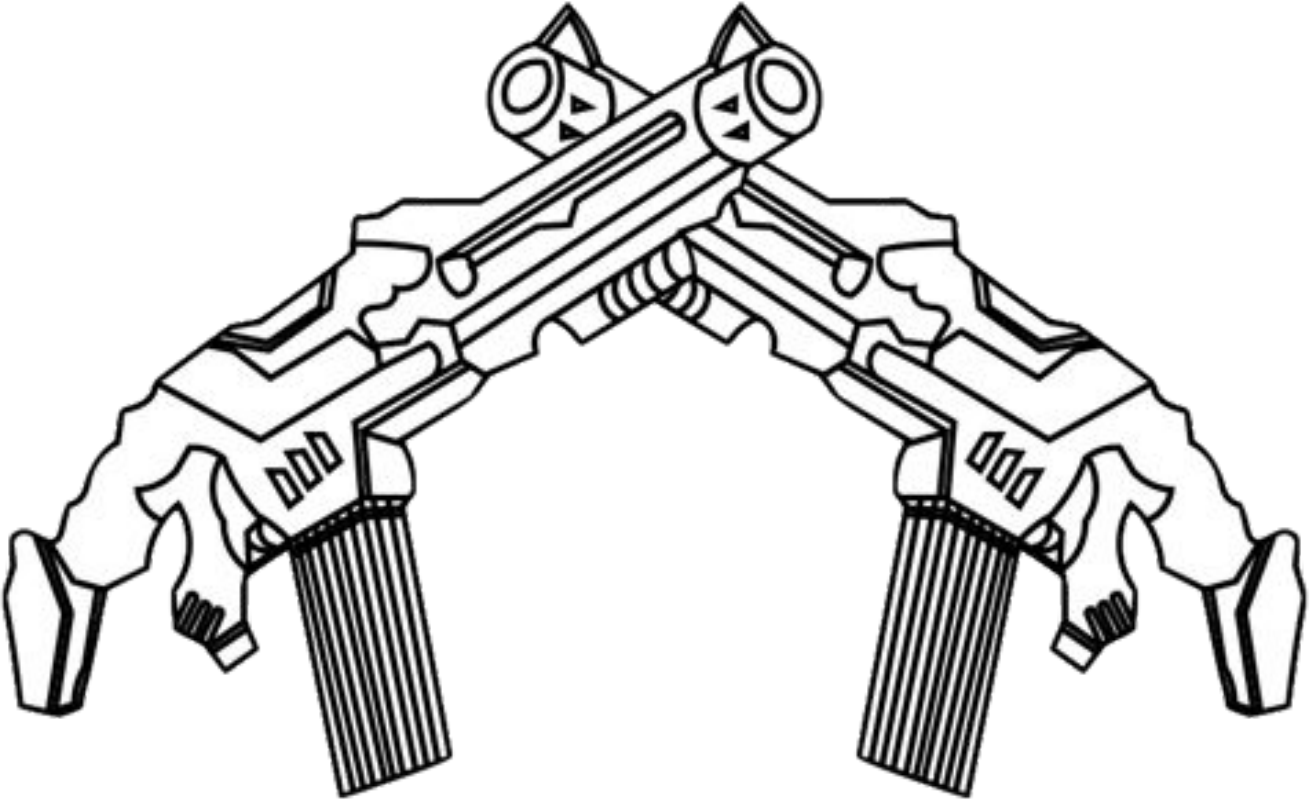


TUTORIEL KIT NERF BATTLE



MATÉRIEL & RÈGLES DU JEU

Matériel



ÉTAPE 1 : règles à respecter

Règle n° 1 : Vous êtes « blessé » lorsque vous ou quelque chose que vous tenez ou que vous portez est touché par une flèche. Tout ce qui touche votre corps et qui pourrait modifier ou arrêter le chemin de la fléchette compte pour un coup. Cela inclut vos vêtements, vos chaussures et votre pistolet.

Règle n° 2 : Pour votre sécurité n'oubliez pas de mettre vos lunettes de protection !

ÉTAPE 2 : vos armes

Nerf Elite Delta Trooper : x2

Comprend une cross amovible et une rallonge de canon pour pouvoir utiliser l'arme en 3 modes.

- 1 chargeur de 12 fléchettes.
- Pour tirer en rafale, il suffit de maintenir la détente enfoncée et d'actionner la glissière comme un fusil à pompe.

RÈGLES DU JEU

Conseil : répartissez les armes et les munitions équitablement au sein de chaque équipe.

