

POUR 2-4
JOUEURS



Clementoni

COMPOSANTS DU JEU

- 1 plan de jeu - 1 surélévation en plastique - 1 roulette compteur kilométrique
- 2 aiguilles en plastique pour le compteur kilométrique
- 6 éléments du parcours pour la surélévation - 1 catapulte - 3 jetons
- 1 figurine **Limburger**
- 4 figurines: 3 personnages **Biker Mice** (**Throttle, Modo, Vinnie**) et 1 **Charley**
- 11 figurines: **les ennemis des Biker Mice** - 16 supports en plastique - 33 cartes

BUT DU JEU

Pour gagner il faut:

- 1) combattre et vaincre **les ennemis des Biker Mice**,
- 2) parcourir la surélévation,
- 3) catapulter sa propre figurine contre **Limburger** et le toucher.

PREPARATION DU JEU

- 1 - Détacher tous les composants du jeu de leurs supports en carton.
- 2 - Introduire les 2 aiguilles en plastique dans les trous du compteur kilométrique, comme indiqué **Fig. 1**.
- 3 - Introduire chaque figurine dans un support en plastique.
- 4 - Ouvrir le plan de jeu et placer la surélévation en plastique sur l'emplacement prévu à cet effet, comme indiqué **Fig. 2**.

Fig. 1

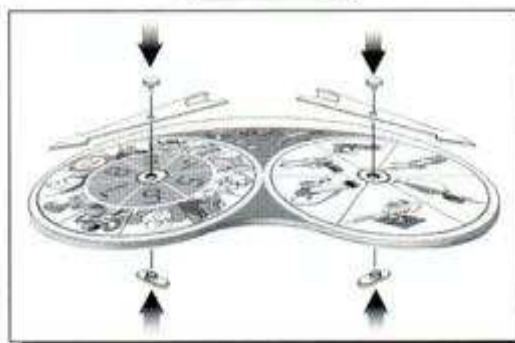
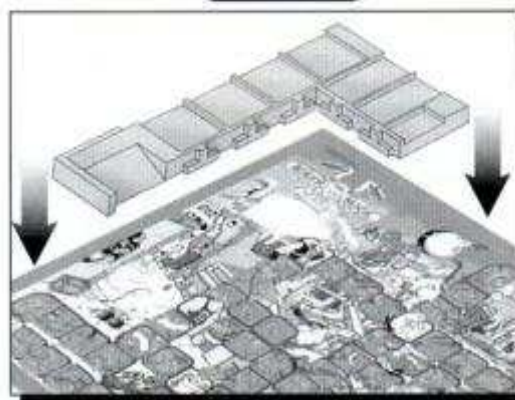


Fig. 2



- 5 - Placer les 6 éléments du parcours et la catapulte sur la surélévation, comme indiqué **Fig. 3**. Chaque élément comporte un numéro au verso. Le même chiffre est indiqué à l'endroit de la surélévation où ledit élément devra être positionné.

Le côté des éléments sur lequel une arme est représentée, devra être tourné vers l'extérieur de la surélévation.

Mettre l'élément de la catapulte comportant un bouton rouge visible de l'extérieur de la surélévation.

- 6 - Placer la figurine de **Limburger** face à la catapulte, à l'intérieur du rectangle illustré avec l'inscription **Limburger**, comme indiqué **Fig. 4**.
- 7 - Mettre les cartes, faces retournées, les 3 jetons et les figurines des **ennemis des Biker Mice**, en dehors du plan de jeu, à un endroit facilement accessible à tous les joueurs.

Fig. 3

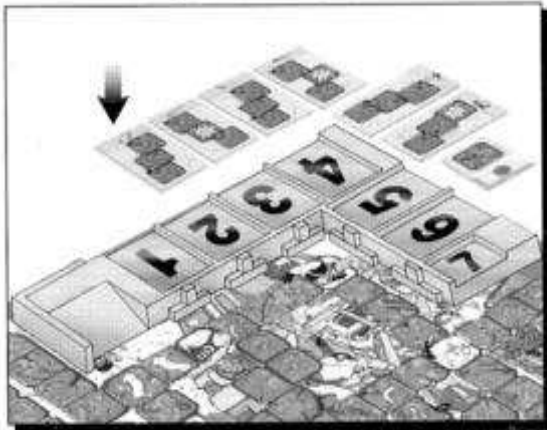
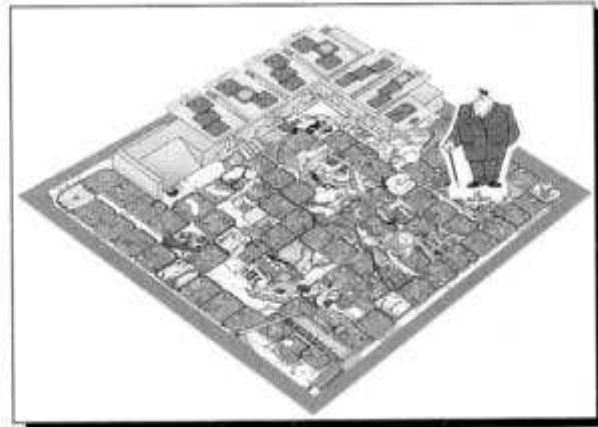


Fig. 4



8- Choisir sa propre figurine parmi les personnages Biker Mice et Charley, et la placer à l'endroit du plan de jeu ayant l'inscription "NEXT EXIT CHICAGO".

