

G3591-0720

MEGAMAN INSTRUCTIONS

Black only

FRONT

chiffre égal ou supérieur au chiffre correspondant à la couleur révélée.

Le dommage d'une puce de combat correspond au chiffre que représente la couleur indiquée dans la fenêtre de dommage.

Bien que tous les NetNavis puissent utiliser toutes les puces de combat, certaines d'entre elles sont plus puissantes que d'autres quand elles sont utilisées par certains NetNavi.

Un joueur ne peut avoir en main que quatre puces de combat; il doit se débarrasser de toute puce en surplus sur la pile de l'écart.

Lors d'un combat virtuel, une puce de combat seulement peut être utilisée par combat. Quand une puce de combat a été utilisée, elle doit être mise dans la pile de l'écart.

Fichiers de données

Il y a cinq types de fichiers de données différents :

**Récupération**

Lancez un DÉ pour récupérer le nombre de points d'attaque obtenu au dé. L'utilisation de ce fichier de données compte pour votre tour de jeu.

**Attaque +1**

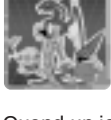
Ajoutez 1 aux dommages infligés.

**Portée +1**

Ajoutez 1 à votre portée.

**Relancez le dé**

Vous pouvez relancer le dé.

**Virus**

Virus déguisé en fichier de données. Si vous retournez un fichier de données qui s'avère être un virus, vous devez le combattre. (Voir la section «Combat contre un virus»)

Quand un joueur arrive sur une des cases vertes de fichiers de données, il doit choisir une des quatre puces qui se trouvent le plus près de la case sur laquelle il est arrivé. Il ne peut piger un fichier de données s'il n'y en a pas dans le coin le plus près de la case fichiers de données où il se trouve.

Un joueur ne peut avoir en main que quatre fichiers de données. Tout fichier en surplus doit être placé dans un coin où il n'y a pas déjà quatre fichiers de données. Les joueurs doivent garder leurs fichiers de virus jusqu'à ce qu'ils atteignent la limite de quatre fichiers de données.

Les fichiers de données doivent être placés face visible devant le joueur. Les fichiers de données ne peuvent être utilisés que lors des combats virtuels.

COMBAT VIRTUEL

Combat contre un virus

Lancez le dé pour déterminer quel virus vous devez combattre :

1 ou 2 – Mettair

3 or 4 – Swordy

5 or 6 – Blugon

Placez votre pion NetNavi du côté bleu de l'arène de combat, sur la case de départ. Le virus commence sur la case de départ du côté rouge de l'arène.



départ du côté

Choisissez la puce de combat que vous voulez utiliser et glissez-la dans votre décrypteur de puissance PET.

Lancez le dé deux fois. Le premier lancer détermine votre déplacement. Vous pouvez déplacer votre pion à la verticale, à l'horizontale, mais non pas en diagonale. Vous n'êtes pas obligé de déplacer votre pion selon le chiffre exact obtenu au dé. Vous ne pouvez aller dans la section de votre adversaire.

Votre deuxième lancer détermine si vous avez touché le virus.

Pendant un combat, vous pouvez utiliser un fichier de données – si vous en avez – par tour de jeu. Un fichier de données n'a d'effet que pendant un tour de jeu. Les puces Attaque +1 et Portée +1 peuvent être jouées après que le dé d'attaque a été lancé.

Si vous touchez un virus, vous devez ajouter à ses points de dommage l'équivalent de la valeur de dommage apparaissant sur votre puce de combat. Le compteur de dommage doit être déplacé des cases pâles aux cases forcées.

Quand votre tour de jeu est terminé, retournez une carte virus pour savoir où le virus doit aller.

Déplacez le virus et lancez le dé pour savoir si le virus vous a touché. Le dé détermine la portée de l'attaque du virus pour ce tour de jeu. Si vous vous trouvez à l'intérieur du nombre de cases déterminé par le dé, vous perdez le nombre de points d'attaque indiqué sur la planche de jeu.

Répeztez cette séquence jusqu'à ce qu'un des compteurs de dommage tombe à zéro. Si vous avez réussi à combattre le virus, vous pouvez lancer le dé et récupérer des points selon le chiffre obtenu au dé OU vous pouvez piger une puce de combat de la pile de l'écart. Quand le virus est anéanti, remplacez votre pion NetNavi sur sa case de départ et placez la puce de combat que vous avez utilisée sur la pile de l'écart.

Si le virus gagne le combat vous devez retourner à votre case de départ et remettre vos points d'attaque à 5. Placez la puce de combat que vous avez utilisée sur la pile d'écart, à côté du talon.

Brassez de nouveau les cartes virus après un combat.

Combat virtuel joueur contre joueur

À votre tour de jeu, si vous avez au moins une puce de combat et que vous vous trouvez sur une case adjacente à celle occupée par un autre joueur, vous pouvez provoquer ce joueur en duel.

Les règles du combat contre un virus s'appliquent ici, avec les exceptions suivantes :

Le joueur provoqué en duel commence le combat sur la case de départ du côté bleu de l'arène de combat.

Le gagnant peut obtenir une des récompenses suivantes :

- une puce de données de son choix appartenant au perdant, une puce de combat,
- qu'il doit prendre au hasard sans regarder
- ou une chance de récupération. Dans ce dernier cas, il doit rouler le dé et ajouter la valeur obtenue au dé à son nombre de points d'attaque.

Après le combat, les joueurs doivent replacer leur pion sur leur case de départ et mettre les puces de combat dans la pile de l'écart.

Le jeu se poursuit vers le joueur de gauche qui a été défé.

Un joueur ne peut être provoqué en duel si son pion se trouve sur sa case de départ.

