

BATMAN^{*} FOREVER

Combat sur la Grande Echelle INSTRUCTIONS

2 À 4 JOUEURS

Des incidents ont été signalés dans le cirque de GOTHAM, mettant en cause l'Homme Mystère*, Mr Pile ou Face* et sa bande. Aide Batman* et Robin* à éliminer M. Pile ou Face, puis hisse-toi

sur la grande échelle pour arrêter l'Homme Mystère, dont le plan démoniaque consiste à capturer l'imagination de la foule avec sa folle machine avaleuse de cerveaux.

BUT DU JEU

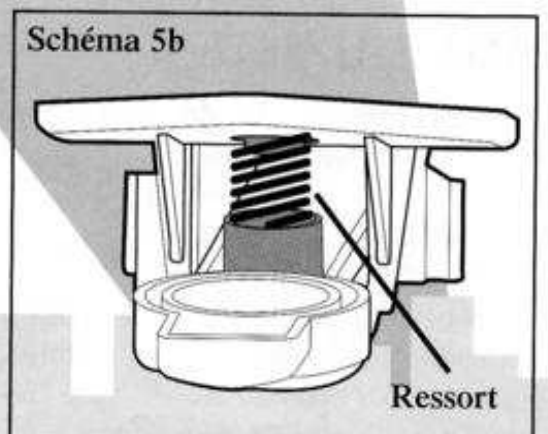
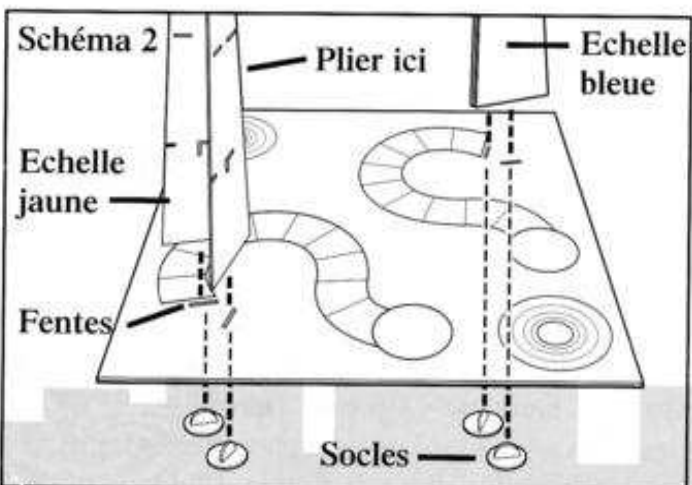
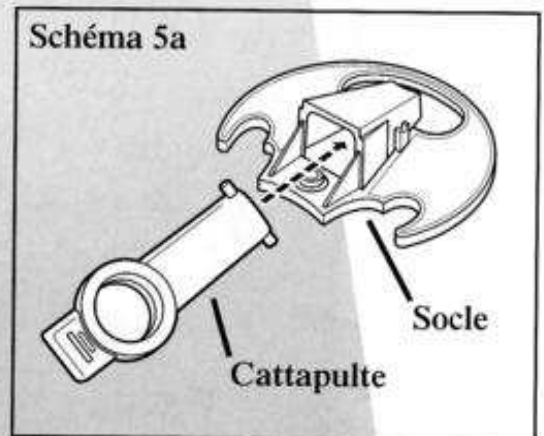
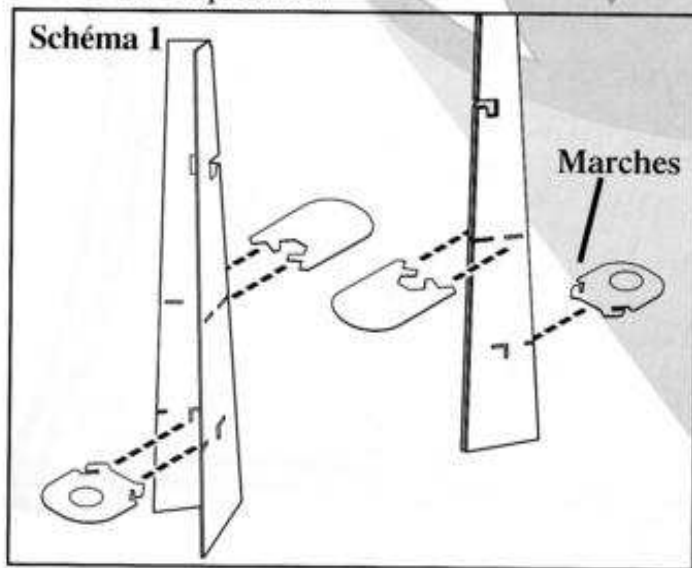
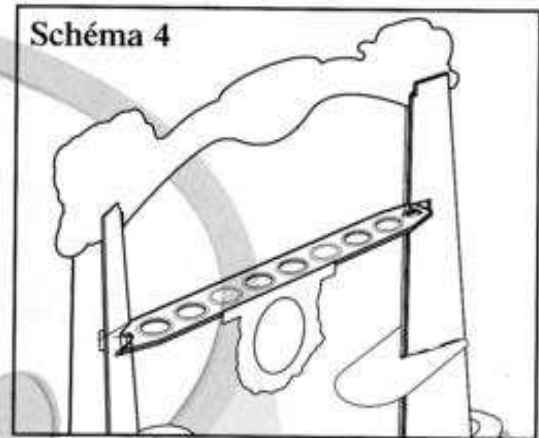
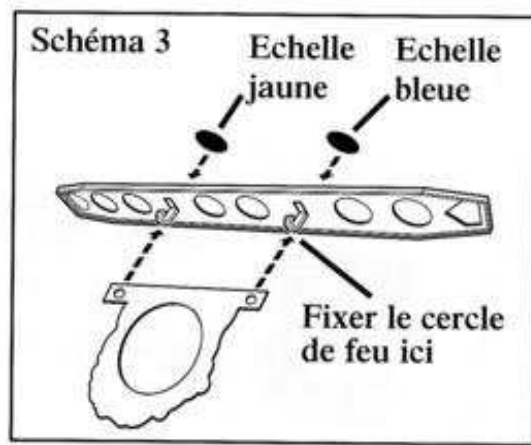
Etre le premier à rejoindre la case Arrivée alors qu'il reste une ou plusieurs "carte Foule" face multicolore visible. Si l'Homme Mystère retourne toutes les "cartes foule", il a gagné !