LES PERSONNAGES



MODO



CHARLEY



LIMBURGER



VINNIE



THROTTLE

DEROULEMENT DU JEU

On détermine qui commence à jouer.

Le joueur dont c'est le tour, fait tourner l'aiguille de gauche du compteur kilométrique.

L'aiguille indique:

a) LE VISAGE D'UN ENNEMI - Le joueur prend la figurine de cet ennemi et la place sur la case du plan de jeu représentant la même image.

b) UN CHIFFRE - Le joueur avance sur le plan de jeu du même nombre de cases.

Partant de la première case du parcours, désignée par un lampadaire, le joueur peut choisir librement la direction à suivre, il ne peut cependant au cours du même tour passer deux fois sur la même case.

Quand un joueur arrive (même sans être au terme du nombre de cases indiquées) sur une case occupée par la figurine de n'importe quel ennemi, il s'y arrête et combat cet ennemi.

LE COMBAT

Le joueur qui a atteint la figurine d'un ennemi doit:

1) prendre les 3 jetons

2) piocher une carte.

Sur chaque carte 6 armes différentes sont représentées, certaines en blanc et noir, d'autres en couleur.

Les armes en couleur sont les seules capables de vaincre l'ennemi.

Les cartes comportent également deux messages qui concernent le joueur:

- **TU AS GAGNE** à suivre s'il remporte le combat contre l'ennemi

- **TU ES VAINCU** à suivre s'il perd le combat.

3) faire tourner l'aiguille de droite du compteur kilométrique et placer un jeton sur la table.

Si l'aiguille indique une des armes en couleur représentée sur la carte piochée précédemment, le joueur a vaincu l'ennemi. Dans le cas contraire, il pose un autre jeton sur la table et il refait tourner l'aiguille de droite du compteur kilométrique. Si à nouveau aucune arme en couleur n'est indiquée, il remet le troisième jeton et fait tourner pour la dernière fois l'aiguille du compteur kilométrique.

Pour vaincre les ennemis, chaque joueur dispose donc de trois tentatives (autant que de jetons). Si dans aucun des trois essais l'aiguille n'a indiqué une des armes gagnantes figurant sur la carte, le joueur est vaincu.

QUAND UN JOUEUR VAINC UN ENNEMI:

il doit enlever la figurine de l'ennemi du plan de jeu. Il doit aussi conserver la carte piochée et lire le message "**TU AS GAGNE**".

Ce message lui donnera la possibilité d'effectuer une action extraordinaire au moment qu'il jugera le plus opportun: soit tout de suite, soit pendant la partie. Le tour passe au joueur suivant.

Les cartes ainsi conservées sont placées, faces visibles, devant le joueur qui les possède. Il ne peut toutefois conserver plus de sept cartes. Si un joueur pioche une huitième carte, après avoir combattu, il devra reposer sous le tas une carte de son choix parmi les huit cartes qu'il possède.

QUAND UN JOUEUR EST VAINCU:

il doit lire et exécuter de suite le message "TU ES VAINCU" figurant sur la carte piochée et la remettre sous le tas de cartes. Le tour passe au joueur suivant.

Lorsqu'un joueur se trouve sur une case non occupée par la figurine d'un ennemi et que subitement la figurine de cet ennemi vient à être placée sur cette case, le joueur devra mettre sa propre figurine sur la première case du parcours (NEXT EXIT CHICAGO).

LA SURELEVATION

La seconde phase de jeu se déroule exclusivement sur la surélévation, qu'il est possible d'atteindre comme suit:

