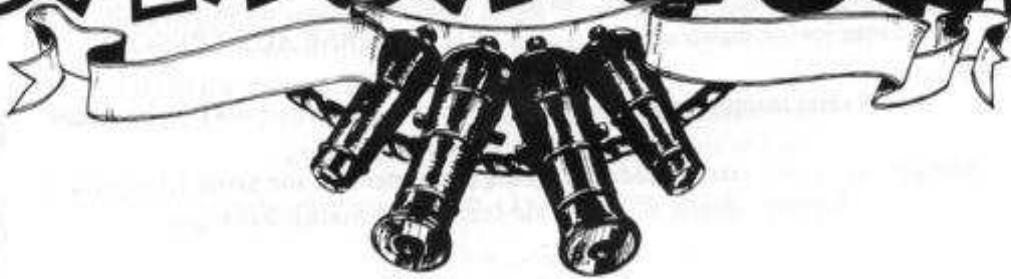


CANON NOIR



POUR 2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 5 ANS

VOUS ALLEZ PARTICIPER A UNE COURSE AUX TRÉSORS PLEINE
DE COMBATS ET DE SURPRISES.

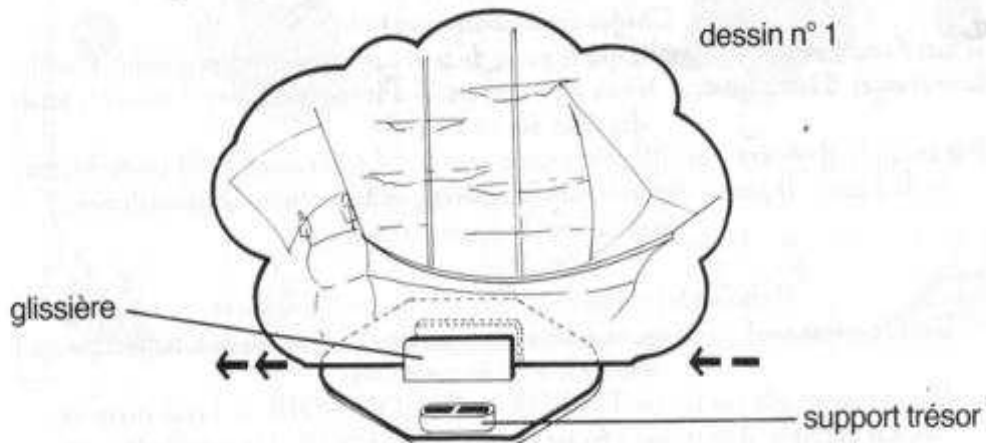
LE GAGNANT SERA CELUI QUI, LE PREMIER, RAMÈNERA
3 TRÉSORS A SON PORT.

COMPOSITION DU JEU

– Un plateau qui représente une partie de la Mer des Caraïbes.
Ce plateau est en 4 parties. Ajustez-les bien et mettez les 2 îles aux endroits prévus.
A chaque coin, on trouve un port. Chaque port a une couleur: rouge, bleu, jaune, vert.

– 4 flottes comprenant chacune: 1 caravelle (3 mâts),
1 frégate (2 mâts), 1 radeau.

Ces navires ont des drapeaux de couleur correspondante à celle des ports: la flotte rouge part du port rouge, la flotte bleue part du port bleu, etc . . .



– 4 socles pour placer les navires: 1 socle par joueur (dessin n° 1)
– 14 trésors – 2 dés – 1 canon avec 4 boulets.

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur est le Commandant d'une flotte. Il choisit la couleur de son port et de sa flotte.

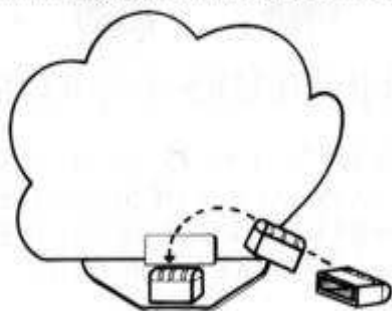
A 4 joueurs, chacun prend 1 flotte. A 3 joueurs, une flotte est laissée de côté. A 2 joueurs, chacun prend 2 flottes.

Chaque joueur, maintenant, va partir pour la "COURSE AUX TRÉSORS".

Regardez le plateau de jeu.

- Il y a 4 cases marquées d'une croix rouge. Ce sont, en bordure des îles, les caches secrètes des TRÉSORS.

Atteindre une de ces cases, prendre un Trésor, l'emporter avec son navire (il se place sur le socle - dessin n° 2) et le ramener au port, voilà le but du jeu.



Pour gagner, il faut réussir cette prise 3 fois.

- Il y a aussi 4 cases marquées d'un rond noir et illustrées par un canon et des boulets.

A partir de ces cases, un joueur peut tirer - vraiment - sur ses adversaires, avec le canon noir.

C'est très important, nous allons voir pourquoi:

COMMENT MENER LA COURSE AUX TRÉSORS:

Pour connaître le joueur qui commence, on lance les deux dés en même temps. Celui qui obtient le meilleur total joue le premier. Les autres partent ensuite dans l'ordre de leurs points.

Chaque commandant a sa flotte

Il met d'abord en jeu sa caravelle qui va partir du port correspondant à sa couleur. Pour le faire avancer, il lance les deux dés en même temps. Il a deux possibilités: Utiliser le total des deux dés ou d'un seul.