Combat contre PharaohMan

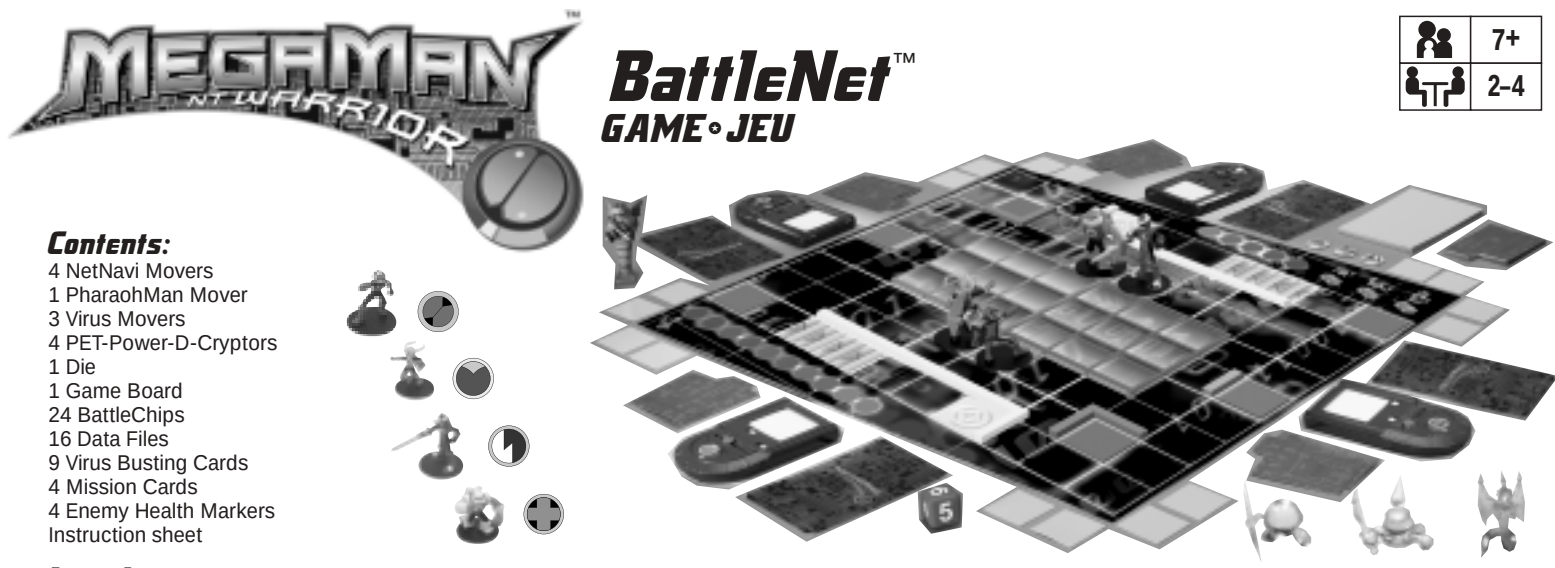
Quand un joueur a amassé les trois fichiers de données de sa carte de mission, il peut, à son tour de jeu, provoquer PharaohMan en duel. Pour le faire, il doit passer les portes situées d'un des côtés de l'arène de combat.

Les règles du combat contre un autre joueur s'appliquent ici, avec les exceptions suivantes :

Si PharaohMan gagne le combat mais subit aussi des dommages, il ne récupère pas ses points de dommage après le combat.

Le premier joueur à vaincre PharaohMan gagne la partie!

Dashed line does print



Contents:

- 4 NetNavi Movers
- 1 PharaohMan Mover
- 3 Virus Movers
- 4 PET-Power-D-Cryptors
- 1 Die
- 1 Game Board
- 24 BattleChips
- 16 Data Files
- 9 Virus Busting Cards
- 4 Mission Cards
- 4 Enemy Health Markers
- Instruction sheet

Introduction

In the world of MegaMan, users navigate the Internet using personalized avatars called NetNavis. Each NetNavi has its own unique personality, skills and fighting style. These abilities help protect them from any Viruses they may run into while retrieving data.

Object of the Game:

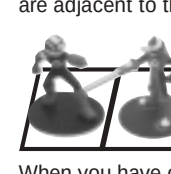
Be the first player to complete your Mission Card and defeat PharaohMan.

Set Up:

1. Open the board in the center playing area.
2. Choose your NetNavi and corresponding PET-Power-D-Cryptor - youngest player chooses first.
3. Place NetNavi's on their starting space.
4. Place the Virus Movers and PharaohMan next to the board.
5. Place 4 green Data Files face down on each corner of the board.
6. Place the 24 red BattleChips face down in a single stack next to the board.
7. Shuffle the 4 Mission Cards and place them face down next to the board.
8. Shuffle the 9 Virus Busting Cards and place them face down next to the board.
9. Each player draws one Mission Card and two BattleChips.
10. Set the hit point counter on your PET-Power-D-Cryptor to 5.
11. Oldest player goes first.

Quick Start

1. In order to win the right to face PharaohMan you must collect the Data Files shown on your Mission Card.
2. Roll the die and move your NetNavi up to the number of spaces on the die.
3. If you land on a BattleChip space, draw a BattleChip. BattleChips give your NetNavi its attack power.
4. If you land on a Data File space draw a Data File card. Data File cards are what you need to collect in order to win the right to battle PharaohMan. They also give you bonuses to hit, damage, heal or re-roll.
5. If you turn over a Virus File you must go into the Battle Arena and fight the Virus.
6. You may challenge another player to a Net Battle and take one of their Data Files. You may challenge if you have at least one Data File and you are adjacent to that player.



7. When you have collected the Data Files on your Mission Card you may enter the Battle Arena and fight PharaohMan.



8. Defeat PharaohMan to win the game.

LET'S PLAY

Mission Card
In order to win the right to battle PharaohMan you must collect the Data Files that are pictured on your Mission Card. While you are searching for the Data Files you need to collect, keep your Mission Card face down. When you have collected the Data Files you need, turn your Mission Card face up.

Data Files must be kept face up so the other players can see them.

