

# JAWS™

2-4 Players • Ages 12 & Up • 60 Minutes

## Instructions



### Aperçu du Jeu

Un joueur joue le rôle du requin. Les autres joueurs jouent les rôles de Quint, Chef Brody et Hooper, qui travaillent ensemble en tant qu'équipage pour éliminer le requin.

Un jeu complet se joue sur deux Actes, dans lesquels le succès de l'Acte 1 offre des avantages avant l'Acte 2. Cependant, l'un ou l'autre Acte peut être joué séparément pour un jeu plus court (voir page 12).

### ACTE 1 : Amity Island

À chaque tour, le requin se déplace secrètement dans l'eau entourant l'île, mangeant des nageurs tout en essayant d'éviter d'être détecté.

Pendant ce temps, l'équipage sauve les nageurs et tente de localiser le requin.

### ACTE 2 : l'Orca

L'acte 2 se déroule sur le bateau de Quint, l'Orca.

À chaque tour, les membres d'équipage sélectionnent des armes et tentent de prédire où le requin va apparaître. Puis le requin refait surface, attaquant le bateau et l'équipage avant de plonger hors de vue.

### Objectif

L'équipage gagne la partie s'il élimine le requin.

Le requin gagne s'il élimine les trois membres d'équipage ou détruit l'Orca.

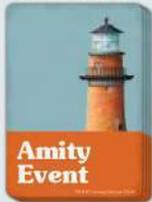


**Watch the How To Play video!**

[Ravensburger.com/JawsGamePlay](http://Ravensburger.com/JawsGamePlay)

# Acte 1 : Amity Island

Event Cards



Swimmer Tokens



Game Board (Act 1: Amity Island)

## Acte 1 : Setup

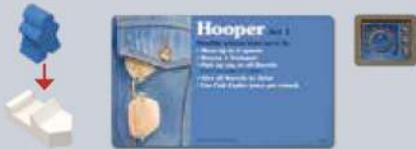
- Dépliez le plateau de jeu et placez-le sur le côté Amity Island: Acte 1. Le plateau de jeu comporte des espaces, séparés par des lignes blanches.
- Mélangez les cartes Amity Event et placez-les face cachée près du plateau de jeu.
- Placez les 16 jetons nageur dans une réserve près du plateau de jeu.
- Décidez qui sera le requin. Les autres joueurs seront l'équipage et choisiront leurs rôles de membre d'équipage. Tous les rôles seront transférés dans l'acte 2.

Remarque: dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur d'équipage contrôle un membre d'équipage différent.  
 Dans une partie à 3 joueurs, les deux joueurs d'équipage contrôlent chacun un membre d'équipage et contrôlent collectivement le troisième membre d'équipage.  
 Dans une partie à 2 joueurs, le joueur d'équipage contrôle les trois membres d'équipage.

- Donnez aux joueurs leurs tableaux de personnages correspondants avec l'acte 1 face vers le haut et terminez la configuration pour chaque personnage.

**Quint:**  
 Prenez deux jetons baril et placez-les à côté de votre plateau de personnage pour indiquer qu'ils sont sur l'Orca. Placez les jetons de baril restants sur la boutique (espace central). Placez le Quint Mover (vert) dans le Orca Mover (marron) au Dock sur le côté est de l'île (espace 8).

**Brody:**  
 Prenez le jeton «Beach Closed» et le jeton jumelles. Placez le Brody Mover (noir) sur le Amity P.D. (espace 6).



### Hooper:

Prenez le jeton «Radar à poissons». Placez le Hooper Mover (bleu) dans le Hooper's Boat Mover (blanc) au Dock sur le côté ouest de l'île (espace 5).



### Shark:

Attachez un clip à votre plateau personnel et faites-le glisser sur 0 de la piste des nageurs. Prenez les quatre Power Tokens et le Shark Mover. Ne placez PAS le Shark Mover sur le plateau de jeu. Il n'est utilisé que dans des situations spécifiques, qui seront expliquées plus loin.

**Remarque :** Si c'est la première fois que quelqu'un joue, montrez les Power Tokens à tous les joueurs afin qu'ils sachent quels pouvoirs le Requin pourrait utiliser (voir POWER TOKENS à la page 4). Pendant le jeu, les Power Tokens sont tenus secrets de l'équipage.

#### Exemple de setup :

Le Requin choisit de commencer sur la North Beach et écrit «N» sur le Shark Tracker Pad.

Round	Location	Swim	
Start	N		
1		N	S
2		N	S

Prenez le Shark Tracker Pad et un stylo. Choisissez un lieu de départ. Il y a douze espaces contenant de l'eau, chacun désigné par un chiffre ou une lettre différent. Choisissez un espace et écrivez le chiffre ou la lettre correspondant dans la colonne Emplacement à côté de «Start».

**Ne donnez PAS à l'équipage votre lieu de départ.**

Tous les mouvements du requin sont enregistrés dans le Shark Tracker Pad et gardés secrets.

**Astuce :** Commencer dans l'un des quatre espaces de plage peut vous donner un accès facile aux nageurs au premier tour.

6. Mettez de côté tous les autres composants. Ils ne seront pas utilisés dans l'acte 1.

## Acte 1 : Aperçu

**Objectif de requin :** manger autant de nageurs que possible tout en évitant d'être détecté par l'équipage.

**Objectif de l'équipage :** localiser le requin et y attacher deux barils, tout en protégeant les nageurs d'être mangés.

L'Acte 1 se joue en tours, chacun composé de trois phases, jouées dans cet ordre:

1. Phase d'événement
2. Phase de requin
3. Phase d'équipage

## Phase 1 : Phase d'événement

Piochez une carte du deck Amity Event et placez les nageurs de la réserve dans les espaces de plage selon les lettres indiquées à côté de l'icône du nageur.



