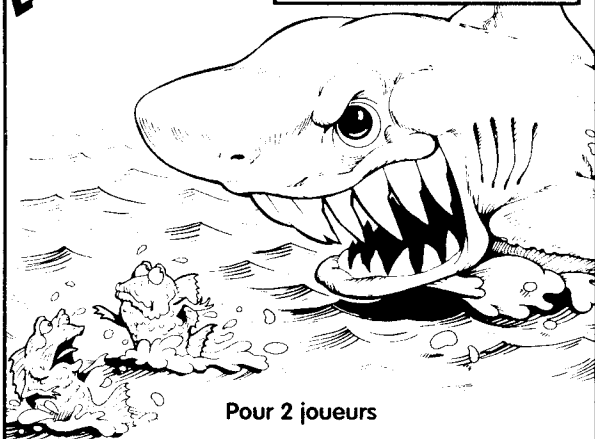


ALERTE AU REQUIN!!

DE VOYAGE

INSTRUCTIONS



Pour 2 joueurs

BUT:

Sois le seul poisson non gobé par le requin.

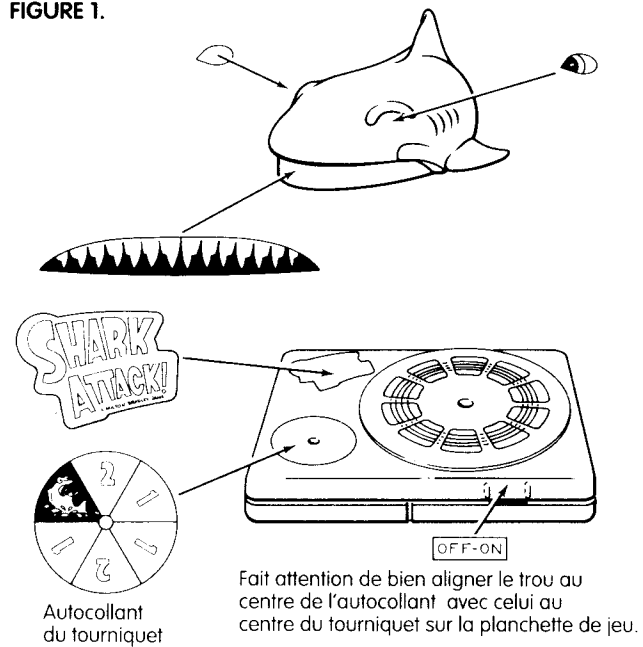
CONTENU:

Planchette de jeu avec moteur mécanique et compartiment de rangement, requin, bras de requin, requin-tourniquet, 4 pions-poissons (2 pour jouer, 2 en surplus), interrupteur, rondelle, feuille d'autocollants

ASSEMBLAGE:

1. Sors toutes les pièces du compartiment de rangement. Détache soigneusement l'interrupteur, la rondelle, le requin-tourniquet, le requin et le bras du requin du support en plastique, puis jette le support.
2. Applique les autocollants sur la planchette de jeu et sur le requin, comme illustré à la Figure 1.

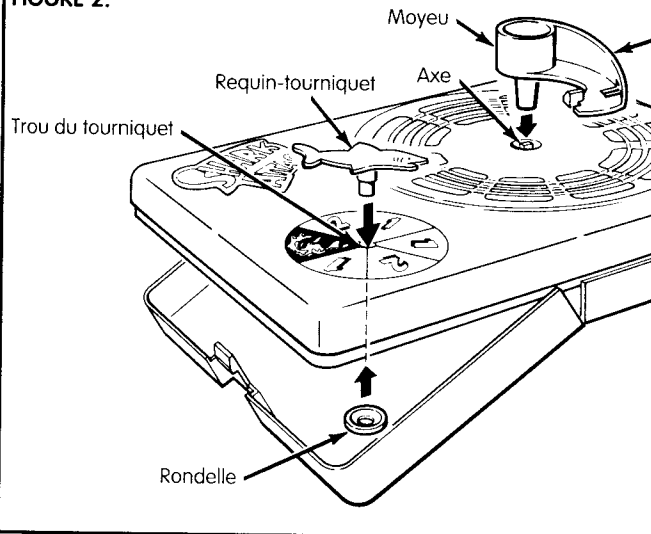
FIGURE 1.



