

# TRANSAT

Embarquez à bord de l'APPLE II pour une course transatlantique à la voile ! Si vous avez déjà navigué, vous pouvez partir dès le chargement du programme. Sinon, ces quelques instructions vous seront nécessaires ; et vous comprendrez très vite que la route la plus rapide n'est pas toujours la plus directe !

## **INSTRUCTIONS DE JEUX**

Vous allez traverser l'Atlantique entre LA ROCHELLE (46°N, 1°W) et HALIFAX (43°N, 63°W). Pour cela vous disposez d'un voilier qu'il va falloir préparer puis diriger sur l'océan.

## **NIVEAUX DE DIFFICULTE**

Trois niveaux sont possibles depuis le débutant (MOUSSE) jusqu'au navigateur confirmé (SKIPPER).

Pour les niveaux MOUSSE et BOSCO certains renseignements sont fournis (règles de navigation, inventaires des ressources, rose des vents).

Pour le SKIPPER, seul le bulletin météorologique est disponible.

De même, en cas d'accident (échouage, manque de vivres) les conséquences seront plus graves en fonction du niveau choisi.

En compensation, le bateau est un peu plus rapide suivant le niveau.

Faites votre choix en déplaçant le curseur avec les flèches → et ← , puis validez avec "RETURN".

## **LA PREPARATION**

Pour traverser, il faut une trentaine de jours, ce qui vous permet de prévoir le ravitaillement nécessaire. Ensuite vous choisirez le type et le nombre de voiles que vous utiliserez. Les différentes voiles disponibles sont les suivantes : (fig. 1).

### **LA POSITION EN FIN DE JOURNÉE**

A la fin de chaque journée, une "photo satellite" de l'Atlantique est visible sur l'écran. Elle représente les côtes européennes et américaines de l'océan avec les ports de départ et d'arrivée, la position des voiliers et le centre de la dépression atmosphérique (noté +). L'affichage des bateaux se fait dans l'ordre de numérotation. Les distances parcourues sont données en mille marins.

Juste avant cet affichage, vous entendrez un "bip" sonore qui indique, dans l'ordre de numérotation des bateaux, la distance parcourue : plus il est grave et long, plus votre progression aura été bonne.

Des bruitages spéciaux correspondent aux différents accidents qui peuvent survenir.

### **L'ARRIVÉE**

Les coordonnées de HALIFAX sont les suivantes : 43°N, 63°W. Pour que l'arrivée de votre bateau soit validée, votre position doit être comprise entre 42 et 44°N.

Des instructions complémentaires avec schémas sont indiquées en début de jeu.

BON VENT !!!