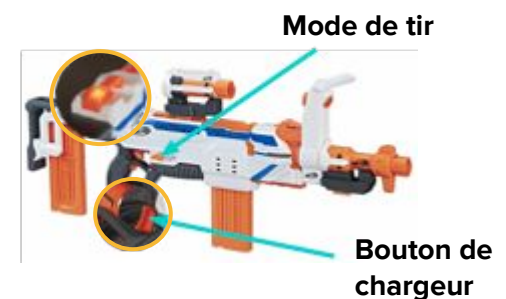
- Pour enlever le chargeur tirez la glissière vers l'arrière et laissez là dans cette position ! Ensuite, appuyez sur le « bouton de chargeur » pour retirer le chargeur.
- Une fois le chargeur remplacé, actionnez la glissière vers l'avant pour tirer.



Nerf Elite Modulus Regulator : x2

Dispose d'un système électronique permettant de choisir parmi 3 modes de tir : manuel, rafale ou automatique !

- 2 chargeurs de 12 fléchettes.
- Pour tirer, maintenez le bouton de sécurité enfoncé.
- Si le voyant lumineux clignote en rouge, c'est que vous n'avez plus de munition. Pour enlever le chargeur appuyez sur le « bouton de chargeur ».



Nerf Elite Infinus : x2

Tir automatique très rapide (fléchettes automatiquement chargées dans le tambour amovible).

- 1 chargeur de 30 fléchettes.
- Pour charger l'arme, faites glisser les fléchettes une par une dans la trappe située à l'arrière du fusil.
- Quand le chargeur est plein, le voyant lumineux clignote en jaune. Quand le voyant lumineux est jaune fixe, le chargeur est vide.



Nerf Elite Surgefire : x2

Chargeur en forme de barillet rotatif, mécanisme à pompe pour tirer les fléchettes d'affilée.

- 1 chargeur de 15 fléchettes.
- Pour tirer, actionnez la glissière vers l'arrière avant d'appuyer sur la gâchette.



RÈGLES DU JEU & MODES DE JEU

Nerf Elite Disruptor : x2

Chargeur en forme barillet rotatif pouvant accueillir jusqu'à 6 fléchettes.

- Pour tirer, actionnez la glissière vers l'arrière avant d'appuyer sur la gâchette.

Glissière



MODE DE JEU N°1 : “match à mort par équipe”

Objectif: éliminez tous les membres de l'équipe adverse pour gagner la partie.

Règles: chaque joueur a 3 points d'attaque. Lorsque vous touchez un joueur adverse, il perd un point d'attaque. Il doit alors compter lentement jusqu'à vingt en gardant son arme pointée en l'air. Il peut ramasser ses munitions pendant ce temps-là mais il n'a pas le droit de tirer et il ne peut pas être touché. Il compte ensuite les cinq derniers chiffres à voix haute et il dit « je suis de retour » pour revenir dans le jeu. Lorsqu'un joueur n'a plus de point d'attaque, il doit sortir du jeu définitivement.

Espace de jeu / Mise en place : Choisir un lieu qui offre des obstacles. Il faut que les joueurs puissent se cacher et éviter les balles des adversaires, voire même cacher des munitions. Une fois l'espace choisi, divisez le en deux camps, un pour chaque équipe.

ATTENTION : Pensez à ranger les objets fragiles (ordinateurs, portables,...) : ils risqueraient d'être abîmés dans le feu de l'action.

Nombre de joueurs : 10 joueurs (maximum)

Taille du groupe : 1 à 5 joueurs

Limite de temps : 10 minutes. Si passé cette limite, aucune des équipes n'a gagné, alors l'équipe qui remporte la partie est celle qui possède encore le plus de points d'attaque.

MODES DE JEU

MODE DE JEU N°2 : “battle royale”

Objectif : Dans ce mode de jeu tout le monde est votre ennemi. Tirez sur tout ce qui bouge !

Règles : Tous les joueurs sont dans l'espace de jeu. Le but est simple : trouver les meilleures armes et éliminer les autres joueurs. Le dernier joueur encore en vie gagne la partie. Dans ce mode de jeu chaque joueur a 3 vies. Lorsque vous touchez un joueur adverse, il perd une vie. Il doit alors compter lentement jusqu'à vingt en gardant son arme pointée en l'air. Il peut ramasser ses munitions pendant ce temps-là mais il n'a pas le droit de tirer et il ne peut pas être touché. Il compte ensuite les cinq derniers chiffres à voix haute et il dit « je suis de retour » pour revenir dans le jeu. Il doit ensuite sortir du jeu définitivement lorsqu'il n'a plus de vies.