#### Remarque :

Michael (le fils de Brody) est un jeton nageur spécial. Lorsque vous placez des nageurs, nne placez PAS Michael. Ne placez Michael que si une carte Événement le précise.

Ensuite, lisez à haute voix le texte de l'événement et suivez les instructions données. Certains événements nécessiteront une action immédiate, tandis que d'autres affecteront les phases plus tard dans le cycle.

Event Name

Amity Island in the News

N SS EE

Any one Crew Member may take one extra action this round.

New Swimmers

Event Text

"A cloud has appeared on the horizon of this beautiful resort community. A cloud in the shape of a killer shark."  
- TV News Reporter

#### Exemple de phase d'événement :

placez un nageur de la réserve dans l'eau de North Beach, deux nageurs dans l'eau de South Beach et deux nageurs dans l'eau d'East Beach.

Selon le texte de l'événement, un membre d'équipage recevra une action supplémentaire dans ce tour.

## Phase 2 : Phase du Requin

Au cours de cette phase, le requin peut faire jusqu'à 3 actions et peut choisir de jouer un Power Token.  
Les actions peuvent être utilisées plusieurs fois et dans n'importe quel ordre. Les actions possibles du Shark sont :

### DÉPLACEMENT

Déplacez-vous dans l'eau vers un espace adjacent. Les espaces en diagonale ne sont pas adjacents et vous ne pouvez pas vous déplacer sur le terrain.

### MANGER UN NAGEUR

Mangez un nageur dans votre espace.

### UTILISER UN TOKEN DE POUVOIR

Utilisez l'un de vos 4 tokens de pouvoir. Vous ne pouvez en utiliser qu'un seul par tour.

**Ne montrez PAS ou ne dites pas vos actions à l'équipage.**

Après avoir planifié votre tour complet, enregistrez-le sur votre Shark Tracker Pad. Annoncez ensuite que votre tour est terminé et donnez à l'équipage les informations suivantes :

### NAGEURS MANGÉS

Retirez les nageurs que vous avez mangé du plateau et remettez les dans la réserve, puis faites glisser le clip vers le haut de la piste des nageurs sur votre tableau personnel. Si votre piste de nageur atteint 9, l'acte 1 se termine immédiatement (*voir Fin de l'acte 1 à la page 6*).

### CAPTEURS DE MOUVEMENT

Vous devez informer l'équipage des capteurs de mouvement sur les barils flottants que vous avez déclenché pendant votre tour (*voir CAPTEURS DE MOUVEMENT*).

### JETON DE PUISSANCE

Faites savoir à l'équipage si vous avez joué un token de pouvoir. Si vous en avez joué un, ne montrez pas à l'équipage lequel vous avez joué - cela reste secret (*voir TOKENS DE POUVOIR*).

## CAPTEURS DE MOUVEMENT

Au fur et à mesure que le jeu progresse, il peut y avoir des barils flottant dans l'eau. Chaque baril est doté d'un capteur de mouvement.

À tout moment de votre tour, si vous êtes dans un espace avec un baril flottant, vous déclenchez son capteur de mouvement.

À la fin de votre tour, vous devez informer l'équipage de tout baril dont vous avez déclenché les capteurs de mouvement.

**Vous n'avez PAS à dire quand vous les avez déclenchés - que ce soit avant ou après avoir mangé des nageurs - ou dans quel ordre vous les avez déclenchés si vous avez déclenché plusieurs détecteurs de mouvement**

## TOKENS DE POUVOIR

Chaque token de Pouvoir vous donne une capacité spéciale lors du tour joué. Chacun ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie. Si vous choisissez de jouer un Power Token, informez l'équipage et placez-le face cachée devant vous. **Ne dites PAS à l'équipage quel jeton vous jouez.**

Les Power Tokens du Shark sont :

### FEEDING FRENZY

Vous pouvez manger TOUS les nageurs dans votre espace en une seule action.

### EVASIVE MOVES

Vous ne déclenchez aucun capteur de mouvement ce tour, même si vous vous déplacez dans des espaces avec des barils flottants.

### OUT OF SIGHT

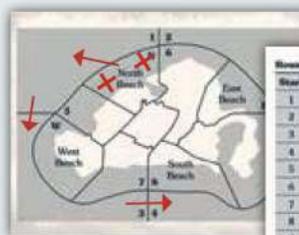
Si Brody utilise ses jumelles (*voir UTILISER DES JUMELLES à la page 5*) ou si Hooper utilise son Radar à poissons (*voir UTILISER LE RADAR A POISSONS à la page 6*) ce tour, dites-leur que vous n'êtes PAS là ou à proximité, même si ce n'est pas vrai .

**Remarque :** le jeton est remis dans la boîte à la fin du tour, même si l'équipage n'a effectué aucune action de recherche.

**Remarque :** Si Quint lance un tonneau dans votre espace, vous devez toujours annoncer que vous avez été touché.

### SPEED BURST

Vous pouvez vous déplacer jusqu'à trois cases en une seule action. Cela ne peut être fait qu'une seule fois. Toutes les autres actions de déplacement que vous effectuez représentent un espace, comme d'habitude.



