous-marin ne se trouve pas en ligne directe avec votre bateau. Donc, vous décidez de naviguer tout droit vers N à une vitesse de 7. Ceci vous placera à portée de tir — 2 points à l'ouest du sous-marin.

Enfonchez GAUCHE jusqu'à ce que seul le voyant N s'allume.

Enfonchez RALENTISSEZ jusqu'à ce que vous passiez en vitesse 7.

Enfonchez DEPLACEZ BATEAU.

TRACEZ votre nouveau cap et votre nouvelle position.



Enfonchez DISTANCE. F2 apparaît. Vous êtes à portée de tir. Vous pouvez voir sur la carte que le sous-marin se trouve directement à l'est de vous.

Enfonchez VISEZ. Vous essayez de viser E. Cependant, dans la ferveur du combat, vous faites une erreur. Vous ne la remarquerez pas, mais *vous continuez à appuyer jusqu'à ce que seul le voyant O soit allumé.*

Vous avez maintenant visé incorrectement et vous devez ensuite choisir une profondeur de tir. Quand le bateau 2 a tiré, il a caché l'affichage avec sa main pour empêcher ses rivaux de voir la profondeur qu'il avait choisie. Donc, vous aussi essayez la profondeur 2. Quand le chiffre 2 clignote sur l'affichage, vous

FIGURE 14

Enfonchez TIREZ. L'affichage clignote SOS...SOS! (Figure 14).

Vous avez maintenant fait une grave erreur. Vous avez tiré dans la mauvaise direction et avez averti le sous-marin de votre position. En réponse, le sous-marin fait feu, modifiant votre cap à une nouvelle position. Votre vitesse est la même que lorsque vous avez tiré. Votre nouvelle position et votre cap ont été choisis au hasard par l'ordinateur. Pour trouver votre position et votre direction.

Enfoncez RAPPEL. L'affichage révèle votre nouvelle position et votre vitesse précédente de 7; la boussole indique votre nouveau cap.

TRACEZ votre nouvelle position et votre nouveau cap.

La figure 15 indique *une seule* nouvelle position et *un seul* cap possibles. Votre position et votre cap *actuels* peuvent être différents dépendant du choix au hasard de l'ordinateur.

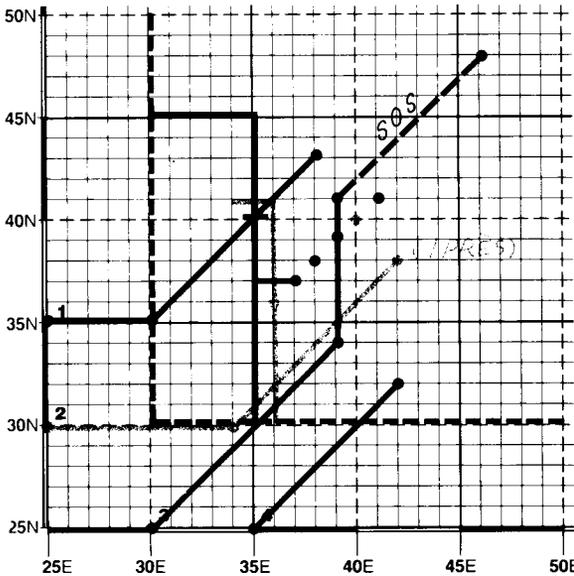


FIGURE 15

BATEAU 4

Enfoncez BATEAU SUIVANT.

Enfoncez DISTANCE. Vous vous trouvez exactement à 10 points du sous-marin, dont la position est maintenant 42N, 42E. Marquez la nouvelle position du sous-marin.

Sur la carte, vous constatez que le sous-marin se trouve directement au nord de vous. Vous décidez de naviguer N à vitesse maximum; ceci vous amènera à portée de tir, à seulement 1 point du sous-marin.

Enfoncez GAUCHE jusqu'à ce que seul le voyant N s'allume.

Enfoncez VITESSE PLUS ELEVEE jusqu'à ce que vous ayez atteint la vitesse 9.

Enfoncez DEPLACEZ BATEAU. Quelque chose s'est produit! L'affichage clignote COLL...COLL. Vous êtes entré en collision! Vous vérifiez la carte et découvrez que vous avez mal dirigé votre bateau, directement dans le bateau 2.

Pour vous punir de cette inattention (qui n'affecte en rien le bateau 2), l'ordinateur vous a déjà mis hors de route, sur une nouvelle position. Pour trouver où vous êtes et où vous allez,

Enfoncez RAPPEL. L'affichage indique votre nouvelle position.