Conseil : si vous n'avez plus de munitions, n'hésitez pas à voler celles des autres joueurs !

Espace de jeu / Mise en place : Cachez les armes et les munitions dans l'espace de jeu (confiez cette tâche à une personne extérieur au jeu). Ensuite, réunissez tous les joueurs au milieu de la pièce, puis comptez jusqu'à 3. Au top départ la partie commence ! Chaque concurrent doit trouver une arme et se mettre à couvert !

ATTENTION : chaque joueur n'a le droit qu'à une seule arme !

Nombre de joueurs : 10 joueurs (maximum)

Limite de temps : 10 minutes. Si passé cette limite, aucun concurrent n'a gagné, alors celui qui a éliminé le plus de joueurs gagne !

MODE DE JEU N°3 : “INVASION EXTRATERRESTRE”

Objectif : survivez à une attaque d'extraterrestres !

Règles : la Terre est attaquée par des aliens, mais ils ne sont pas très nombreux. Dans ce mode de jeu, 20% des joueurs doivent commencer la partie comme des extraterrestres. Les autres commencent comme des humains. Les humains se rendent compte que leurs armes ne sont pas assez puissantes pour tuer les extraterrestres : leurs fléchettes ne font que les étourdir.

MODES DE JEU

Les aliens qui ont été touchés par des humains doivent s'asseoir et compter jusqu'à dix avant de se relever et continuer la partie. La technologie des extraterrestres est elle très puissante : les fléchettes de leurs nerfs transforment les humains en aliens. Les humains touchés par un extraterrestre doivent s'asseoir, compter jusqu'à dix puis se lever et commencer à se battre pour les aliens.

Les humains découvrent vite qu'il est inutile et dangereux de continuer à tirer sur les aliens quand ils sont étourdis. Quand ils sont étourdis, les extraterrestres libèrent un gaz invisible jusqu'à 2 mètres autour d'eux. Ce gaz transforme les humains en aliens. Les humains ne doivent donc pas rester à proximité d'un extraterrestre étourdi.

Les humains découvrent que les aliens ne peuvent pas survivre très longtemps dans notre atmosphère, au risque de mourir. C'est pourquoi le jeu est limité à 10 minutes. Pour gagner, les humains doivent avoir au moins deux survivants dans leur équipe. Si les extraterrestres ont tué tous les humains avant la fin de la partie, ils l'emportent. Si vous voulez jouer plusieurs parties d'affilée, vous pouvez aussi compter les points. Quand les extraterrestres gagnent, chaque alien d'origine se voit attribuer un point. Si les humains l'emportent, chaque survivant gagne un point.

Nombre de joueurs : 10 joueurs (maximum)

Taille du groupe : 20% d'extraterrestres / 1 à 8 survivants

Limite de temps : Le jeu est limité à 10 minutes.

MODE DE JEU N°4 : "Assassin"

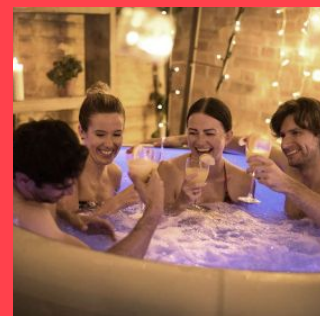
Objectif : Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à retrouver la cible et à l'éliminer !

Règles : Avant le début de la partie, chaque joueur écrit son nom sur un bout de papier et le place dans un chapeau. Chaque joueur tire un nom du chapeau et cette personne devient sa cible. Ensuite, la partie démarre et chaque joueur ne peut tirer que sur sa cible. Une fois qu'un joueur a tiré sur sa cible, il récupère la cible du joueur qui a été éliminé et doit l'attaquer. La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur. Dans ce mode de jeu, les joueurs n'ont pas de vie. Si vous êtes touché par votre assassin, alors vous devez sortir du jeu.

Nombre de joueurs : 10 joueurs (maximum)

Limite de temps : 10 minutes. Si passé cette limite, aucun concurrent n'a gagné, alors celui qui a éliminé le plus de cibles gagne !

Si jamais un point de ce tutoriel n'est pas clair ou si vous rencontrez un problème lors de l'installation, n'hésitez pas à nous appeler au 01.87.21.21.85



Et plein d'autres kits à découvrir sur www.begoodz.fr

BEGOODZ

Gardez les souvenirs, pas les objets