

LA CITE TERRIFIANTE

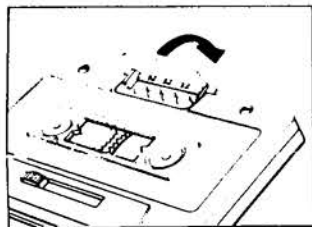
POUR 2 JOUEURS

INSTRUCTIONS

CONTENU:

- 1 jeu cassette
- 4 pions magnétiques

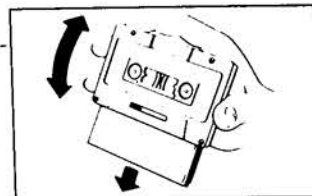
BUT DU JEU: Pour le trafiquant: prendre dans l'ordre les quatre objets qui lui permettront de s'échapper de la Cité Terrifiante et d'atteindre l'héliport.
Pour le poursuivant: piéger le trafiquant et le capturer avant qu'il atteigne son but.



1 PREPARATION

1. COMMENT SORTIR LES PIONS:

Faites glisser le couvercle du compartiment avec votre pouce. Secouez la cassette pour faire tomber les pions. Remplacez le couvercle.

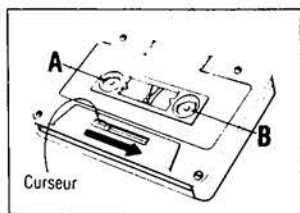


2. COMMENT DEPLIER LE JEU:

Secouez la cassette à petits coups vifs et le plateau de jeu se dépliera de lui-même.

3. MISE EN PLACE DES PIONS:

Choisir le joueur qui sera le poursuivant et celui qui sera le trafiquant. Ce dernier prend les pions rouges et en place un sur le cercle de départ rouge situé sur le jeu et l'autre sur la case vide de la ligne des objets à rassembler qui se trouve en haut du plateau de jeu. Le poursuivant, quant à lui, prend le pion bleu qu'il place sur le cercle de départ bleu, et le pion vert qu'il met de côté en attendant d'en avoir besoin, car celui-ci représente le barrage routier.



4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Aenez le curseur en bout de trajectoire et laissez-le revenir. Le cadran B n'est utilisé que par le trafiquant. La cadran A n'est utilisé que par le poursuivant sauf si la flèche indique "ZAP".

REMARQUE: Si au cours de la partie, la flèche tombe en face de l'une des lignes des cadrans, recommencez l'opération.

LE JEU

Les deux joueurs se déplacent d'un point à l'autre en suivant les lignes blanches. Les lignes et les points verts ne peuvent être empruntés que par le trafiquant. Le déplacement de chacun des joueurs s'effectue comme suit:

LE TRAFIQUANT:

Le trafiquant se déplace le premier. Après avoir fait tourner les cadrans, il se déplace du nombre total indiqué sur le cadran B. Il ne tient compte du cadran A que si la flèche indique "ZAP". Si cela se produit au tour de l'un ou l'autre des joueurs, le trafiquant est autorisé à déplacer le pion du poursuivant de **six cases** dans n'importe quelle direction de son choix. Le trafiquant doit déplacer son pion du nombre total indiqué par la flèche. Toutefois s'il atteint une case représentant l'un

des objets à rassembler, il peut décider de s'arrêter sur celle-ci. Il avance son deuxième pion sur le symbole correspondant de sa ligne d'objets. On dit qu'il a pris cet objet.

REMARQUE:

Le trafiquant doit prendre les objets dans l'ordre où ils figurent sur sa ligne d'objets, c'est-à-dire: 1-Carte, 2-Laissez-passer, 3-Clef, 4-Pistolet.

LE POURSUIVANT:

Après avoir fait tourner les cadrans, il se déplace du nombre total indiqué sur le cadran A, sauf dans les cas suivants:

- Le poursuivant obtient un "ZAP" sur son cadran, il ne se déplace pas mais est déplacé de six cases par le trafiquant.
- La flèche de son cadran indique "Barrage routier", il ne peut pas non plus se déplacer mais peut, en revanche, placer son pion vert "Barrage routier" n'importe où sur le jeu, sauf:
 - dans la zone de sécurité
 - sur le pion du trafiquant
 - sur une des cases représentant l'un des objets à rassembler.

Le trafiquant ne peut pas traverser la case sur laquelle se trouve le barrage.

Si au tour suivant, la flèche du cadran A indique de nouveau "Barrage routier", le poursuivant doit placer celui-ci sur une autre case se trouvant à un minimum de 4 points de son emplacement précédent.

REMARQUE:

Seul le poursuivant est autorisé à utiliser le "Barrage routier". Pour capturer le trafiquant, le poursuivant doit arriver sur la même case par un compte exact.

LA ZONE DE SECURITE:

La zone de sécurité comprend les trois lignes situées au bas du plan de la Cité Terrifiante.

Une fois dans cette zone, aucun des joueurs ne peut subir un "ZAP" ou être arrêté par un "Barrage routier". Si la flèche du cadran A indique l'un ou l'autre alors que le poursuivant se trouve dans la zone de sécurité il doit faire tourner le cadran à nouveau jusqu'à ce que la flèche indique un nombre.

LE GAGNANT

Pour gagner, le trafiquant doit atteindre l'héliport situé dans la zone de sécurité après avoir pris les quatre objets dans l'ordre, et le poursuivant doit le capturer avant qu'il ne parvienne à l'héliport. Le joueur qui réalise le premier son objectif gagne la partie.