TRACEZ votre nouvelle position et votre nouveau cap.

Enfoncez TIREZ. Vous avez bien deviné! L'affichage clignote SM...SM...SM (SUB...SUB...SUB) indiquant que vous avez coulé le sous-marin et gagné la partie! (Figure 17)

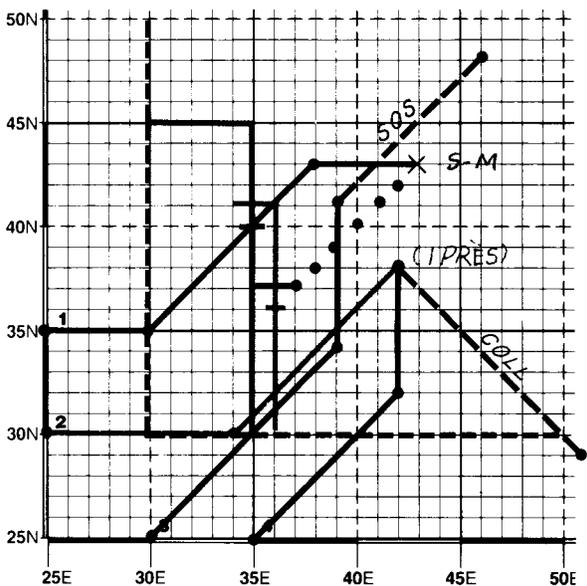


FIGURE 17

NOUVELLE PARTIE

Vous pouvez enfoncez DISTANCE pour commencer une nouvelle partie à partir de vos positions actuelles ou, tel que recommandé pour les débutants, arrêtez l'appareil et allumez-le de nouveau pour commencer une nouvelle partie à partir du port. Quel que soit le cas, l'ordinateur programmera au hasard un sous-marin à une toute nouvelle position, peut-être à une profondeur différente et naviguant dans une direction inconnue.

Avant de ranger le jeu, rappelez-vous d'arrêter l'ordinateur.

IMPORTANT: Pour profiter au maximum de ce jeu, vous devez comprendre deux principes fondamentaux : 1) DISTANCE et 2) repère de la position exacte du sous-marin. La figure 18 illustre la DISTANCE.

Tel que mentionné au cours du mode d'enseignement, la ligne de distance entière d'un bateau est toujours un carré complet. Sur la figure 18, le bateau — situé à 40N, 40E — vient d'apprendre que le sous-marin est à une distance de 7. Par conséquent, la ligne de distance entière du bateau est représentée ici par le carré complet.

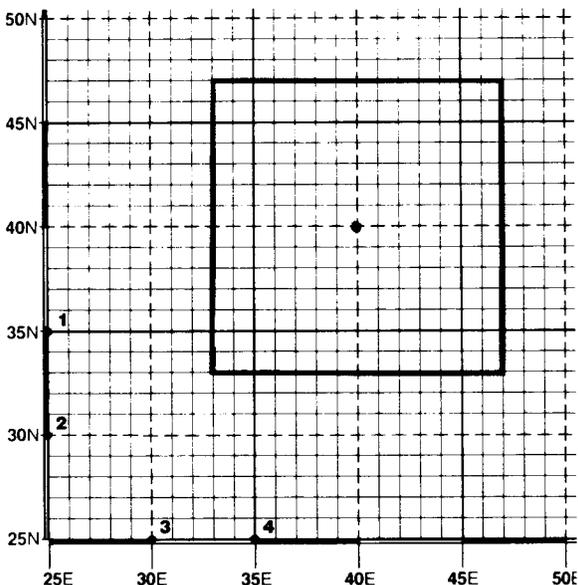
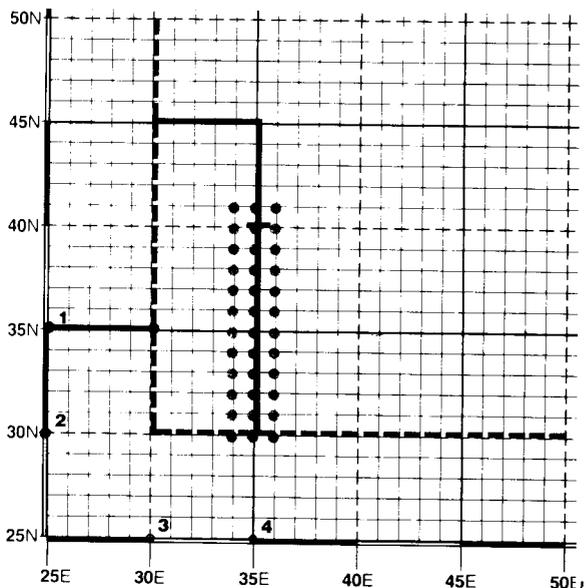


FIGURE 18

Quand la position générale du sous-marin a déjà été trouvée, seulement la partie de la ligne de distance qui se trouve près du sous-marin doit être tracée. *Toutefois*, si la position générale du sous-marin n'a pas encore été trouvée, il est alors essentiel de tracer la ligne de distance *entière*.