Round	Location	Swimmers Eaten	Power Tokens
1	N	L S E W	FF OOS SB EM
2	N	S E W	FF OOS SB EM
3	N	S E W	FF OOS SB EM
4	N	S E W	FF OOS SB EM
5	N	S E W	FF OOS SB EM
6	N	S E W	FF OOS SB EM
7	N	S E W	FF OOS SB EM
8	N	S E W	FF OOS SB EM
9	N	S E W	FF OOS SB EM
10	N	S E W	FF OOS SB EM

**Exemple de phase de requin :** Le requin commence le tour à North Beach (N), et deux nageurs ont été placés à North Beach pendant la phase d'événement. Le requin utilise ses deux premières actions pour manger les deux nageurs (un nageur par action), lui laissant encore une action.

Le déplacement d'un seul espace permettrait à l'équipage de le localiser facilement, de sorte que le requin utilise son token de pouvoir **Speed Burst**, ce qui lui permet de se déplacer de trois espaces pour sa troisième action. Ils se déplacent de l'espace N jusqu'à l'espace 4 dans l'espoir d'échapper à l'équipage.

Sur la ligne Round 1 du Shark Tracker Pad, le joueur Shark écrit «4» dans la colonne Emplacement (son nouvel emplacement) et écrit «2» à côté du «N» dans la colonne Swimmers Eaten (il a mangé deux nageurs à North Beach). Ils encerclent «SB» dans la colonne Power Tokens, car il a utilisé son token de pouvoir **Speed Burst**.

## Phase 3 : Phase de l'équipage

Au cours de cette phase, chaque membre d'équipage peut effectuer jusqu'à 4 actions. L'équipage peut prendre son tour dans n'importe quel ordre, mais une fois qu'un membre d'équipage commence son tour, il doit le terminer avant que le prochain membre d'équipage ne prenne son tour.

Chaque membre d'équipage peut choisir parmi différentes actions, comme décrit dans les sections suivantes. Les actions peuvent être prises plusieurs fois (sauf indication contraire) et dans n'importe quel ordre.

### Quint

Quint pilote l'Orca dans l'eau autour de l'île d'Amity pour sauver les nageurs et lancer des barils dans l'eau, dans l'espoir de toucher le requin.

Les actions possibles de Quint sont :

#### DÉPLACEMENT

Déplacez-vous dans l'eau vers un espace adjacent. Les espaces en diagonale ne sont pas adjacents et vous ne pouvez pas vous déplacer sur le terrain.

#### SAUVER UN NAGEUR

Retirez un nageur de votre espace et remettez-le dans la réserve.

#### RAMASSER LES BARILS

Ramasser n'importe quel nombre de barils dans votre espace à partir d'un quai, de l'eau ou du bateau de Hooper. Chaque source est une action distincte.

*Par exemple, ramasser des barils d'un quai et ramasser des barils flottant dans l'eau sont deux actions distinctes.*

#### LANCER UN BARIL (une fois par tour)

Quint lance un baril dans l'eau en utilisant un fusil harpon qu'il a sur l'Orca. Vous pouvez lancer un baril dans **votre propre espace ou dans un espace adjacent**. Les espaces diagonaux ne sont pas adjacents. Vous ne pouvez pas lancer un baril sur terre. Lorsque vous lancez un baril, placez le jeton de baril dans l'espace que vous visez.

Le requin doit annoncer s'il se trouve dans cet espace. Si le requin est dans cet espace, il est touché et le baril y est attaché. Placez le tonneau sur le plateau de personnel du requin. S'il s'agit du deuxième baril attaché au Requin, l'Acte 1 se termine immédiatement (*voir Fin de l'Acte 1 à la page 6*).

Si le requin n'est pas dans cet espace, le baril reste dans l'eau. C'est maintenant un baril flottant avec un capteur de mouvement que le requin pourrait déclencher lors des prochains tours.

## Brody

Brody se déplace sur l'île d'Amity pour sauver les nageurs, livrer des barils aux quais, aider à localiser le requin et fermer les plages.

Les actions possibles de Brody sont :

#### DÉPLACEMENT

Déplacez-vous à travers le terrain vers un espace adjacent. Les espaces diagonaux ne sont pas adjacents et vous ne pouvez pas vous déplacer dans l'eau.

#### SAUVER UN NAGEUR

Retirez un nageur de votre espace et remettez-le dans la réserve.

#### RAMASSER UN BARIL

Si vous êtes à la boutique, prenez un baril. Placez le baril sous votre pion pour indiquer que vous le portez.

**Vous ne pouvez transporter qu'un seul baril à la fois.**



#### DÉPOSER UN BARIL

Si vous êtes à un quai et que vous portez un baril, déposez-le en plaçant le baril sur le symbole du baril. Il n'y a pas de limite au nombre de barils pouvant être dans un quai.



#### UTILISER DES JUMELLES (une fois par tour)

Si vous êtes sur l'une des quatre plages, placez le jeton Jumelles sur votre espace. Le requin doit annoncer s'il est dans l'eau à cette plage. S'il y est, placez-y le Shark Mover.



**Remarque :** N'oubliez pas que si le requin a joué le jeton de pouvoir hors de vue ce tour-ci, il vous dira qu'il n'est pas là, que ce soit vrai ou non.

#### FERMER UNE PLAGE (une fois par tour)

Si vous êtes au bureau du maire ou au Amity P.D, vous pouvez fermer n'importe quelle plage, tant qu'elle n'a pas de nageurs. Placez le token «Beach Closed» face visible sur la plage.



*Beach Closed Token (Face Up)*

Lorsqu'une carte d'événement vous oblige à placer un ou plusieurs nageurs sur cette plage, ne les placez pas, mais retournez plutôt le jeton pour qu'il affiche «Opening Soon». La prochaine fois qu'une carte Événement vous fera placer un ou plusieurs Nageurs sur cette Plage, ne les placez pas, mais retirez plutôt le token «Beach Closed» du plateau de jeu.