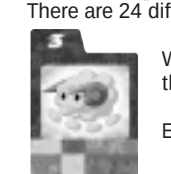
Moving
Roll the die to determine how many spaces you move. You may move vertically or horizontally but not diagonally. You do not have to move the full number of your die roll. You may not end your turn on the space you started. You may move through another player's space, but you may not share the same space with another player. You may not move through the Battle Arena or through walls.



Hit Points
Hit points are kept track of on your PET-Power-D-Cryptor. At the beginning of the game, each player starts with 5 hit points. You may increase your hit points by winning Net Battles or by moving onto one of the Hit Point spaces. When you move onto a Hit Point space, on your next turn roll one die and add that number to your hit points. Rolling the die counts as your turn for the round. You may have a maximum of 10 hit points.

BattleChips

There are 24 different BattleChips.



When a player ends their turn on a blue BattleChip space, they may draw 1 BattleChip.

Each BattleChip has a Range, To Hit and Damage value.

The Range is the number you can see on the BattleChip. An enemy must be this many squares away or less for you to score a hit. Squares may be counted vertically and horizontally but not diagonally.

When you place a BattleChip into your PET-Power-D-Cryptor its To Hit and Damage value are revealed as a color. The colors are matched with numbers on the back of your Mission Card.

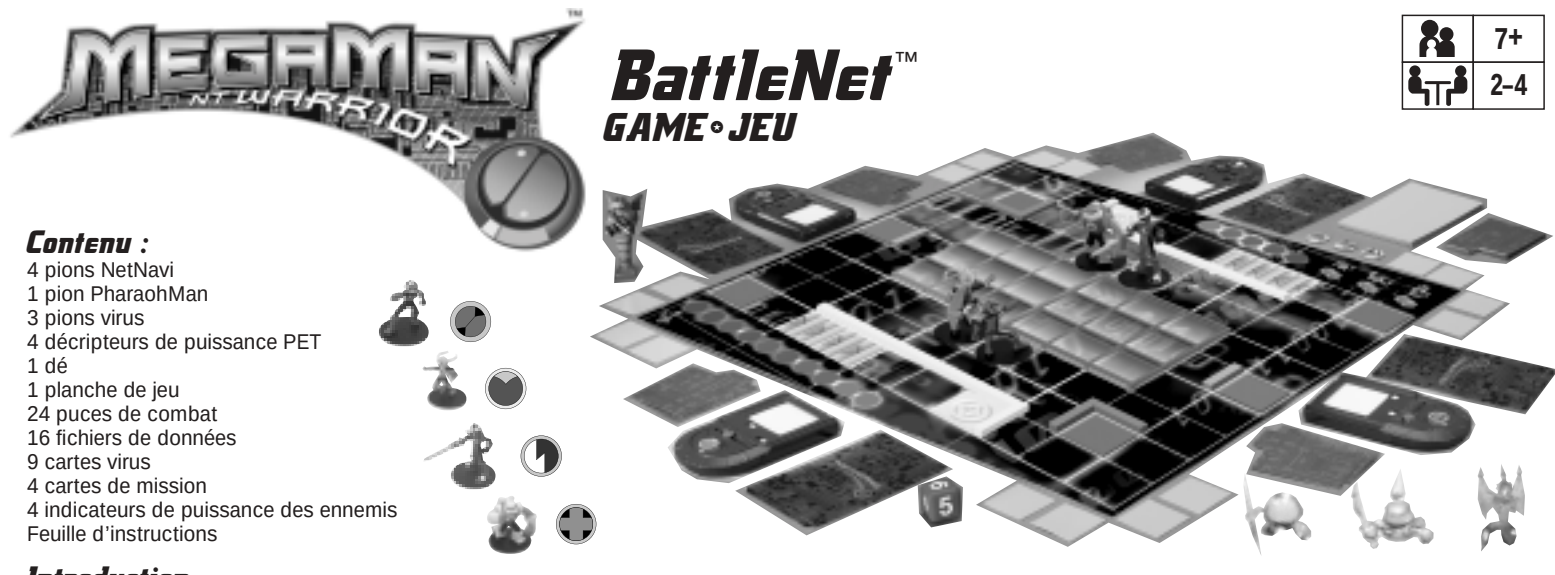
To hit with a BattleChip you must roll a number equal to or greater than the revealed color's number.

A BattleChip's damage is the number that matches the color in the damage window.

While all NetNavis can use all the chips, some BattleChips are more powerful when used by certain NetNavis.

A player may hold 4 BattleChips only – they must discard any extras to the discard pile

Dashed line does print



Contenu :

- 4 pions NetNavi
- 1 pion PharaohMan
- 3 pions virus
- 4 décrypteurs de puissance PET
- 1 dé
- 1 planche de jeu
- 24 puces de combat
- 16 fichiers de données
- 9 cartes virus
- 4 cartes de mission
- 4 indicateurs de puissance des ennemis
- Feuille d'instructions

Introduction

Dans le monde de MegaMan, les utilisateurs naviguent sur Internet en se servant d'avatars personnalisés appelés NetNavis. Chaque NetNavi possède sa propre personnalité, ses propres habiletés et son propre style de combat. Ces aptitudes aident les NetNavis à se protéger des virus qu'ils pourraient rencontrer quand ils recueillent des données.

Bat du jeu

Être le premier joueur à remplir sa carte de mission et à vaincre PharaohMan.

Installation

1. Placez la planche de jeu au milieu de la zone de jeu.
2. Choisissez votre pion NetNavi et son décrypteur PET. Le plus jeune joueur choisit en premier. (Illustration)
3. Placez les pions NetNavi sur leur case de départ. (Illustration)
4. Placez les pions virus et le pion PharaohMan à côté de la planche de jeu.
5. Placez un fichier de données vert face cachée aux quatre coins de la planche de jeu.
6. Placez les 24 puces de combat rouge face cachée en une seule pile à côté de la planche de jeu.
7. Brassez les quatre cartes de mission et placez-les face cachée à côté de la planche de jeu.
8. Brassez les neuf cartes virus et placez-les face cachée à côté de la planche de jeu.
9. Chaque joueur pige une carte de mission et deux puces de combat.
10. Chaque joueur doit mettre son décrypteur de puissance PET à 5.
11. Le joueur le plus âgé commence.