Par exemple, il obtient 3 et 5. Il peut avancer son navire de 8 cases (3+5) ou de 3 cases ou de 5 cases. Il peut le déplacer dans n'importe quelle direction, horizontalement, diagonalement ou verticalement.

Il choisit les points et la direction qui lui conviennent.

Dans le même coup, il n'a pas le droit de faire un aller et retour ni de bifurquer pour utiliser le total de ces points.

Il doit tomber pile sur la case TRÉSOR ou CANON NOIR qu'il veut atteindre.

Si, par exemple, il se trouve à 6 cases de la case TRÉSOR, il faut qu'il obtienne un 6 pour s'y arrêter.

Les îles doivent être contournées mais il est possible d'utiliser les cases sur lesquelles elles empiètent.

Si sa caravelle est coulée par un adversaire, le commandant la remplace aussitôt sur place par la frégate. Il conserve le trésor qu'il transporte, éventuellement, et n'avance qu'avec un seul dé.

Si la frégate est coulée à son tour, il doit rentrer au port avec son radeau et donner le trésor qu'il transporte, éventuellement, à son vainqueur.

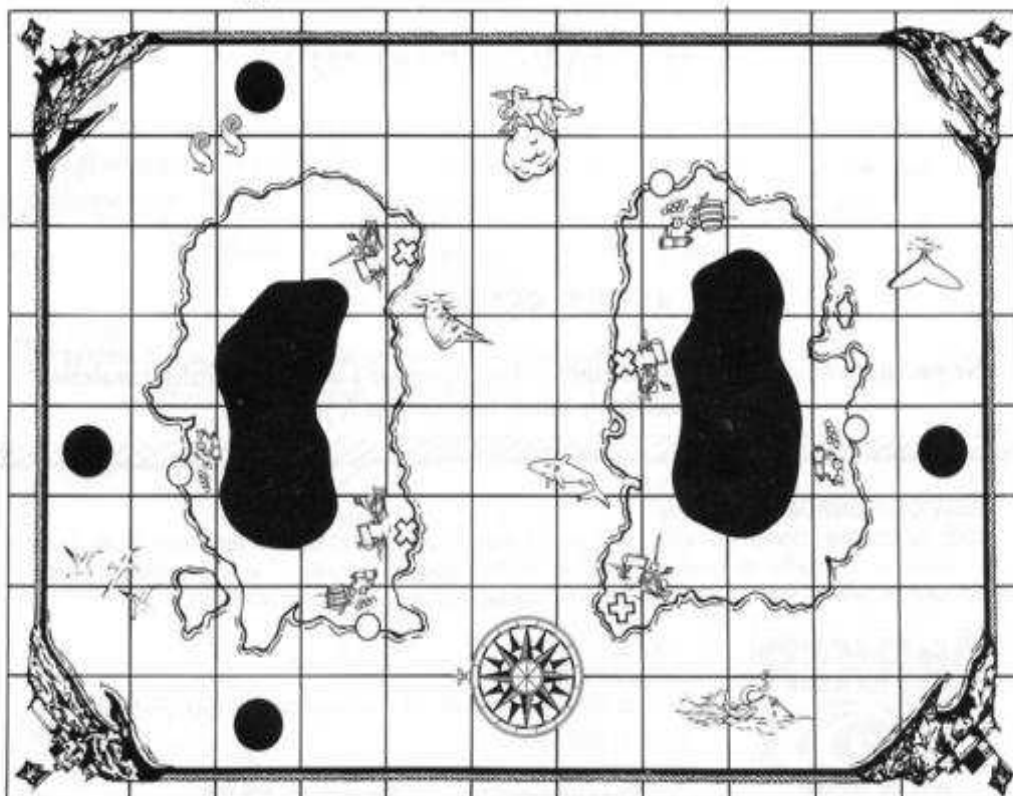
Quand il a rejoint son port, il a droit au tour suivant de repartir avec sa caravelle et d'utiliser de nouveau les deux dés en même temps.

Attention! un radeau ne transporte jamais de trésor.

POUR COULER UN NAVIRE ENNEMI:

Deux conditions:

- Arriver pile sur une case **CANON NOIR**: le commandant prend alors le canon, le met sur la case correspondante, charge le canon, vise un adversaire et tire. S'il réussit son tir, cet adversaire change de bâtiment comme nous le disons plus haut. S'il le manque, le jeu continue.
- Arriver sur une case en bordure de jeu, exactement en face et à l'opposé d'un adversaire:
A Dans ce cas, engager un duel au canon.



B

A peut tirer sur B (mais pas sur C ou D)
C peut tirer sur D (mais pas sur A ou B)

Le combat: A prend le canon, le charge et tire sur B. S'il réussit son tir, B doit changer de navire comme nous l'avons dit. S'il le manque, il remet son navire dans sa position initiale et c'est B qui, à son tour, prend le canon, le charge et tire sur A.

S'il réussit son tir, A change de navire et, s'il possède un trésor, le donne à B.

S'il manque sa cible, le combat s'arrête là.

Le Vainqueur: Le vainqueur est celui qui, le premier, a ramené 3 trésors à son port d'attache. Il mérite le surnom de "CANON NOIR".

AVERTISSEMENT :

Ne pas tirer à bout portant avec le canon – Tenir le visage à distance – Utiliser seulement les boulets de canon fournis dans le jeu.

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

Service Consommateurs, 14, rue Scandicci, 93500 PANTIN

(Pour la Belgique):

Kenner Parker

Chaussée de jette 518, 1090 Bruxelles

740030105083