**Remarque :** Une seule plage peut être fermée à tout moment. Si une plage est fermée, vous pouvez effectuer cette action pour fermer une autre plage. Déplacez le token «Beach Closed» vers la plage que vous souhaitez fermer et assurez-vous de le retourner face visible.

## Hooper

Hooper pilote son hors-bord dans l'eau autour de l'île d'Amity pour aider à localiser le requin, livrer des barils à Quint et sauver des nageurs.

Les actions possibles de Hooper sont les suivantes :

### DÉPLACEZ

Le bateau de Hooper se déplace plus rapidement que celui de Quint, vous pouvez donc déplacer **jusqu'à 2 cases en une seule action**. Chaque mouvement doit se faire dans l'eau vers un espace adjacent. Les espaces en diagonale ne sont pas adjacents et vous ne pouvez pas vous déplacer sur un terrain.

### SAUVER UN NAGEUR

Retirez un nageur de votre espace et remettez-le dans la réserve.

### RAMASSER LES BARILS

Prenez n'importe quel nombre de barils dans votre espace à partir d'un quai ou dans l'eau. Chaque source est une action distincte. *Par exemple, ramasser des barils d'un quai et ramasser des barils flottant dans l'eau sont deux actions distinctes.*

### DONNER DES BARILS À QUINT

Si vous êtes dans le même espace que Quint, donnez-lui **TOUS** les barils que vous avez sur votre bateau. Placez les tonneaux à côté du plateau de personnages de Quint pour indiquer qu'ils sont maintenant sur l'Orca.

**Remarque :** Hooper ne peut pas lancer de barils dans l'eau. Seul Quint a cette capacité.

### UTILISEZ LE RADAR A POISSONS

(une fois par tour)

Placez le token «Fish Finder» dans l'eau de votre espace. Le requin doit annoncer où ils se trouvent par rapport au détecteur de poissons.

- Si le requin est dans le même espace, il doit vous le dire. Placez-y le Shark Mover.
- Si le requin se trouve dans un espace adjacent qui est connecté par l'eau, il doit vous dire qu'il est "à proximité". Les espaces diagonaux ne sont pas adjacents.
- Si le requin n'est ni dans le même espace ni dans un espace adjacent, il doit vous dire qu'il n'est «pas là ou à proximité».

**Remarque :** N'oubliez pas que si le requin a joué son pouvoir «Out of Sight» ce tour-ci, il vous dira qu'il n'est pas là ou à proximité, que ce soit vrai ou non.



**Exemple 1 de Radar à Poissons :** Hooper l'utilise dans l'espace 1. Le requin annonce qu'il est à proximité, ce qui signifie qu'il est dans un espace adjacent. L'équipage sait maintenant que le requin se trouve dans l'un des quatre emplacements possibles: espace 3, espace 5, espace N ou espace 2.



**Exemple 2 de Radar à Poissons :** Hooper l'utilise dans l'espace 7. Le requin annonce qu'il n'est pas là ou à proximité. L'équipage sait maintenant que le requin n'est PAS dans l'espace 3, l'espace W, l'espace 7 ou l'espace S.

## Fin du Tour

Après que les trois membres d'équipage aient joué leur tour, la manche est terminée.

Si le requin a joué un pouvoir ce tour-ci, le token est retourné face cachée dans la boîte.

Commencez un nouveau tour, en commençant par la phase d'événement.

## Fin de l'Acte 1

L'acte 1 se termine immédiatement si :

1. L'équipage attache un deuxième baril au requin.
2. Le requin dévore 9 nageurs.

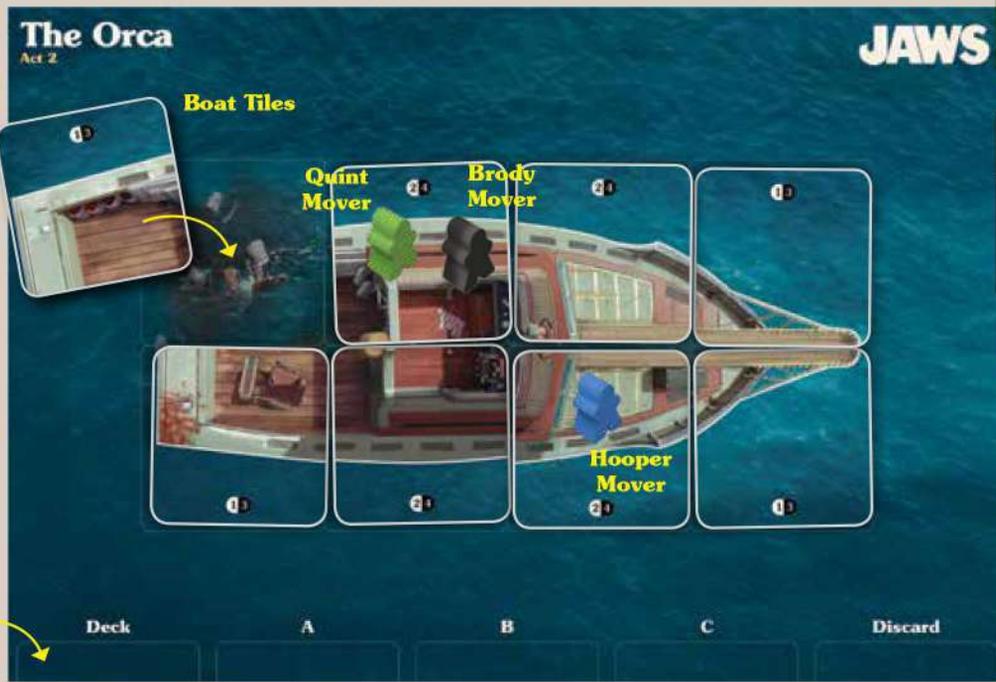
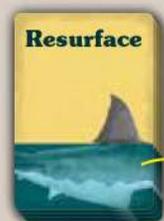
Passez à l'acte 2. Ne déplacez pas le clip de la piste des nageurs dévorés, car son emplacement détermine le nombre de cartes que l'équipage et le requin recevront dans l'acte 2.