Instructions abrégées

1. Pour pouvoir affronter PharaohMan, vous devez amasser les fichiers de données de votre carte de mission.
2. Lancez le dé et déplacez votre pion NetNavi selon le chiffre obtenu au dé.
3. Si vous arrivez sur une case puce de combat, pigez une puce de combat. Les puces de combat donnent à votre pion NetNavi sa puissance d'attaque.
4. Si vous arrivez sur une case fichier de données, pigez une carte fichier de données. Ce sont ces cartes que vous devez amasser pour gagner le droit d'affronter PharaohMan. Elles donnent aussi des primes pour attaquer, pour infliger des dommages, pour réparer des dommages et pour relancer le dé.
5. Si vous retournez une carte et que c'est un fichier virus, vous devez vous rendre dans l'arène de combat et vous battre contre ce virus. (Voir la section «Combat contre un virus»)
6. Vous pouvez affronter un autre joueur dans un combat virtuel et vous emparer d'un de ses fichiers de données. Vous pouvez provoquer un joueur en duel si vous avez au moins un fichier de données et si votre pion se trouve sur une case adjacente au pion de ce joueur. (Voir la section «Combat virtuel joueur contre joueur»)
7. Quand vous avez amassé les fichiers de données de votre carte de mission, vous pouvez entrer dans l'arène de combat pour affronter PharaohMan. (Voir la section «Combat contre PharaohMan»)



8. Il faut gagner votre combat contre PharaohMan pour gagner la partie.

JOUEURS!

Carte de mission
Pour pouvoir affronter PharaohMan, vous devez amasser les fichiers de données illustrés sur votre carte de mission. Quand vous cherchez les fichiers de données que vous devez amasser, gardez votre carte de mission face cachée. Quand vous avez amassé les fichiers de données dont vous avez besoin, retournez votre carte de mission face visible.

Les fichiers de données doivent être gardés face visible de façon que les autres joueurs puissent les voir.

Déplacement
Lancez le dé pour déterminer de combien de cases vous devez déplacer votre pion. Vous pouvez déplacer votre pion à la verticale, à l'horizontale, mais pas en diagonale et vous n'êtes pas obligé de déplacer votre pion selon le chiffre exact obtenu au dé. Vous ne pouvez terminer votre tour sur la case que vous occupez au départ. Vous pouvez passer sur une case occupée par un autre joueur mais vous ne pouvez terminer votre tour sur une case déjà occupée par un autre joueur. Enfin, vous ne pouvez passer dans l'arène de combat ou à travers un mur.

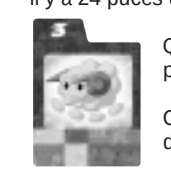


Remarque : L'ascenseur compte pour une case.

Points d'attaque
Gardez le compte de vos points d'attaque grâce à votre décrypteur de puissance PET. Au début de la partie, chaque joueur a 5 points d'attaque. Vous pouvez augmenter vos points d'attaque en gagnant des combats virtuels ou en déplaçant votre pion sur une des cases de points d'attaque. Si vous arrivez sur une case de points d'attaque, lancez le dé à votre prochain tour de jeu et additionnez le chiffre obtenu à vos points d'attaque. Ce lancement de dé constitue votre tour de jeu. Vous pouvez avoir en main un maximum de dix points d'attaque.

Puces de combat

Il y a 24 puces de combat différentes.



Quand un joueur termine son tour sur une case rouge de puce de combat, il peut piger une puce de combat.

Chaque puce de combat a une portée et une valeur d'attaque et de dommage.

Le chiffre apparaissant sur la puce de combat représente sa portée. Pour que vous puissiez attaquer un adversaire, celui-ci doit se trouver sur une case à l'intérieur de la portée de votre pion, soit à un nombre de cases égal ou moindre au chiffre apparaissant sur la puce. Les cases peuvent être comptées à la verticale et à l'horizontale, mais pas en diagonale.

Quand vous placez une puce de combat sur votre décrypteur de puissance PET, celui-ci révèle par une couleur la valeur d'attaque et de dommage de cette puce. Les couleurs correspondent aux chiffres apparaissant au dos de votre carte de mission.

Pour attaquer avec une puce de combat, vous devez obtenir au dé un

BACK

When NetBattling, only 1 BattleChip may be used for the entire battle. After a BattleChip has been used it must be discarded.

Data Files

There are five different types of Data Files:

**Heal**

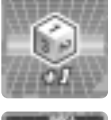
Roll a 1D6 and heal that number of hit points. Using this Data File counts as your action for that round.

**Attack +1**

Your attack is worth +1 its damage.

**Range +1**

Your range is worth +1 its range.

**Re-roll**

You may re-roll your battle dice once.

**Virus**

Viruses masquerade as Data Files. If you flip over a Data File that turns out to be a Virus you must battle it. (See Virus Battling)

When a player lands on one of the green Data File spaces, they may select one of the 4 chips closest to the Data File space on which they landed. You may not draw a Data File if there aren't any in the corner closest to the Data File space you are on.

A player may only hold 4 Data Files-extras must be placed in any corner that does not already have 4 Data Files. Players must keep Virus Files until they reach the 4 Data File limit.

Data Files must be kept face up in front of the player. Data Files may only be used when Net Battling.

NET BATTLING

Virus Battling

Roll die to determine which Virus you will fight:

1 or 2 – Mettair

3 or 4 – Swordy

5 or 6 – Blugon

Place your NetNavi on the Battle Start space on the blue side of the Battle Arena. The Virus starts on the red Battle Start Space.



Battle Start Space

Choose the BattleChip you want to use and slide it into your PET-Power-D-Cryptor.