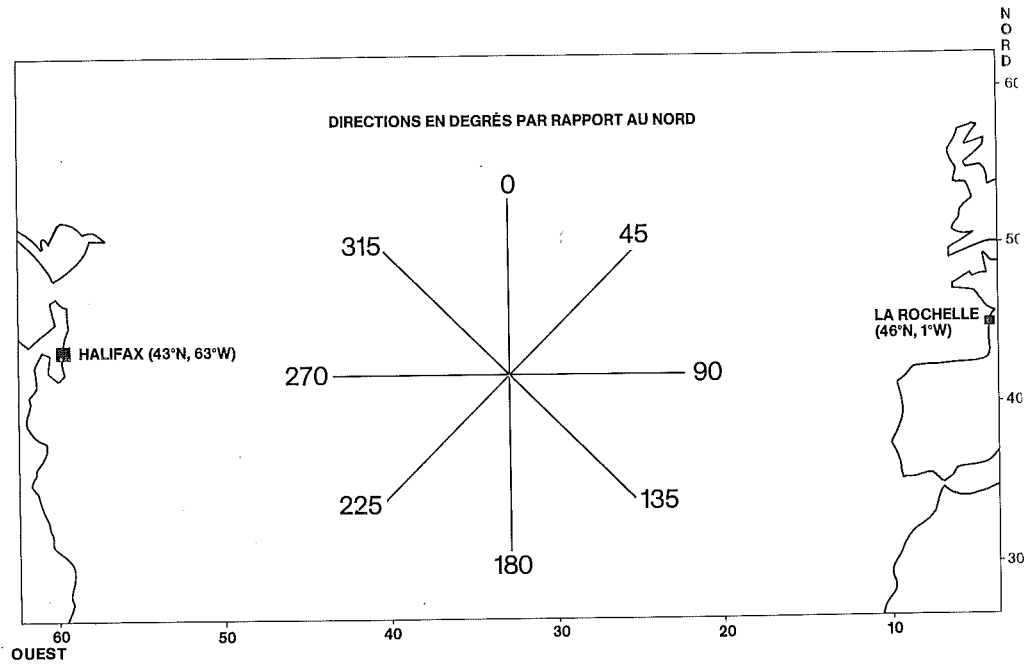
J0859F1

Dès que le vent atteint la force 5, les problèmes se posent car si les voiles sont trop grandes, elles vont casser. On doit respecter les limites suivantes pour le coefficient maximum des voiles (avant + arrière) :

force 10 : coef. 2  
force 9 : coef. 4  
force 8 : coef. 5  
force 7 : coef. 6  
force 6 : coef. 8  
force 5 : coef. 10

Lorsque votre bateau est trop "voilé" pour la force du vent, les voiles qui étaient en place sont rendues inutilisables pour la traversée (d'où la précaution d'en embarquer plusieurs au départ). De plus votre avance pour la journée est nulle (parfois même négative à cause de la dérive due à l'état de la mer !).

**ATTENTION :** Lorsque vous avez décidé le choix des voiles, vous ne pouvez plus rien changer ni consulter la météo.



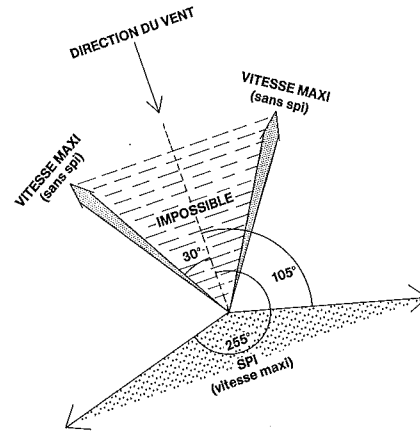
## LE CAP

Il faut noter tout de suite que la direction du vent indique D'OU VIENT le vent, et que le cap indique VERS quelle direction va le bateau. Chaque jour, vous devez choisir le cap du bateau pour toute la journée. C'est la direction du vent qui va vous guider pour ce choix.

Si le vent vient de l'arrière (entre 45 et 135 = secteur EST) vous pourrez vous diriger directement vers l'OUEST (cap 225 à 315), et dans certains cas mettre le spi.

Si le vent vient du secteur OUEST, le choix est plus compliqué car vous ne pouvez pas avancer face au vent. Il doit y avoir au minimum  $30^\circ$  entre votre cap et la direction du vent. C'est d'ailleurs avec cet angle que votre vitesse est maximum : plus vous vous écartez et moins vous serez rapide (fig. 3).

REMARQUE : vous devez indiquer le cap uniquement avec des chiffres (ex. : 265).



## LE CHOIX DES VOILES

Il s'agit d'établir le couple de voiles (une à l'avant + une à l'arrière) qui sera le plus adapté au type de temps rencontré pendant la journée. Pour faire votre choix, déplacez le cadre avec les flèches  $\rightarrow$  et  $\leftarrow$ , puis validez avec "RETURN". Par vent faible (inférieur à force 5), on doit mettre les voiles les plus grandes possibles (ayant le plus grand coefficient). Cependant on ne sortira le SPI (coefficient 6) que lorsque que le vent vient de l'arrière.

## LA TRAVERSÉE LA MÉTÉO

Vous allez diriger votre voilier en fonction des conditions météorologiques qui sont engendrées par une dépression atmosphérique. Cette dépression se déplace au cours du temps. Pour vous guider, un bulletin météo est édité tous les jours (pour chaque joueur avant son tour). Il indique :

- 1 - les observations relevées la veille,
- 2 - les prévisions pour la journée.