MATÉRIEL DU JEU

- 1 plateau de jeu BATMAN FOREVER • 2 grandes échelles en carton • 1 "corde raide" en plastique
- 1 cercle de feu en carton • 4 marches de grande échelle en carton • 1 bannière • 4 pions "Héros"
- 4 pions "Mr Pile ou Face" • 1 pion "l'Homme Mystère" • 13 socles noirs • 1 Bat lanceur en 3 parties et sa Batballe
- 6 "cartes Foule" • 1 dé à 8 faces • 1 jeton "Mr Pile ou Face" imprimé recto-verso et 1 feuille d'autocollants.

MONTAGE DU JEU

1. Détacher chaque pièce cartonnée en éliminant bien toutes les rognures.
2. Insérer les marches qui mènent au sommet, le long de chaque grande échelle comme le montre le schéma 1.
3. Insérer les 4 socles noirs dans les fentes du plateau. Prendre les 2 grandes échelles et insérer les dans les socles, comme le montre le schéma 2.
4. Coller les 2 autocollants sur chaque emplacement de la "Corde Raide" comme le montre le schéma 3. Puis fixer le cercle de feu.
5. Fixer la "Corde Raide" en plastique entre les 2 grandes échelles, puis fixer la bannière comme le montre le schéma 4.
6. Prendre le socle du Batlanceur et fixer la Catapulte à sa place comme le montre le schéma 5. Comprimer le ressort et l'insérer comme indiqué, une extrémité du ressort dans la partie haute du Batlanceur et l'autre extrémité dans la partie basse.
7. Insérer les pièces du jeu dans les socles noirs restant.
8. coller les autocollants sur le dé. L'ordre de collage est sans importance.