Roll the die twice. The first roll is for your movement. You may move vertically or horizontally but not diagonally. You do not have to move the full number of the die roll. You may not move onto your opponent's side of the Battle Arena.

Your second roll is to see if you hit the Virus.

If you hit the Virus, move its damage counter the number equal to the damage on your BattleChip. The damage counter moves from the light spaces to the dark ones.

When your turn is over, flip a Virus Busting Card to see where the Virus moves next.

Move the Virus then roll to see if the Virus hit – the die roll indicates the Virus' range for its attack this turn. If you are within the number of spaces the Virus rolls, you lose the number of hit points indicated on the board.

If the Virus defeats you, go back to your start space and reset your hit points to 5. Place the BattleChip you used in a discard pile next to the draw pile.

Repeat until one of your damage counters is at zero.

If you defeat the Virus, you may roll the die and gain that much health back OR draw 1 BattleChip from the draw pile. Once the Virus is defeated, return your NetNavi to its starting space and place the BattleChip you used in the discard pile.

Re-shuffle the Virus Buster Cards after the battle.

Player vs. Player Net Battles

On your turn, if you have at least 1 Data Chip, and you are adjacent to another player you may challenge that player to a Net Battle.

The same rules for battling a Virus apply to battling another player with these exceptions:

The Challenged player goes first and starts on the Battle Start Space on the blue side of the Battle Arena.

The winning player wins one of the following:

- Data Chip of their choice from the losing player
- One BattleChip-the winning player must randomly choose a chip without looking at it.
- Or the chance to heal, roll 1 die and add that number to your hit points. (See Virus Battling)

After battling return to your start spaces and return the BattleChips you used to the discard pile.

Play continues to the left of the player that challenged.

You cannot be challenged when you are on your Start Space.

Battling PharaohMan

When a player has collected the 3 Data Files on their Mission Card, on their turn they may challenge PharaohMan by entering through the doors on either side of the Battle Arena.

The same rules for battling a Virus apply to battling PharaohMan with these exceptions:

If PharaohMan wins a battle but takes damage he does not regenerate that damage after a battle is over.

The First player to defeat PharaohMan wins the game!

© 2004 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All rights reserved. Tous droits réservés Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 2M2. You may call us free at 1-800-665-6288. Mattel France, 27103 rue d'Anjou, 9345 La Plaine, 93452 Rungis Cedex N° Indigo 0 800 00 25 01 15 C TTC (me) ou www.alfomattel.com. Mattel U.K. Ltd., Sunnyside Business Park, Magditch Road SL3 4JH, U.K. 01628 5000000. Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China, Denmark & Debenhams Olen, Mattel SEA Ltd 898522 JY Lot 13, 13th Floor, Menara Lion Hoi, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47420 PJ, 16103-7890817, Fax 03-78802807. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90246 U.S.A. Consumer Affairs: 1 (800) 326-1195. Mattel B.V., Postbus 376, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 020-262826. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Rogiers 200 - B 275, 1020 Brussels. Mattel AG, Wetzlar, Germany. Tel 06 30 5000000. Fax 06 30 5000000.

©CAPCOM, Shogakukan, ShogPro, TV Tokyo 2002. 2004 All Rights Reserved. TM and ® are trademarks of CAPCOM Co., Ltd. Tous droits réservés. ® et ® design des produits de CAPCOM Co., Ltd.

G3591



G3591-0720

G3591 I2L MegaMan Ins.

CANADIAN FRENCH (CC: FR)

E-MAILED 3/23/04 LK

Instructions

Languages: English/LAAM/Can. Fr.

Copywriter: Eric Hardie

Game# G3591

Part Number: [G3591-0720](#)

(AGE GRADE)

7+

(PLAYERS)

2-4

(CONTENTS-ILLUSTRATIONS OF THE CONTENTS)

Contents:

4 NetNavi Movers

1 PharaohMan Mover

3 Virus Movers

4 PET-Power-D-Cryptors

1 Die

1 Game Board

par 24 Battle Chips

16 Data Files

9 Virus Busting Cards

4 Mission Cards

4 Enemy Health Markers

Instruction sheet

Contenu :

4 pions NetNavi

1 pion PharaohMan

3 pions virus

4 décripteurs de puissance PET

1 dé

1 planche de jeu

24 puces de combat

16 fichiers de données

9 cartes virus

4 cartes de mission

4 indicateurs de puissance des ennemis

Feuille d'instructions

Introduction

In the world of MegaMan users navigate the Internet using personalized avatars called NetNavi. Each NetNavi has its own unique personality, skills and fighting style. These abilities help protect them from any Viruses they may run into while retrieving data.

Introduction

Dans le monde de MegaMan, les utilisateurs naviguent sur Internet en se servant d'avatars personnalisés appelés NetNavis. Chaque NetNavi possède sa propre personnalité, ses propres habiletés et son propre style de combat. Ces aptitudes aident les NetNavi à se protéger des virus qu'ils pourraient rencontrer quand ils recueillent des données.

Object of the Game:

Be the first player to complete your mission card and defeat Pharaoh Man.
par

But du jeu

Être le premier joueur à remplir sa carte de mission et à vaincre PharaohMan.

Set Up:

Open the board in the center playing area.

Choose your NetNavi and corresponding PET-Power-D-Cryptor - youngest player chooses first. **(Illustration)**

Place NetNavi's on their starting space. **(Illustration)**

Place the Virus Movers and PharaohMan next to the board.

Place 4 green Data Files face down on each corner of the board.

Place the 24 red Battle Chips face down in a single stack next to the board.

Shuffle the 4 Mission Cards and place them face down next to the board.

Shuffle the 9 Virus Busting cards and place them face down next to the board.

Each player draws one mission card and two Battle Chips.

Set the hit point counter on your PET-Power-D-Cryptor to 5.

Oldest player goes first.

Installation

Placez la planche de jeu au milieu de la zone de jeu.