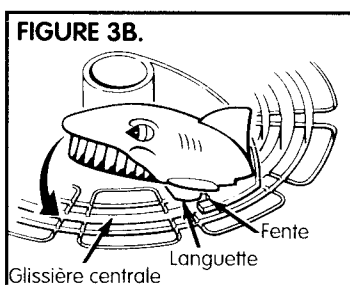
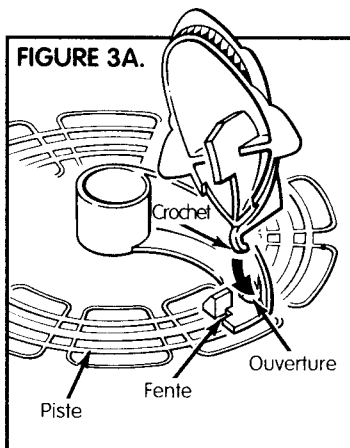
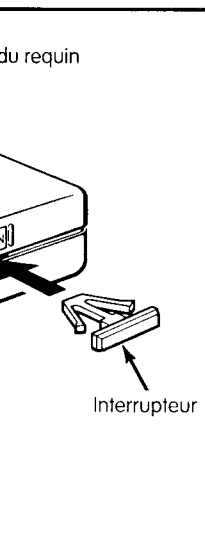
3. Fais ce qui suit en consultant la Figure 2:

- **Assemble le tourniquet:** Insère la tige sous le requin-tourniquet dans le trou du tourniquet. Ouvre le compartiment de rangement et fixe la rondelle sur la tige.
- **Insère l'interrupteur:** Enclenche l'interrupteur dans son logement sur le rebord de la planchette de jeu. Glisse l'interrupteur vers la gauche, à "OFF" (ARRÊT).
- **Fixe le bras du requin:** Aligne le moyeu du bras du requin et l'axe, puis fixe le moyeu sur l'axe en pressant.

FIGURE 2.

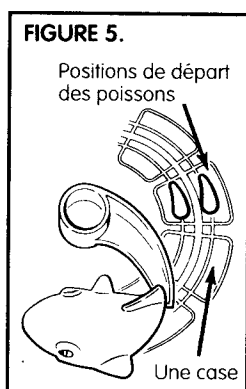
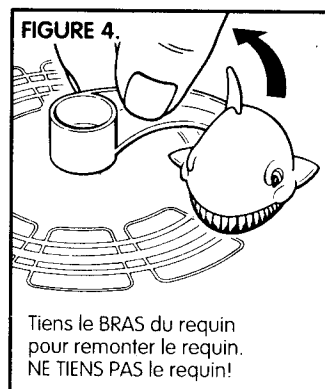


Fixe le requin: Glisse soigneusement en place le crochet
l'arrière du requin (dans la petite ouverture dans le bras).
Voir la Figure 3A. Ensuite, insère la languette sous le requin
dans la glissière la plus large, au centre de la piste, de
façon à l'emboîter dans la fente du bras du requin. Voir la
Figure 3B.



PRÉPARATION:

1. L'interrupteur de la planchette doit être à "OFF" (ARRÊT) (gauche).
2. Tiens délicatement le *bras* du requin et fais tourner le requin en sens antihoraire jusqu'à ce que tu sentes une légère résistance. N'ESSAIE PAS de remonter le requin trop loin! Voir la Figure 4.
3. Chaque joueur choisit un pion-poisson de couleur différente (rouge ou jaune). Mets les 2 poissons en surplus de côté dans le compartiment de rangement. Chaque joueur insère ensuite son poisson dans l'une des glissières étroites de la piste de façon à faire face à l'arrière du requin. Chaque poisson doit être dans une glissière différente, mais NON dans la glissière du requin, au centre de la piste. Voir la Figure 5.
4. Maintenant, place les deux poissons sur la deuxième case derrière le requin (positions de départ). Voir la Figure 5.