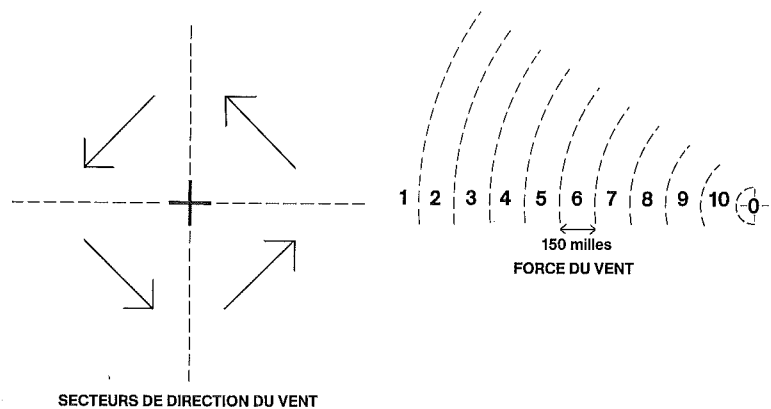
La direction D'OU VIENT le vent est indiquée en degrés par rapport au nord. Sa force est donnée en fonction d'une échelle qui part du vent nul (force 0) jusqu'à la tempête (force 10). Ces caractéristiques dépendent de la position du voilier par rapport au centre de la dépression. Plus on se rapproche et plus le vent forçit (jusqu'à 10) pour chuter à 0 dans l'œil de la dépression. (fig. 2).

Autour de ce centre les directions du vent sont anticycloniques, c'est-à-dire qu'elles tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. (fig. 2). Ainsi chaque voilier subit des conditions météorologiques particulières qui évoluent de jour en jour.

**ATTENTION :** comme ces conditions dépendent de la position du voilier par rapport à la dépression, elles seront différentes pour chaque voilier.

**REMARQUE :** lorsque le centre de la dépression sort du cadre du jeu, il est à nouveau engendré en un point quelconque de l'océan.

### CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES



**VOILES D'AVANT :**

SPI (coefficient 6).

GENOIS (coefficient 4).

FOC (coefficient 2).

TOURMENTIN (coefficient 1).

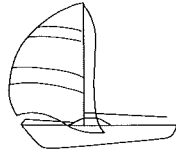
**VOILES D'ARRIERE :**

GRAND-VOILE (coefficient 6).

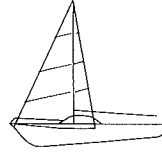
GRAND-VOILE REDUITE (coefficient 2).

GRAND-VOILE TRES REDUITE (coefficient 1).

**VOILES D'AVANT**



SPI  
coef. 6



GENOIS  
coef. 4

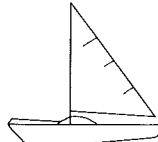


FOC  
coef. 2

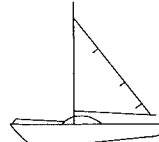


TOURMENTIN  
coef. 1

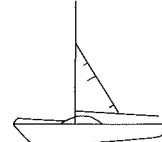
**VOILES D'ARRIERE**



GRAND-VOILE  
coef. 6



GRAND-VOILE REDUITE  
coef. 2



GRAND-VOILE TRES REDUITE  
coef. 1

TOUTES LES COMBINAISONS SONT POSSIBLES (AV + AR), MAIS ATTENTION A LA FORCE DU VENT!

Indiquez le nombre de voiles embarquées, puis validez avec "RETURN".

Plus la taille de la voile est petite et plus le coefficient qui permet le calcul de la vitesse est petit. Pour les premières parties, on choisira 2 ou 3 voiles pour chaque type à fort coefficient (6 ou 4) et 1 ou 2 pour les autres.

Plus le voilier sera chargé en vivres et en voiles, et plus il sera lent ! Mais, prudence, il ne faut pas rester au milieu de l'Atlantique sans ressources...