Choisissez votre pion NetNavi et son décrypteur PET. Le plus jeune joueur choisit en premier. **(Illustration)**

Placez les pions NetNavi sur leur case de départ. **(Illustration)**

Placez les pions virus et le pion PharaohMan à côté de la planche de jeu.

Placez un fichier de données vert face cachée aux quatre coins de la planche de jeu

Placez les 24 puces de combat rouge face cachée en une seule pile à côté de la planche de jeu.

Brassez les quatre cartes de mission et placez-les face cachée à côté de la planche de jeu.

Brassez les neuf cartes virus et placez-les face cachée à côté de la planche de jeu.
par

Chaque joueur pige une carte de mission et deux puces de combat.

Chaque joueur doit mettre son décripteur de puissance PET à 5.

Le joueur le plus âgé commence.

Quick Start

1. In order to win the right to face PharaohMan you must collect the Data Files shown on your Mission Card.

2. Roll the die and move your NetNavi up to the number of spaces on the die.

3. If you land on a Battle Chip space, draw a Battle Chip. Battle Chips give your NetNavi its attack power.

4. If you land on a Data File space draw a Data File card. Data File cards are what you need to collect in order to win the right to battle PharaohMan. They also give you bonuses to hit, damage, heal or re-roll.

5. If you turn over a Virus File you must go into the Battle Arena and fight the Virus. (See Virus Battling)

6. You may challenge another player to a Net Battle and take one of their Data Files. You may challenge if you have at least one Data File and you are adjacent to that player, (See Player vs. Player Net Battling)

7. When you have collected the Data Files on your Mission Card you may enter the Battle Arena and fight PharaohMan. (See Battling PharaohMan)

8. Defeat PharaohMan to win the game.

Instructions abrégées

1. Pour pouvoir affronter PharaohMan, vous devez amasser les fichiers de données de votre carte de mission.

2. Lancez le dé et déplacez votre pion NetNavi selon le chiffre obtenu au dé.

3. Si vous arrivez sur une case puce de combat, pigez une puce de combat. Les puces de combat donnent à votre pion NetNavi sa puissance d'attaque.

4. Si vous arrivez sur une case fichier de données, pigez une carte fichier de données. Ce sont ces cartes que vous devez amasser pour gagner le droit d'affronter PharaohMan. Elles donnent aussi des primes pour attaquer, pour infliger des dommages, pour réparer des dommages et pour relancer le dé.
5. Si vous retournez une carte et que c'est un fichier virus, vous devez vous rendre dans l'arène de combat et vous battre contre ce virus. (Voir la section «Combat contre un virus»)
6. Vous pouvez affronter un autre joueur dans un combat virtuel et vous emparer d'un de ses fichiers de données. Vous pouvez provoquer un joueur en duel si vous avez au moins un fichier de données et si votre pion se trouve sur une case adjacente au pion de ce joueur. (Voir la section «Combat virtuel joueur contre joueur»)
7. Quand vous avez amassé les fichiers de données de votre carte de mission, vous pouvez entrer dans l'arène de combat pour affronter PharaohMan. (Voir la section «Combat contre PharaohMan»)
8. Il faut gagner votre combat contre PharaohMan pour gagner la partie.

LET'S PLAY

Mission Card

In order to win the right to battle PharaohMan you must collect the Data Files that are pictured on your Mission Card. While you are searching for the Data Files you need to collect, keep your Mission Card **face down**. When you have collected the Data Files you need, turn your Mission Card **face up**.

par
Data Files must be kept **face up** so the other players can see them.

Moving

Roll the die to determine how many spaces you move. You may move vertically or horizontally but not diagonally. You do not have to move the full number of your die roll. You may not end your turn on the space you started. You may move through another player's space, but you may not share the same space with another player. You may not move through the Battle Arena or through walls.

Hit Points

Hit points are kept track of on your PET-Power-D-Cryptor. At the beginning of the game, each player starts with 5 hit points. You may increase your hit points by winning Net Battles or by moving onto one of the Hit Point spaces. When you move onto a Hit Point space, **on your next turn** roll one die and add that number to your hit points. Rolling the die counts as your turn for the round.

You may have a maximum of 10 hit points.

Note: The escalator counts as one space.(Illustration)

JOUONS!

Carte de mission

Pour pouvoir affronter PharaohMan, vous devez amasser les fichiers de données illustrés sur votre carte de mission. Quand vous cherchez les fichiers de données que

vous devez amasser, gardez votre carte de mission **face cachée**. Quand vous avez amassé les fichiers de données dont vous avez besoin, retournez votre carte de mission **face visible**.

Les fichiers de données doivent être gardés **face visible** de façon que les autres joueurs puissent les voir.

Déplacement

Lancez le dé pour déterminer de combien de cases vous devez déplacer votre pion. Vous pouvez déplacer votre pion à la verticale, à l'horizontale, mais pas en diagonale et vous n'êtes pas obligé de déplacer votre pion selon le chiffre exact obtenu au dé. Vous ne pouvez terminer votre tour sur la case que vous occupiez au départ. Vous pouvez passer sur une case occupée par un autre joueur mais vous ne pouvez terminer votre tour sur une case déjà occupée par un autre joueur. Enfin, vous ne pouvez passer dans l'arène de combat ou à travers un mur.

Points d'attaque

Gardez le compte de vos points d'attaque grâce à votre décripteur de puissance PET. Au début de la partie, chaque joueur a 5 points d'attaque. Vous pouvez augmenter vos points d'attaque en gagnant des combats virtuels ou en déplaçant votre pion sur une des cases de points d'attaque. Si vous arrivez sur une case de points d'attaque, lancez le dé **à votre prochain tour de jeu** et additionnez le chiffre obtenu à vos points d'attaque. Ce lancement de dé constitue votre tour de jeu.

par Vous pouvez avoir en main un maximum de dix points d'attaque.

Remarque : L'ascenseur compte pour une case. **(Illustration)**

Battle Chips (Illustration of the Battle Chip in a PET)

There are 24 different Battle Chips.