Le figure 19 illustre la situation suivante de la partie en mode d'enseignement.

Le Bateau 1 a joué son tour et a délimité la position du sous-marin entre 1 et 11 points. BATEAU SUIVANT a été enfoncé, faisant déplacer le sous-marin de 1 point d'où il était.



A ce moment-là, avant que le Bateau 2 enfonce DISTANCE, la position du sous-marin pourrait être sur n'importe quel des 36 points indiqués ci-dessous. Il pourrait encore se trouver sur la ligne de distance finale du bateau 1, ou il pourrait d'être déplacé de 1 point de cette ligne.

Le Bateau 2 enfonce maintenant DISTANCE. L'affichage indique une distance de 11. En se basant sur ce renseignement, le bateau 2 trace sa ligne de distance telle qu'illustrée sur la figure 7.

FIGURE 19

RENSEIGNEMENTS SUPPLEMENTAIRES SUR LES COMBATS

RESTRICTIONS DE TIR

Vous vous rappelez qu'un bateau peut faire feu dans n'importe quelle des huit directions de la boussole, jusqu'à une distance de 2 points. A une distance de 1 ou 0 point, l'ordinateur affichera *toujours* un F avant le chiffre de distance.

Quelquefois cependant, le sous-marin sera à 2 points de votre bateau, mais pas dans l'une des huit directions indiquées par la boussole. Dans ce cas, l'ordinateur n'affichera pas la lettre F. Si vous tirez sans l'information F2, l'affichage enregistrera SOS, et le sous-marin tirera en retour pour vous mettre hors de route, sur une nouvelle position.

Sur la figure 20, les chiffres indiquent les positions du sous-marin où il est permis de tirer; les points rouges indiquent les distances du sous-marin à 2 où il n'est pas permis de tirer.

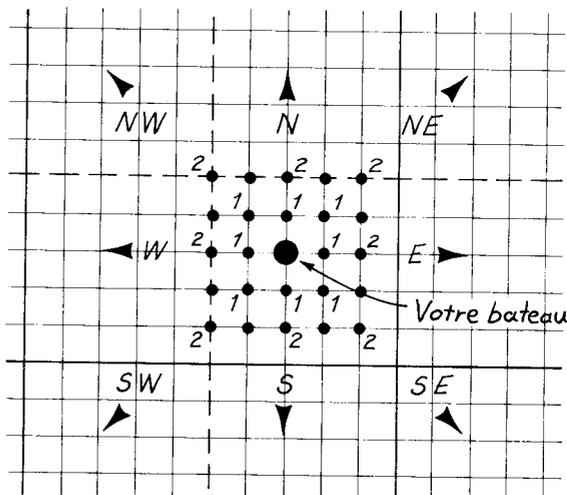


FIGURE 20

LA LIGNE LIMITE

Vous avez appris que le sous-marin ne peut jamais naviguer en dehors de la LIGNE LIMITE rouge. Quelquefois, cependant, le sous-marin atteindra la ligne limite et restera là pendant le tour du prochain bateau. Si vous ne le coulez pas avant que cela ne se produise, lorsque BATEAU SUIVANT est enfoncé, le sous-marin changera de direction et reviendra vers la zone de combat en vous forçant à trouver de nouveau sa position et son cap.

Le sous-marin se déplacera *seulement* de 1 point de la ligne limite et prendra un nouveau cap. Son nouveau cap sera dans l'une des trois directions et correspondra à la ligne limite, telle qu'illustrée sur la figure 21.