# Acte 2 : l'Orca

Resurface Tokens



Resurface Cards



Game Board (Act 2: The Orca)

Gear Cards

## Acte 2 : Setup

- Mélangez les cartes Shark Ability et donnez au hasard au requin le nombre de cartes indiqué par la piste de nageur de son tableau personnel de l'acte 1. Il peut regarder ses cartes, mais doit les garder cachées du reste de l'équipage.
- Donnez à chaque membre d'équipage ses deux cartes d'équipement correspondantes et leur jeton cible.
- Mélangez les cartes Crew Gear et donnez au hasard à l'équipage le nombre de cartes indiqué par la piste du nageur du requin. **L'équipage répartit immédiatement ces cartes entre les trois membres d'équipage comme bon leur semble.**
- Chaque membre d'équipage place toutes ses cartes d'équipement face visible à côté de son plateau de personnages.
- Retournez les quatre tableaux de personnages du côté de l'acte 2. Attachez un clip à chaque planche de personnage et faites-le glisser sur la fente 0 en haut de la piste de blessure.
- Retournez le plateau de jeu du côté de l'Orca: Acte 2.
- Construisez l'Orca en plaçant une tuile Bateau dans chacune des huit zones du plateau de jeu, comme indiqué dans l'image ci-dessus. Assurez-vous que chaque tuile montre le côté intact.
- Mélangez les cartes Resurface et placez-les face cachée à l'endroit désigné «Deck» sur le plateau de jeu.
- Chaque membre d'équipage place son pion sur un espace du bateau de son choix. Il n'y a pas de limite au nombre de membres d'équipage qui peuvent partager un espace.
- Donnez au joueur Requin les trois gros jetons Resurface et le Shark Mover.
- Placez les trois petits jetons de Resurface et les trois dés à côté du plateau de jeu.
- Mettez de côté tous les autres composants, y compris les cartes supplémentaires de capacité de requin et les cartes d'équipement d'équipage. Ils ne seront pas utilisés dans l'acte 2.

Crew Gear	Shark Abilities	Shark
3	10	9
4	9	8
5	8	7
6	7	6
7	6	5

### Exemple :

Dans l'acte 1, le requin a mangé sept nageurs. En conséquence, dans l'acte 2, le joueur de requin reçoit huit cartes de capacité de requin et l'équipage obtient collectivement cinq cartes d'équipement d'équipage.

## Acte 2 : Aperçu

Le requin commence chaque tour sous l'eau, puis refait surface dans l'une des huit zones autour de l'Orca.

L'équipage doit prévoir où le requin va refaire surface, dans l'espoir de l'attaquer. Puis le requin attaque avant de replonger dans les profondeurs de l'océan.

**Objectif Requin :** Éliminez les trois membres d'équipage ou détruisez complètement l'Orca.

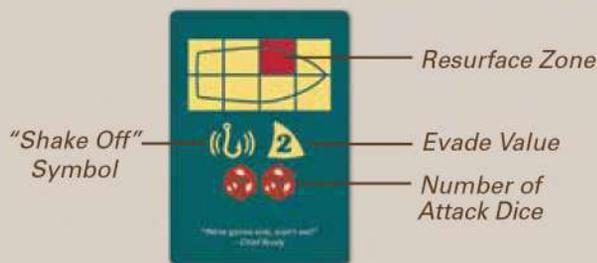
**Objectif de l'équipage :** éliminer le requin.

L'acte 2 se joue en tours, chacun se compose de six étapes, jouées dans cet ordre:

1. Resurface
2. Choix du requin
3. Préparation de l'équipage
4. Requin révélé
5. Attaques d'équipage
6. Attaques de requin

## Etape 1 : Resurface

Retournez les trois premières cartes Resurface et placez-les face visible à chaque endroit (A, B ou C) du plateau de jeu. Les cartes doivent être tournées afin que le contour du bateau corresponde à l'orientation de l'Orca sur le plateau de jeu.



Il y a donc 3 zones où le requin peut refaire surface pour ce tour. La zone de resurface (en rouge) est la zone où le requin refera surface s'il choisit cette carte.

Chaque carte Resurface a une valeur d'Évasion, un certain nombre de dés, et éventuellement un symbole «Shake Off». Ceux-ci sont expliqués plus loin.

Placez les petits jetons de resurface (A, B et C) dans les espaces des zones correspondantes afin que les joueurs puissent voir plus facilement toutes les options de resurface pour le tour.

**Remarque :** Si les cartes Resurface sont épuisées, mélangez la pile de défausse pour créer un nouveau deck.

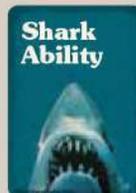
## Etape 2 : Choix du Requin

Le requin sélectionne secrètement l'une des trois cartes Resurface en jouant un grand jeton Resurface (A, B ou C) face cachée devant lui.

Le requin peut également jouer une carte de capacité de requin de sa main en plaçant la carte face cachée sous son jeton de surface.