When a player ends their turn on a red Battle Chip space, they may draw 1 Battle Chip.

Each Battle Chip has a Range, To Hit and Damage value.

The Range is the number you can see on the Battle Chip. An enemy must be this many squares away or less for you to score a hit. Squares may be counted vertically and horizontally but not diagonally.

When you place a Battle Chip into your PET-Power-D-Cryptor its To Hit and Damage value are revealed as a color. The colors are matched with numbers on the back of your Mission Card.

To hit with a Battle Chip you must roll a number equal to or greater than the revealed color's number.

A Battle Chip's damage is the number that matches the color in the damage window.

While all NetNavis can use all the chips, some Battle Chips are more powerful when used by certain NetNavis.

A player may hold 4 Battle Chips only – they must discard any extras to the discard pile

When Net Battling, only 1 battle chip may be used for the entire battle.
After a Battle Chip has been used it must be discarded.

Puces de combat (Illustration of the Battle Chip in a PET)

Il y a 24 puces de combat différentes.

Quand un joueur termine son tour sur une case rouge de puce de combat, il peut piger une puce de combat.

Chaque puce de combat a une portée et une valeur d'attaque et de dommage.

Le chiffre apparaissant sur la puce de combat représente sa portée. Pour que vous puissiez attaquer un adversaire, celui-ci doit se trouver sur une case à l'intérieur de la portée de votre pion, soit à un nombre de cases égal ou moindre au chiffre apparaissant sur la puce. Les cases peuvent être comptées à la verticale et à l'horizontale, mais pas en diagonale.

Quand vous placez une puce de combat sur votre décripteur de puissance PET, celui-ci révèle par une couleur la valeur d'attaque et de dommage de cette puce. Les couleurs correspondent aux chiffres apparaissant au dos de votre carte de mission.

Pour attaquer avec une puce de combat, vous devez obtenir au dé un chiffre égal ou supérieur au chiffre correspondant à la couleur révélée.

Le dommage d'une puce de combat correspond au chiffre que représente la couleur indiquée dans la fenêtre de dommage.

Bien que tous les NetNavis puissent utiliser toutes les puces de combat, certaines d'entre elles sont plus puissantes que d'autres quand elles sont utilisées par certains NetNavi.

Un joueur ne peut avoir en main que quatre puces de combat; il doit se débarrasser de toute puce en surplus sur la pile de l'écart.

Lors d'un combat virtuel, une puce de combat seulement peut être utilisée par combat. Quand une puce de combat a été utilisée, elle doit être mise dans la pile de l'écart.

Data Files

There are five different types of Data Files:

Heal – Roll a DIE and heal that number of hit points. Using this Data File counts as your action for that round.

Attack +1 - Your attack is worth +1 its damage.

Range +1 - Your range is worth +1 its range.

Re-roll – You may re-roll your battle dice once.

Virus- Viruses masquerade as Data Files. If you flip over a Data File that turns out to be a Virus you must battle it. **(See Virus Battling)**

When a player lands on one of the green Data File spaces, they may select one of the 4 chips closest to the Data File space on which they landed. You may not draw a Data File if there aren't any in the corner closest to the Data File space you are on.

A player may only hold 4 Data Files-extras must be placed in any corner that does not already have 4 Data Files. Players must keep Virus Files until they reach the 4 Data File limit.

Data Files must be kept face up in front of the player.

Data Files may only be used when Net Battling.

Fichiers de données

Il y a cinq types de fichiers de données différents :

Récupération – Lancez un DÉ pour récupérer le nombre de points d'attaque obtenu au dé. L'utilisation de ce fichier de données compte pour votre tour de jeu.

Attaque +1 – Ajoutez 1 aux dommages infligés.

Portée +1 – Ajoutez 1 à votre portée.

Relancez le dé – Vous pouvez relancer le dé.

Virus – Virus déguisé en fichier de données. Si vous retournez un fichier de données qui s'avère être un virus, vous devez le combattre. **(Voir la section «Combat contre un virus»)**

Quand un joueur arrive sur une des cases vertes de fichiers de données, il doit choisir une des quatre puces qui se trouvent le plus près de la case sur laquelle il est arrivé. Il ne peut piger un fichier de données s'il n'y en a pas dans le coin le plus près de la case fichiers de données où il se trouve.

Un joueur ne peut avoir en main que quatre fichiers de données. Tout fichier en surplus doit être placé dans un coin où il n'y a pas déjà quatre fichiers de données. Les joueurs doivent garder leurs fichiers de virus jusqu'à ce qu'ils atteignent la limite de quatre fichiers de données.

Les fichiers de données doivent être placés face visible devant le joueur.

Les fichiers de données ne peuvent être utilisés que lors des combats virtuels.

NET BATTLING

Virus Battling (Illustration of Virus information on the board)

Roll die to determine which Virus you will fight:

1 or 2 – Mettaur

3 or 4 - Swordy

5 or 6 – Blugon

Place your NetNavi on the Battle Start space on the blue side of the Battle Arena. The Virus starts on the red Battle Start space.**(Illustration)**

Choose the Battle Chip you want to use and slide it into your PET-Power-D-Cryptor.

Roll the die twice. The first roll is for your movement. You may move vertically or horizontally but not diagonally. You do not have to move the full number of the die roll. You may not move onto your opponent's side of the Battle Arena.

Your second roll is to see if you hit the Virus.

If you have a Data File, you may use one file per turn in the fight. Data Files last only one turn.

If you hit the Virus, move its damage counter the number equal to the damage on your Battle Chip. The damage counter moves from the light spaces to the dark ones.

When your turn is over, flip a Virus Busting Card to see where the Virus moves next.

Move the Virus then roll to see if the Virus hit – the die roll indicates the Virus' range for its attack this turn. If you are within the number of spaces the Virus rolls, you lose the number of hit points indicated on the board. If the Virus defeats you go back to your start space and reset your hit points to 5. Place the Battle Chip you used in a discard pile next to the draw pile.