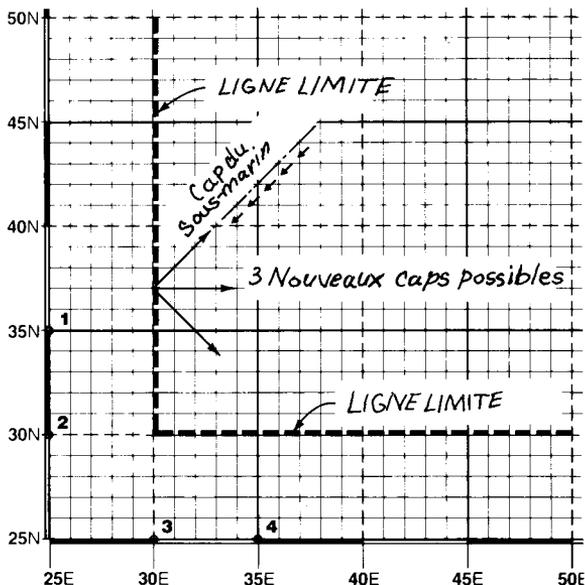


FIGURE 21

SOUS-MARIN EN FUITE

Tel qu'il vous a été déjà mentionné, le sous-marin ne peut jamais changer sa direction au cours de la partie. Toutefois, le sous-marin *peut* changer de direction, mais *seulement* si vous lui dites de la faire.

Le mode *Sous-marin en fuite* est conçu spécialement pour les combattants aguerris qui recherchent une dimension et un défi supplémentaires.

Lorsque vous enfoncez SOUS-MARIN EN FUITE avec un stylo à bille, le sous-marin se mettra en fuite. Lorsque vous avez manqué votre tir sur le sous-marin, il *peut* changer son cap. Tout tir manqué — à 1 PRES, à 2 PRES ou SOS — fera tourner le sous-marin soit à gauche, soit à droite de 45° ou il conservera son cap actuel.

Vous pouvez commencer le mode SOUS-MARIN EN FUITE à tout moment au cours d'une partie. Si vous avez joué une partie avec ce mode, mais que vous désirez commencer la partie suivante sans ce mode, arrêtez l'appareil et allumez-le de nouveau.

Rappelez-vous : le SOUS-MARIN EN FUITE affecte seulement le cap du sous-marin et non pas sa profondeur ou sa vitesse.

DEPISTEUR DE SOUS-MARIN

A tout moment au cours de la partie vous pouvez appuyer sur DEPISTEUR DE SOUS-MARIN, et l'ordinateur affichera la position, la profondeur et le cap exacts du sous-marin.

HORS CARTE

Comme vous le savez, un SOS ou COLL vous mettra hors de route sur une nouvelle position. Si votre bateau se trouve mis hors de route sur une nouvelle position située en dehors de la carte, ne prenez pas panique. Vous pouvez rejoindre la flotte à votre tour suivant. Dirigez-vous simplement, à la vitesse appropriée, vers la zone de combat.

PARTIE A UN SEUL JOUEUR

Tel que mentionné précédemment, une personne qui joue seule peut commander la flotte entière de quatre bateaux. Quelquefois cependant, un joueur seul peut préférer commander seulement un, deux ou trois bateaux.

Supposons que vous jouiez seul, et que vous vouliez commander seulement les bateaux 1 et 4. Après que le bateau 1 a joué son tour, vous devez "sauter" les bateaux 2 et 3. Pour faire cela, enfoncez d'abord BATEAU SUIVANT: bateau 2 apparaît. Enfoncez DEPLACEZ BATEAU, et enfoncez ensuite BATEAU SUIVANT. Refaites ensuite la même chose: enfoncez DEPLACEZ BATEAU, puis BATEAU SUIVANT. Les données de départ du bateau 4 apparaîtront alors. Rappelez-vous que le sous-marin se déplace de 1 point, chaque fois que vous enfoncez BATEAU SUIVANT.

POINTAGE

Huit sous-marins miniatures sont inclus avec le jeu que vous pouvez utiliser comme trophées. Quand un commandant coule un sous-marin, on lui remet un trophée. Celui qui coule le plus de sous-marins est le gagnant. Les joueurs fixent eux-mêmes le nombre de points nécessaires pour gagner la partie.

Certains joueurs, cependant, peuvent préférer compter selon un système de points:

S-M — un coup direct qui coule le sous-marin compte pour 10 points.

1 PRES — un tir très rapproché qui cause des dommages graves compte pour 5 points.

2 PRES — un tir rapproché qui cause des dommages mineurs compte pour 3 points.

Le pointage total gagnant est au choix de joueurs et correspondra logiquement à leur expérience.