### CARTES DE CAPACITÉ DE REQUIN

Chaque carte de capacité de requin améliore le tour du requin d'une manière ou d'une autre. La capacité est active pendant la manche dans lequel la carte est jouée. La carte est retirée du jeu à la fin du tour, que la capacité ait été utilisée ou non.



## Etape 3 : Préparation de l'équipage

L'équipage se prépare à l'apparition du requin en se déplaçant (facultatif), en choisissant des armes et en plaçant des jetons cibles. L'équipage peut discuter de leurs options et intentions, mais il ne devrait pas en discuter avant que le requin n'ait verrouillé son jeton de resurface à l'étape 2.

**SE DÉPLACER** Chaque membre d'équipage peut se déplacer jusqu'à 2 espaces adjacents. Vous pouvez vous déplacer dans des espaces de bateau et / ou des espaces aquatiques. Cependant, passer d'un espace aquatique à un espace bateau adjacent nécessite de remonter sur le bateau et prend vos deux mouvements.

**CHOISIR UNE ARME** Chaque membre d'équipage choisit UNE arme sur ses cartes d'équipement d'équipage, dans l'espoir d'attaquer le requin. Il existe trois types d'armes, désignées par le symbole dans le coin supérieur gauche de la carte.



**ARMES DE MELEE** Ce sont des armes de courte portée qui vous permettent de lancer des dés pour infliger des blessures au requin.



**ARMES À FEU** Ces armes permettent de lancer des dés pour infliger des blessures au requin. Elles peuvent être utilisés à n'importe quelle distance.



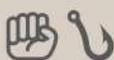
**ARMES AMOVIBLES** Ce sont des armes attachées au Requin. Ils ont un effet qui le gêne et l'effet reste actif aussi longtemps que l'arme est attachée au requin.

Chaque membre d'équipage place sa carte d'arme choisie au-dessus de son plateau personnel.

## PLACER LE TOKEN CIBLE



Chaque membre d'équipage place son token cible dans l'espace aquatique de la zone où ils pensent que le requin va refaire surface. Plusieurs membres d'équipage peuvent cibler le même espace.



Si vous utilisez une arme de mêlée ou une arme amovible, **vous devez être dans le même espace ou à côté de l'espace aquatique** que vous visez.



Si vous utilisez une arme à feu, vous pouvez viser n'importe quel espace aquatique, où que vous soyez.

## ACCESSOIRES

Les cartes d'équipement de l'équipage qui n'ont pas de symbole dans le coin supérieur gauche sont des accessoires qui peuvent être utilisés en plus des armes.

Les trois types d'accessoires sont :

**CHUM** Une fois que le requin a verrouillé son jeton de resurface à l'étape 2, Chum peut être joué. Le requin doit révéler l'un des deux jetons de resurface qu'il n'a pas choisis. Cela donne à l'équipage une meilleure chance de prédire où le requin va refaire surface. **Une seule carte Chum peut être jouée à chaque tour.**

**AMMO** Le pistolet et le fusil sont chacun chargés d'un seul coup. Avoir des munitions supplémentaires vous permet de jeter les munitions au lieu de l'arme après l'avoir tirée, vous pouvez donc enregistrer l'arme pour l'utiliser dans un round ultérieur.

**CAGE A REQUINS** Elle peut être jouée avant que le Requin ne lance une attaque. Le membre d'équipage qui l'utilise ne peut pas subir de blessures dans le round au cours duquel il est joué.

## Etape 4 : Le requin apparaît

Le requin retourne son jeton de resurface choisi. Défaussez les deux cartes Resurface qui n'ont pas été choisies. Placez le Shark Mover dans l'espace aquatique de la zone choisie et renvoyez tous les jetons cibles qui ne se trouvent pas dans cet espace.

Si le requin a joué une carte de capacité de requin, elle est également révélée à ce moment et sa capacité entre en vigueur.

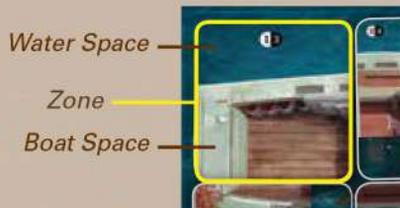
## SHAKE OFF

Si la carte Resurface choisie a un symbole «Secouer», le Requin secoue (défausse) toutes les Armes Attachables qui lui sont attachées.



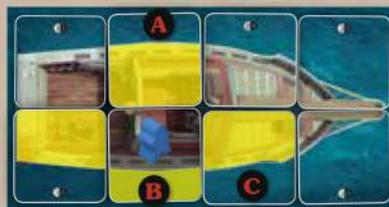
## ESPACES & ADJACENCES

L'adjacence dicte la façon dont l'équipage se déplace et attaque (avec des armes de mêlée et des armes amovibles), et comment le requin attaque.



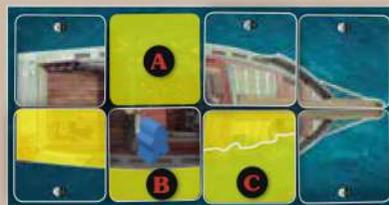
Au début de l'acte 2, chaque zone comprend deux espaces : un espace bateau et un espace eau. Après qu'une tuile de bateau a été détruite (retirée du jeu), cette zone n'aura qu'un seul grand espace d'eau. Les bordures de tous les espaces sont définies par des lignes blanches et des bords de tuile.

Deux espaces sont adjacents s'ils partagent une bordure (ligne blanche ou bord de tuile). Les espaces diagonaux ne sont pas adjacents.



**Exemple de contiguïté # 1** : l'espace de Hooper est adjacent à trois espaces de bateau et un espace d'eau. S'il utilise une arme de mêlée ou une arme attachable, sa seule option est de cibler la zone de resurface B.