PRÉPARATION DU JEU

1. Choisis un pion "Héros" et place-le sur la case DEPART.
2. Place 1 pion "Mr Pile ou Face" sur chaque emplacement "Pile ou Face" sur le parcours de jeu bleu.
3. Place les "cartes Foule" à côté du plateau de jeu, face verte cachée.
4. Place le pion "l'Homme Mystère" à côté des "cartes Foule".
5. Place le Batlanceur et sa Batballe sur une des 2 cases cibles (peu importe laquelle pour l'instant).

Sur la trace des bandits !

Commence à la case DEPART. Suis d'abord le parcours bleu, puis monte la grande échelle, traverse la corde raide et redescends l'autre échelle. Rejoins le parcours jaune puis la case ARRIVEE.

RÈGLE DU JEU

Le plus jeune joueur commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre (vers la gauche). A ton tour, tu dois choisir entre :

- jeter le dé
- ou*
- lancer la Batballe



Si le dé indique un chiffre

Si le dé indique un chiffre, avance ton pion du nombre de cases annoncé par le dé. Si tu arrives sur une case occupée par un autre joueur, avance à la case libre suivante.

Si tu arrives sur "Mr Pile ou Face"

Si tu t'arrêtes sur une case occupée par un pion "Mr Pile ou Face", prends le jeton "Pile ou Face", place-le sur le Batlanceur et tire pour le faire virevolter en l'air.



• *S'il atterrit avec cette face visible* – Avance le pion "Mr Pile ou Face" jusqu'à la première case "Mr Pile ou Face" libre sur le parcours jaune et laisse ton pion sur la case où était "Mr Pile ou Face".



• *S'il atterrit avec cette face visible* – Dommage. Le pion "Mr Pile ou Face" reste où il est. Place ton pion derrière celui qui est le dernier sur le parcours de jeu.



Si le dé indique le vert

Pas de chance ! Une partie de la foule s'est fait aspirer le cerveau par la machine diabolique de l'Homme Mystère ! Retourne une "carte Foule", face verte visible. Ton tour est terminé.



Si le dé indique Batman

Si le dé indique Batman, tu as 3 chances de battre un des pions "Mr Pile ou Face" en utilisant le Batlanceur et sa Batballe. Choisis le pion "Mr Pile ou Face" le plus proche devant ton pion "Héros". C'est celui que tu devras essayer d'atteindre. Place le Batlanceur sur la case Cible de ton choix. Charge la Batballe et TIRE !

- *Victoire pour Batman !* – Si tu percutes le pion "Mr Pile ou Face" sur le parcours bleu, renvoie ce pion sur la première case "Pile ou Face" libre sur le parcours jaune. Place ton pion sur la case précédemment occupée par le pion "Pile ou Face".
- *"Mr Pile ou Face" s'enfuit !* – Si tu rates le pion "Mr Pile ou Face" 3 fois de suite, il reste où il est et ton tour est terminé.

NB : Si tu percutes un pion "Mr Pile ou Face" sur le parcours jaune, tu peux l'éliminer du jeu. Un bon point pour toi !

Tir dans le cercle de feu

A tout moment de la partie, si tu es en dernière position et donc distancé par les autres, tu peux décider de viser le cercle de feu ! A ton tour, charge la Batballe sur le Batlanceur et vise l'intérieur du cercle de feu suspendu à la corde raide.

BATMAN ARRIVE À TEMPS !

Si ta balle passe au travers du cercle de feu :

- Avance ton pion sur la case juste devant le pion qui est en tête et...
- Sauve une partie de la foule ! Retourne une "carte Foule", face multicolore visible.

CETTE FOIS, BATMAN A ÉCHOUÉ !

Si tu rates le cercle de feu 3 fois de suite, ton tour est terminé.