Repeat until one of your damage counters is at zero.

If you defeat the Virus, you may roll the die and gain that much health back OR draw 1 Battle Chip from the draw pile. Once the Virus is defeated, return your NetNavi to its starting space and place the Battle Chip you used in the discard pile.

Re-shuffle the Virus Buster Cards after the battle.

COMBAT VIRTUEL

Combat contre un virus (Illustration of Virus information on the board)

Lancez le dé pour déterminer quel virus vous devez combattre :

1 ou 2 – Mettaur
3 ou 4 – Swordy
5 ou 6 – Blugon

Placez votre pion NetNavi du côté bleu de l'arène de combat, sur la case de départ. Le virus commence sur la case de départ du côté rouge de l'arène. **(Illustration)**

Choisissez la puce de combat que vous voulez utiliser et glissez-la dans votre décripteur de puissance PET.

Lancez le dé deux fois. Le premier lancer détermine votre déplacement. Vous pouvez déplacer votre pion à la verticale, à l'horizontale, mais non pas en diagonale. Vous n'êtes pas obligé de déplacer votre pion selon le chiffre exact obtenu au dé. Vous ne pouvez aller dans la section de votre adversaire.

Votre deuxième lancer détermine si vous avez touché le virus.

Pendant un combat, vous pouvez utiliser un fichier de données – si vous en avez – par tour de jeu. Un fichier de données n'a d'effet que pendant un tour de jeu.
Attack +1 and Range +1 chips may be played after the attack roll is made.
Les puces Attaque +1 et Portée +1 peuvent être jouées après que le dé d'attaque a été lancé.

Si vous touchez un virus, vous devez ajouter à ses points de dommage l'équivalent de la valeur de dommage apparaissant sur votre puce de combat. Le compteur de dommage doit être déplacé des cases pâles aux cases foncées.

Quand votre tour de jeu est terminé, retournez une carte virus pour savoir où le virus doit aller.

Déplacez le virus et lancez le dé pour savoir si le virus vous a touché. Le dé détermine la portée de l'attaque du virus pour ce tour de jeu. Si vous vous trouvez à l'intérieur du nombre de cases déterminé par le dé, vous perdez le nombre de points d'attaque indiqué sur la planche de jeu.

Répétez cette séquence jusqu'à ce qu'un des compteurs de dommage tombe à zéro.
par

Si vous avez réussi à combattre le virus, vous pouvez lancer le dé et récupérer des points selon le chiffre obtenu au dé OU vous pouvez piger une puce de combat de la pile de l'écart. Quand le virus est anéanti, remplacez votre pion NetNavi sur sa case de départ et placez la puce de combat que vous avez utilisée sur la pile de l'écart.

Si le virus gagne le combat vous devez retourner à votre case de départ et remettre vos points d'attaque à 5. Placez la puce de combat que vous avez utilisée sur la pile d'écart, à côté du talon.

Brassez de nouveau les cartes virus après un combat.

Player vs. Player Net Battling

On your turn, if you have at least 1 Data Chip, and you are adjacent to another player you may challenge that player to a Net Battle.

The same rules for battling a Virus apply to battling another player with these exceptions:

The Challenged player goes first and starts on the Battle Start space on the blue side of the Battle Arena.

The winning player wins one of the following:

Data Chip of their choice from the losing player,

One Battle Chip-the winning player must randomly choose a chip without looking at it.

Or the chance to heal, roll 1 die and add that number to your hit points.

After battling return to your start spaces and return the Battle Chips you used to the discard pile.

Play continues to the left of the player that challenged.

You cannot be challenged when you are on your start space.

Combat virtuel joueur contre joueur

À votre tour de jeu, si vous avez au moins une puce de combat et que vous vous trouvez sur une case adjacente à celle occupée par un autre joueur, vous pouvez provoquer ce joueur en duel.

Les règles du combat contre un virus s'appliquent ici, avec les exceptions suivantes :

Le joueur provoqué en duel commence le combat sur la case de départ du côté bleu de l'arène de combat.

Le gagnant peut obtenir une des récompenses suivantes :
une puce de données de son choix appartenant au perdant,
une puce de combat – qu'il doit prendre au hasard sans regarder –, ou une chance de récupération. Dans ce dernier cas, il doit rouler le dé et ajouter la valeur obtenue au dé à son nombre de points d'attaque.

Après le combat, les joueurs doivent replacer leur pion sur leur case de départ et mettre les puces de combat dans la pile de l'écart.

Le jeu se poursuit vers le joueur de gauche qui a été défié.

Un joueur ne peut être provoqué en duel si son pion se trouve sur sa case de départ.

Battling PharaohMan

When a player has collected the 3 Data Files on their Mission Card, on their turn they may challenge PharaohMan by entering through the doors on either side of the Battle Arena.

The same rules for battling a Virus apply to battling PharaohMan with these exceptions:

If PharaohMan wins a battle but takes damage he does not regenerate that damage after a battle is over.

The First player to defeat PharaohMan wins the game!

Combat contre PharaohMan

Quand un joueur a amassé les trois fichiers de données de sa carte de mission, il peut, à son tour de jeu, provoquer PharaohMan en duel. Pour le faire, il doit passer les portes situées d'un des côtés de l'arène de combat.

Les règles du combat contre un autre joueur s'appliquent ici, avec les exceptions suivantes :

Si PharaohMan gagne le combat mais subit aussi des dommages, il ne récupère pas ses points de dommage après le combat.

Le premier joueur à vaincre PharaohMan gagne la partie!

(LEGAL)

© 2004 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.

Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303.

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312.

Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.

Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.

Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys.

Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835.

Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels.

Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

©CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 2004 All Rights Reserved.

TM and (R) are trademarks of CAPCOM Co., Ltd. Tous droits réservés. ™ et ® désignent des marques de CAPCOM Co., Ltd.