

# COURSE POURSUITE EN HELICOPTERE

## 2 JOUEURS

L'un des joueurs est le gangster, l'autre le policier.

## CONTENU:

1 jeu cassette  
4 pions magnétiques

## BUT DU JEU:

**POUR LE GANGSTER:** Gagner la frontière avant que l'hélico de la police ne l'attrape.

**POUR LE POLICIER:** Capturer le voleur avant qu'il ne gagne la frontière.

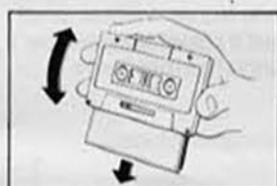
IL EST RECOMMANDE DE LIRE LA TOTALITE DE LA REGLE DE JEU AVANT DE COMMENCER A JOUER.

## PREPARATION:



### 1. COMMENT SORTIR LES PIONS MAGNETIQUES:

A l'aide de votre pouce, faites glisser le couvercle et secouez la cassette pour en faire sortir les pions. Remplacez ensuite le couvercle.



### 2. COMMENT DEPLIER LE PLATEAU DE JEU:

Secouez la cassette de façon à ce que le plateau de jeu sorte en se dépliant.

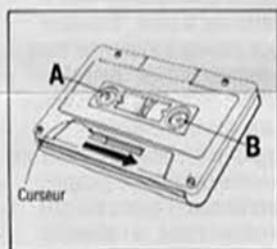
## 3. MISE EN PLACE DES PIONS:

**PION DE JEU DU GANGSTER:** Le pion bleu est la voiture dans laquelle le gangster cherche à s'enfuir durant la partie. Placez-le sur la case bleue "Banque" marquée "B" sur le circuit.

### PIONS DU POLICIER:

- Le pion rouge est l'hélicoptère de la police. Placez-le sur la case rouge "Héliport" marquée "H".
- Le pion jaune: indique l'altitude à laquelle vole l'hélicoptère. Placez-le sur l'altimètre jaune en position 0 sur le tableau de commande.
- Le pion vert est un barrage routier. Placez-le sur n'importe quelle case verte marquée d'une étoile.

**REMARQUE:** Aucun des joueurs ne peut plus occuper ni traverser la case bleue "B" ou la case rouge "H" après le début de la partie.



### 4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Amenez le curseur en bout de trajectoire et laissez-le revenir.

**REMARQUE:** Si, au cours de la partie, la flèche d'un des cadrans se trouve en face d'une ligne, recommencez l'opération.

## LE JEU:

### VOUS ETES LE GANGSTER:

Tout au long de la partie de jeu, vous allez essayer de vous approcher de la frontière et/ou de vous éloigner de l'hélicoptère, en respectant les règles de déplacement ci-après.

Faites tourner les cadrans et déplacez votre pion du nombre obtenu sur le Cadran A.

- Vous devez toujours vous déplacer du nombre total de cases indiqué sur le cadran sauf pour arriver sur la case "frontière" où il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact.
- Vous ne pouvez pas aller et venir entre les deux mêmes cases au cours d'un même tour, mais vous pouvez vous déplacer en cercle et finir sur la case d'où vous êtes parti.
- Case occupée par un barrage (pion vert): vous ne pouvez pas vous arrêter ou traverser un barrage.
- Case occupée par l'hélicoptère: vous ne pouvez pas vous arrêter ou traverser la case où a atterri un hélicoptère (lorsque l'altimètre est à zéro). (voir ci-après paragraphe "Altimètre"), mais vous pouvez passer sous l'hélicoptère en vol (altimètre à 1, 2 ou 3).
- Case sécurité: lorsque vous vous trouvez sur une case jaune numérotée, l'hélicoptère ne peut pas en principe vous capturer sauf exception (voir paragraphe b) déplacement de l'hélicoptère).