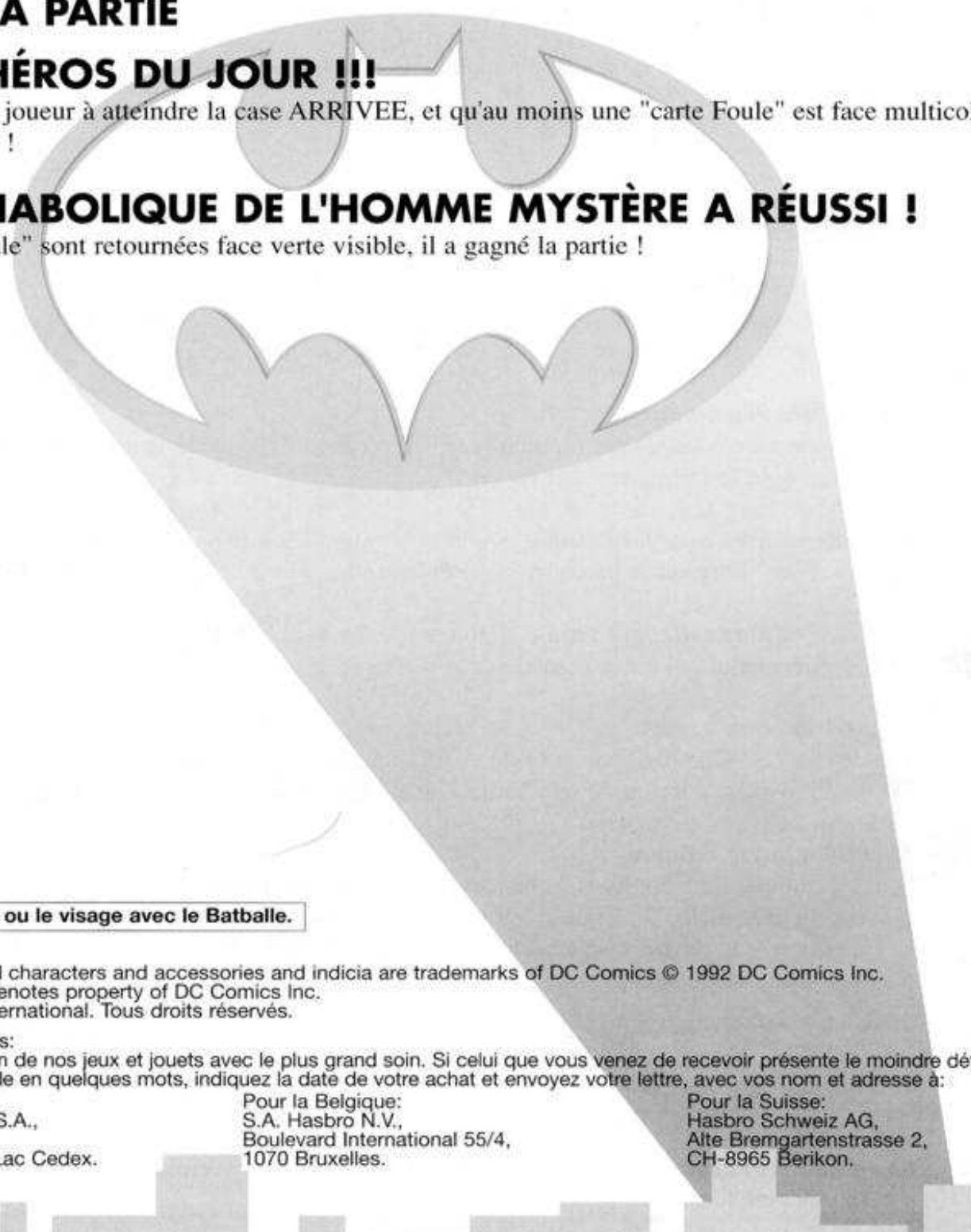
GAGNER LA PARTIE

BATMAN HÉROS DU JOUR !!!

Si tu es le premier joueur à atteindre la case ARRIVEE, et qu'au moins une "carte Foule" est face multicolore visible, tu as gagné !

LE PLAN DIABOLIQUE DE L'HOMME MYSTÈRE A RÉUSSI !

Si les 6 "cartes Foule" sont retournées face verte visible, il a gagné la partie !



Ne vise pas les yeux ou le visage avec le Batballe.

Batman® and all related characters and accessories and indicia are trademarks of DC Comics © 1992 DC Comics Inc. All rights reserved. * denotes property of DC Comics Inc. Jeu © 1995 Hasbro International. Tous droits réservés.

Service Consommateurs:

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:
Kenner Parker France S.A.,
Savoie Technolac,
73382 Le Bourget-du-Lac Cedex.

Pour la Belgique:
S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4,
1070 Bruxelles.

Pour la Suisse:
Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon.