REGLES AVANCEES DE NAVIGATION

Les combattants aguerris peuvent choisir de naviguer sous des règles de handicap qui limitent la mobilité de leurs bateaux. Ces règles, mentionnées ci-dessous, équilibrent les chances de victoire d'un débutant pour lui permettre ainsi d'apprendre le jeu et elles imposent en même temps de grandes exigences sur les compétences des combattants aguerris.

Rang d'officier	Type de bateau	Vitesse max.	Ralentissement max.	Direction max.	Nombre de sous-marins/points pour se qualifier à la promotion
Lieutenant	Vedette lance-torpilles	9	9	180°	
Lieutenant-Commandant	Chasseur de sous-marins	8	4	135°	1 ou 10 pts
Commandant	Destroyer	6	3	90°	2 ou 20 pts
Capitaine	Croiseur	4	2	45°	3 ou 30 pts

Tout débutant qui a coulé un sous-marin ou compté 10 points doit être promu lieutenant-commandant; il doit ensuite naviguer selon les règles d'un chasseur de sous-marins. Après avoir coulé un second sous-marin, ou avoir compté 20 points, la promotion au rang de commandant impose une navigation selon les règles du destroyer. Trois sous-marins coulés, ou 30 points, donnent droit au rang de capitaine qui doit naviguer selon les règles du croiseur. Le premier joueur qui coule un sous-marin en naviguant selon les règles de capitaine est promu au rang d'amiral de la flotte et il est déclaré gagnant.

BONNE POURSUITE!

GARANTIE LIMITEE POUR NOM DE CODE: SECTEUR DE PARKER BROTHERS
PARKER BROTHERS, DIVISION DE GENERAL MILLS CANADA LTD. (PARKER BROTHERS) garantit par les présentes, sous réserve des conditions stipulées ci-dessous, que si les composants électroniques de ce produit, y compris le clavier et les interrupteurs du pupitre de commande, s'avèrent défectueux à cause de la fabrication ou des matériaux inadéquats:

Pendant une période de 180 jours à partir de la date d'achat d'origine, PARKER BROTHERS réparera lesdits composants en remplaçant tous les éléments nécessaires, sans frais pour les pièces détachées ou la main-d'oeuvre.

CONDITIONS

1. Enregistrement: La facture de vente doit être renvoyée à PARKER BROTHERS (P.O. Box 600, Concord, Ont. L4K 1B7) dans un délai de 10 jours suivant la date d'achat d'origine au détail.

2. Livraison adéquate: L'appareil doit être expédié, port payé, ou livré à PARKER BROTHERS (7883 Keele St., Concord, Ont. L4K 1B7 a/s Service de contrôle de la qualité) pour réparations, soit dans son emballage d'origine, soit dans un emballage similaire assurant un degré de protection équivalent.

3. Réparations non autorisées, abus, etc. L'appareil ne doit pas avoir été précédemment modifié, réparé ou entretenu par quiconque autre que PARKER BROTHERS; l'appareil ne doit pas avoir été accidenté, abusé, mal employé ou avoir été employé contrairement aux instructions contenues dans le manuel joint au jeu.

SAUF SI LA PORTEE DE LA LOI EN VIGUEUR L'INTERDIT, TOUTES LES GARANTIES TACITES ACCORDEES PAR PARKER BROTHERS CONCERNANT CE PRODUIT, Y COMPRIS LA GARANTIE DE VALEUR MARCHANDE, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE 180 JOURS A PARTIR DE LA DATE D'ACHAT D'ORIGINE; ET AUCUNE GARANTIE, EXPRIMEE OU TACITE, Y COMPRIS LA GARANTIE DE VALEUR MARCHANDE, NE S'APPLIQUERA A CE PRODUIT APRES LADITE PERIODE. DANS LE CAS OU CE PRODUIT PRESENTERAIT UN DEFAUT DE FABRICATION OU DE MATERIAU, LE SEUL RECOURS DU CLIENT SERA LESDITS REMPLACEMENTS OU REPARATIONS, TELS QU'EXPRIMES DE FACON EXPLICITE DANS LES PRESENTES CI-DESSUS; ET DANS AUCUNE CIRCONSTANCE, PARKER BROTHERS NE SERA RESPONSABLE POUR PERTE OU DOMMAGE, DIRECTS OU CONSEQUENTIELS RESULTANT DE L'USAGE DE, OU DE L'INCOMPETENCE DANS L'UTILISATION DE CE PRODUIT.

Nous serons heureux de répondre à toute question concernant ce jeu :

PARKER BROTHERS
P.O. Box 600
Concord, Ontario
L4K 1B7