À mesure que le bateau est endommagé, différents espaces gagneront ou perdront la contiguïté.



**Exemple de contiguïté # 2** : un espace de bateau a été endommagé (C) et un autre a été détruit (A). Hooper est maintenant adjacent à deux espaces de bateau et trois espaces d'eau parce que son espace partage une frontière avec chacun d'eux. S'il utilise une arme de mêlée ou une arme attachable, il peut cibler n'importe laquelle des trois options de zone de resurface car il est adjacent à toutes.

## Etape 5 : Attaque de l'équipage

Chaque membre d'équipage qui a ciblé la bonne zone peut attaquer le requin. Les membres d'équipage peuvent attaquer dans n'importe quel ordre. Les membres d'équipage qui ont ciblé la mauvaise zone n'attaquent pas.

Lorsque vous attaquez le requin, procédez comme suit, en fonction du type d'arme que vous avez utilisé.

### Armes de mêlée ou Arme à feu

Lancez le nombre de dés indiqué sur la carte et additionnez le nombre de Hits lancés. Si l'arme a + , ajoutez 1 coup au total.

Si le nombre total de coups est égal ou inférieur à la valeur d'Évasion du Requin (indiquée sur la carte Resurface), alors l'attaque échoue et le Requin ne prend aucune Blessure.

Si le nombre total de coups est supérieur à la valeur Esquive du requin, l'attaque réussit. Soustrayez la valeur d'Évasion du nombre total de coups, et le requin prend autant de blessures. Le Shark glisse le clip sur sa piste Wound une fente pour chaque blessure prise.

Certaines armes ont des capacités qui affectent leur utilisation. Assurez-vous de lire et d'appliquer le texte sur l'arme choisie.



**Rifle**

After you fire the Rifle either an Ammo or...

"We're gonna win, we'll see!"  
- Chad Doody

**Dice roll**

+  **Weapon bonus**

= 4 Hits

- 2 **Evade value**

**Results in 2 Wounds**

**Exemple d'attaque :** Hooper attaque avec son fusil. Il lance deux dés et obtient 3 coups. Parce que le fusil a +  il ajoute 1 coup supplémentaire, ce qui porte le total à 4 coups. Le requin a une valeur d'évasion de 2, donc l'attaque est réussie. Le requin prend 2 blessures (4 coups moins 2 esquives). Le requin déplace le clip de deux emplacements sur son Tracker de blessures.

### Armes amovibles

L'arme s'attache automatiquement au requin. Vous n'avez pas besoin de lancer les dés, et la valeur Esquive du requin n'a aucun effet. Placez la carte face visible devant le requin. La capacité de l'arme entre immédiatement en vigueur et reste en vigueur jusqu'à ce que le requin soit capable de s'en débarrasser.

## Etape 6 : Attaque du Requin

Le requin peut choisir d'attaquer le bateau OU un membre d'équipage dans l'eau.

### Attaquer le bateau

Vous pouvez choisir un espace de bateau pour attaquer. **Vous devez être adjacent à l'espace bateau que vous visez.**

Annoncez quel espace de bateau vous attaquez. Lancez le nombre de dés indiqué sur la carte Resurface et additionnez le nombre de coups lancés. Appliquez les résultats, en fonction des coups nécessaires pour endommager ou détruire l'espace bateau.

### Dommages et Destruction

Le côté intact de chaque tuile de bateau montre deux nombres. Le plus petit nombre représente le nombre de coup que le requin doit faire pour endommager l'Espace Bateau, et le plus grand nombre représente le nombre de coups nécessaires pour le détruire.



Le côté endommagé de chaque tuile de bateau n'affiche qu'un seul numéro. Ce nombre représente le nombre de coups nécessaires pour détruire l'espace bateau.



Si vous n'avez pas obtenu assez de coups pour endommager l'espace du bateau, l'attaque échoue.

Si vous avez obtenu suffisamment de coups pour endommager l'espace du bateau, retournez la tuile bateau du côté endommagé.

Si vous avez obtenu suffisamment de coups pour détruire l'espace bateau, retirez la tuile bateau du plateau de jeu.

Si un espace bateau est endommagé ou détruit, tous les membres d'équipage qui se trouvaient sur cet espace bateau tombent à l'eau. Après avoir retourné ou retiré la tuile de bateau, placez leur (s) démenageur (s) dans l'espace aquatique de cette zone.

### Attaquer un membre d'équipage

Vous pouvez choisir d'attaquer un membre d'équipage. **Le membre d'équipage doit être dans l'eau et il doit être dans votre espace ou dans un espace aquatique adjacent.** Vous ne pouvez pas attaquer un membre d'équipage qui est sur le bateau.

Annoncez le membre d'équipage que vous attaquez, puis lancez le nombre de dés indiqué sur la carte Resurface. Le membre d'équipage prend une blessure pour chaque coup obtenu. Le membre d'équipage glisse le clip sur sa piste de blessure une fente pour chaque blessure prise.

## ATTAQUES BONUS

Avant de retourner sous l'eau, le requin peut lancer une attaque bonus contre chaque membre d'équipage qui se trouve dans l'eau près de lui, comme suit :

**Un par un, lancez un dé contre chaque membre d'équipage qui se trouve dans votre espace ou dans un espace aquatique adjacent.**

Les membres d'équipage ciblés prennent une blessure pour chaque coup obtenu.