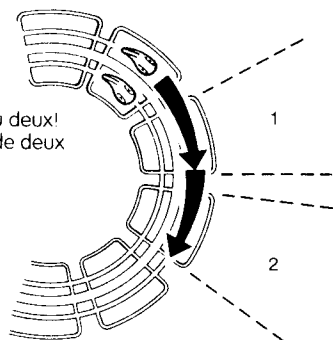
JOUER LE JEU:

Choisis le joueur qui commencera. Glisse ensuite l'interrupteur vers la droite pour démarrer le mécanisme et faire avancer le requin.

À ton tour: Fais tourner le requin-tourniquet, puis fais rapidement glisser ton poisson le nombre de cases indiqué par le nez du requin (fais attention de ne pas sortir ton poisson de la glissière en le faisant glisser!). Ton tour est terminé. Voir la Figure 6. Si le nez du requin-tourniquet pointe sur une ligne, refais-le tourner et vite! Si le nez du requin-tourniquet pointe sur le poisson effrayé, tu ne peux pas faire avancer ton poisson et ton tour est terminé!

FIGURE 6.

Le joueur rouge a obtenu deux!
Le poisson rouge glisse de deux cases vers l'avant!



Les joueurs jouent chacun leur tour, jusqu'à ce qu'un poisson soit gobé par le requin.

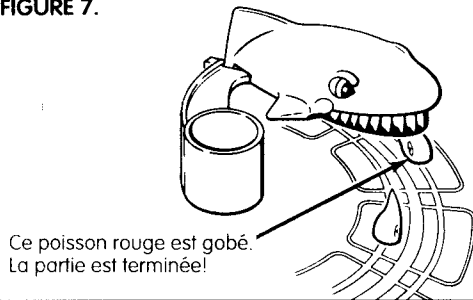
RÈGLEMENT SUR LES DÉPLACEMENTS

- Ton poisson doit toujours être à l'intérieur d'une case – il ne PEUT PAS chevaucher deux cases.
- Si ton poisson suit le requin de si près que tu ne peux pas le faire avancer le nombre de cases indiqué, fais-le simplement glisser le plus loin possible. Ton tour est terminé. NE dépasse PAS le requin ou n'attends pas qu'il avance plus loin.
- NE tiens PAS ton poisson. Tu peux toucher à ton poisson seulement si c'est ton tour de le faire glisser!

Poisson gobé: Quand la gueule du requin recouvre une partie d'un poisson, ce poisson est gobé et la partie est terminée. Glisse immédiatement l'interrupteur à "OFF" (ARRÊT). Voir la Figure 7.

NOTE: Si le requin est derrière ton poisson et qu'il le pousse sur la piste, ton poisson est encore au jeu.

FIGURE 7.



Ce poisson rouge est gobé.
La partie est terminée!

GAGNER LA PARTIE:

Le joueur à qui appartient le dernier poisson *non gobé* gagne la partie! Cependant, si le requin gobe les deux poissons en même temps, les deux joueurs perdent et le requin gagne! Ou, si le requin ralentit et s'arrête sans avoir gobé de poisson, les deux joueurs gagnent et le requin perd!

Pour jouer immédiatement une autre partie: En tenant délicatement le bras du requin, fais tourner le requin en sens antihoraire jusqu'à ce que tu sentes une légère résistance. En reculant, le requin ouvre la gueule et laisse s'échapper le ou les poissons gobés. Remets les poissons en position de départ.

NOTE: Si le requin a rattrapé les poissons trop vite dans la dernière partie, place les poissons en position de départ, à *une case seulement derrière* le requin. Si les deux poissons se sauvaient trop facilement du requin, place-les en position de départ à *trois cases ou plus derrière* le requin.

Pour ranger le jeu: Retire les deux poissons de la piste. Glisse l'interrupteur à "ON" (MARCHE) et laisse le requin tourner jusqu'à ce qu'il s'arrête. Détache le requin de la planchette en soulevant son moyeu central de l'axe. Range les poissons et le requin, *le bras toujours attaché*, dans le compartiment de rangement.