### VOUS ETES LE POLICIER:

Votre objectif est d'atterrir avec votre hélicoptère sur la voiture du gangster. Pour atteindre ce but, vous avez une des possibilités suivantes:

- soit vous déplacez votre barrage routier pour essayer de ralentir l'avancée du gangster.
- soit vous déplacez votre hélicoptère.

### A - BARRAGE ROUTIER

Placez-le sur n'importe quelle case verte marquée d'une étoile. Votre tour est alors terminé.

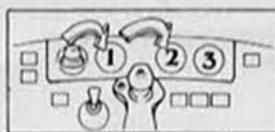
### B - L'HELICOPTERE

Faites tourner les cadrans et vous avez la possibilité de procéder de 3 manières différentes avec le nombre indiqué sur le Cadran B:

- soit vous déplacez uniquement le pion jaune "altimètre"
- soit vous déplacez uniquement votre hélicoptère (pion rouge)
- soit vous déplacez simultanément l'altimètre et votre hélicoptère.

### L'ALTIMETRE:

L'altimètre indique à quelle altitude vole votre hélicoptère - en position 0 l'hélicoptère ne peut voler. Pour décoller il faudra que le pion de votre altimètre soit en position 1, 2 ou 3. Vous pourrez changer d'altitude de vol au cours d'un même tour - chaque changement d'altitude comptant pour 1 point - mais les déplacements devront toujours se faire dans l'ordre croissant ou décroissant.

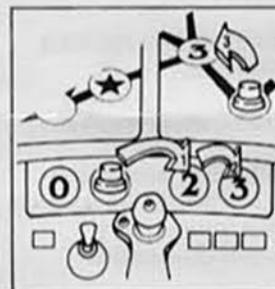


### 4 Déplacements autorisés:

0-1	3-2
1-2	2-1
2-3	1-0

### DEPLACEMENT DE VOTRE HELICOPTERE:

- Pour faire voler votre hélicoptère, votre altimètre doit obligatoirement se trouver sur 1 ou +.
- Vous devez utiliser le nombre total indiqué sur le cadran pour déplacer votre hélicoptère.
- Vous ne pouvez pas aller et venir entre les deux mêmes cases au cours d'un même tour, mais vous pouvez voler en cercle et arriver sur la case d'où vous êtes parti.
- Vous ne pouvez pas survoler ou terminer votre tour sur une CASE SECURITE à moins que votre altimètre indique un nombre égal ou supérieur à celui indiqué sur la Case "Sécurité". (Voir Fig 5).



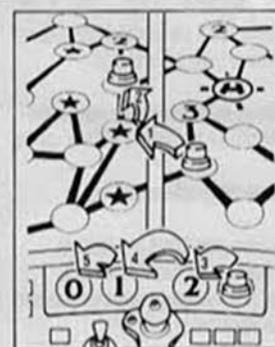
### 5

- Vous ne pouvez ni survoler ni atterrir sur la case "Frontière".
- Vous pouvez survoler ou vous arrêter sur la case "Barrage routier" ou sur les cases vertes marquées d'une étoile.
- L'hélicoptère peut se trouver sur la même case que le gangster, comme nous l'avons indiqué précédemment, si l'altimètre indique 1 ou +.

### DEPLACEMENT DE L'ALTIMETRE ET DE L'HELICOPTERE

Vous avez la possibilité de déplacer ces deux pions lors d'un même tour. Exemple: Le cadran indique "5". Vous pouvez augmenter votre altimètre de 2 degrés et déplacer votre hélicoptère de 3 cases, ou augmenter votre altitude de 3 et déplacer votre hélicoptère de 2.

## LE GAGNANT



### 6

**VOUS ETES LE GANGSTER:** Si vous arrivez sur la case frontière avant que l'hélicoptère de la police ne vous ait attrapé, vous avez gagné la partie. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact de points pour arriver sur cette case.

**VOUS ETES LE POLICIER:** Si vous réussissez à faire atterrir votre hélicoptère sur la voiture du gangster avant qu'il atteigne la frontière, vous êtes le gagnant de la partie (fig. 6).