**Exemple d'attaque de requin :** le requin est adjacent à deux espaces de bateau et peut cibler l'un ou l'autre espace avec son attaque. Le requin choisit d'attaquer l'espace endommagé sur lequel se trouve Quint. La carte Resurface montre deux symboles de dés, donc le requin lance deux dés. Il gagne 3 coups, ce qui suffit pour détruire l'espace bateau. La tuile bateau est retirée du plateau de jeu. Quint était sur l'espace détruit, alors il tombe à l'eau.



**Exemple d'attaque bonus :** le requin peut lancer une attaque bonus sur chaque membre d'équipage qui se trouve dans l'espace du requin ou dans un espace aquatique adjacent. Le requin lance un dé contre Quint et jette un blanc. L'attaque bonus manque et Quint ne prend aucune blessure. Le requin lance un dé contre Brody (parce que son espace aquatique est maintenant adjacent au requin) et gagne deux coups. Brody prend deux blessures.

## ELIMINATION DES MEMBRES D'EQUIPAGE

Si le traqueur de blessures d'un membre d'équipage atteint le **X**, il est éliminé du jeu.

Retirez son pion du plateau de jeu et défaussez toutes ses cartes Gear.

## FIN DU TOUR

Une fois que le requin a terminé son attaque et ses attaques bonus, la manche est terminée et le requin replonge dans les profondeurs de l'océan.

Retirez le Shark Mover du plateau de jeu, remettez tous les jetons cibles à leurs membres d'équipage respectifs, et défaussez la carte Resurface face visible et la carte Capacité de requin (si vous en avez utilisé une).

Commencez un nouveau tour, en commençant par l'étape 1.

## FIN DU JEU

Le jeu peut se terminer de trois manières :

1. Si les trois membres d'équipage ont été éliminés, le requin gagne.
2. Si l'Orca a été détruit (toutes les tuiles Bateau ont été retirées), le Requin gagne.
3. Si le Shark's Wound Tracker atteint le **X**, le requin est éliminé et l'équipage gagne.



## Jouer l'acte 1 ou l'acte 2 séparément

L'acte 1 ou l'acte 2 peut être joué en tant que jeu autonome avec les modifications suivantes :

### Acte 1

Si la piste du nageur du requin atteint le niveau 7 (ou plus), le jeu se termine immédiatement et le requin gagne.

Si l'équipage attache un deuxième baril au requin avant que la piste du nageur n'atteigne 7, le jeu se termine immédiatement et l'équipage gagne.

### Acte 2

Pendant la configuration, donnez au requin six cartes aléatoires de capacité. Donnez à chaque membre d'équipage leurs cartes d'équipement correspondantes, puis donnez à l'équipage (en groupe) sept cartes d'équipement aléatoires, qu'ils se répartissent immédiatement entre les trois membres d'équipage comme bon leur semble.

## Questions fréquentes

### Acte 1

**Si un baril est sur un quai ou un bateau et que le requin nage dans cet espace, le capteur de mouvement du baril est-il déclenché ?**

*Non. Seuls les détecteurs de mouvement sur des barils flottant dans l'eau peuvent être déclenchés.*

**Si Quint lance un tonneau dans l'espace du requin pendant une manche au cours de laquelle le requin a joué son jeton de puissance hors de vue, le requin est-il toujours frappé avec le baril ?**

*Oui. Hors de vue ne vous aide qu'à éviter d'être détecté par le détecteur de poissons et les jumelles.*

**Quint peut-il lancer un baril dans un espace qui contient déjà un baril ?**

*Oui. Si le baril ne touche pas le requin, l'espace aura deux barils flottants. Il n'y a pas de limite au nombre de barils qui peuvent flotter dans un espace.*

**Si le requin nage à travers un espace avec un baril flottant, le baril se fixe-t-il au requin ?**

*Non. Un tonneau n'est attaché au requin que si Quint le lance dans l'espace actuel du requin.*

### Acte 2

**Est-ce correct si deux des trois cartes Resurface affichent la même zone Resurface ?**

*Oui. Les autres statistiques sur les cartes donneront au requin différentes options. Avec seulement deux zones de resurface parmi lesquelles choisir, il sera plus facile pour l'équipage de viser le requin.*

**Si un membre d'équipage cible l'espace correct, peut-il choisir de NE PAS attaquer le requin ?**

*Oui. Par exemple, un membre d'équipage peut vouloir sauver des munitions si le requin a une valeur d'évasion élevée, car une arme (ou des munitions) n'est défaussée que si elle est réellement utilisée dans une attaque.*

**Une arme de mêlée est-elle jetée après avoir été utilisée dans une attaque ?**

*Non à moins que la carte ne le dise. Chaque membre d'équipage a une arme de mêlée comme l'une de ses cartes d'équipement personnelles qui n'est jamais défaussée (sauf si le membre d'équipage est éliminé).*

**Si un membre d'équipage utilise un pistolet, doit-il cibler l'une des options de zone de resurface ?**

*Non. Ils peuvent viser n'importe quel espace aquatique. Étant donné que le pistolet permet de déplacer le jeton cible, cibler un espace aquatique adjacent à deux (voire trois) options de zone de resurface augmentera leurs chances de pouvoir attaquer le requin.*



**Contents:** 1 Double-Sided Game Board, 1 Shark Mover, 2 Boat Movers, 3 Crew Movers, 16 Shark Ability Cards, 16 Resurface Cards, 22 Gear Cards, 16 Amity Event Cards, 3 Dice, 1 Shark Tracker Pad, 4 Character Boards, 4 Board Clips, 8 Boat Tiles, 40 Tokens, Instructions

Instructions: © 2019 Ravensburger  
North America, Inc. All rights reserved.  
USe01



A CONCAST COMPANY

Jaws is a trademark and copyright of  
Universal Studios. Licensed by Universal  
Studios. All Rights Reserved.