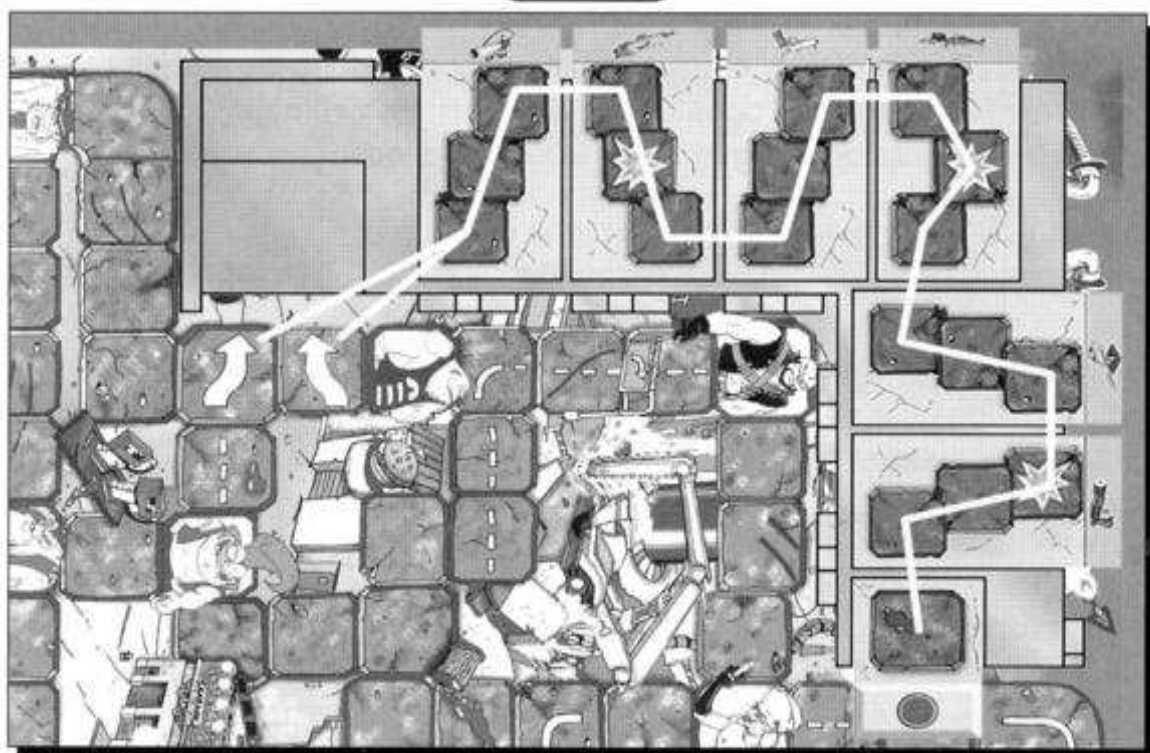
1) posséder au moins deux cartes qui dans le message **TU AS GAGNE** permettent de **sauter** et de **reconstruire** une ou plusieurs zones écroulées (par zones écroulées, on entend les zones de la surélévation restées sans éléments).

2) rejoindre une des deux cases marquées d'une flèche jaune, sauter sur la première case du premier élément de la surélévation et avancer en zigzag de long du parcours, comme indiqué **Fig. 5**.

Le mode de progression, tant sur le plan de jeu pour arriver aux cases marquées d'une flèche jaune que sur la surélévation est identique: on fait tourner l'aiguille de gauche du compteur kilométrique, on avance du nombre de cases correspondantes et on continue, si possible, à placer les **ennemis** dans les cases correspondantes du plan de jeu.

Certaines cases du parcours de la surélévation sont marquées d'un symbole

Fig. 5



figurant une explosion. Ce sont les cases **RISQUE**.

Chaque fois qu'un joueur atteint une case **RISQUE**, même sans arriver au terme du nombre de cases à avancer, il doit s'arrêter. Il doit ensuite faire tourner l'aiguille de droite du compteur kilométrique et faire sauter l'élément sur lequel figure l'image de l'arme indiquée par l'aiguille.

Pour faire sauter un élément il faut donner un coup sec avec le doigt, sur la partie illustrée avec les armes. Toutes les figurines qui se trouvent sur les éléments qui explosent, doivent retourner sur une des cases situées au début de la surélévation, marquées de deux flèches jaunes.

Si toutefois un joueur possède une carte qui le rend invulnérable, il pourra replacer l'élément arraché et repositionner sa propre figurine.

Dans le cas où le joueur dont c'est le tour, tombe dans une case **RISQUE** et s'il possède une carte qui annule ce danger, il peut continuer sans s'arrêter.

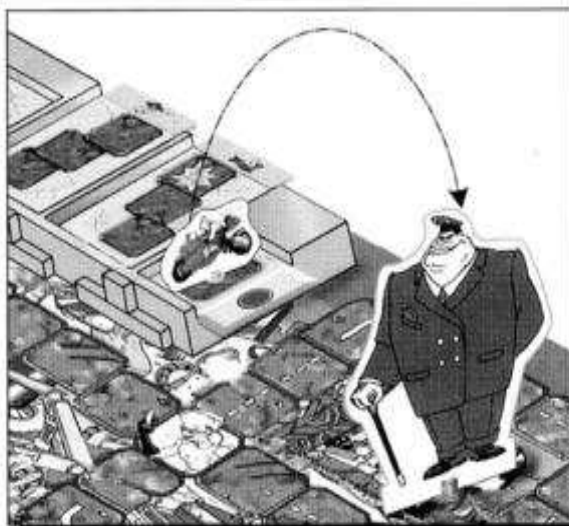
Les éléments détruits restent sur la table jusqu'à ce qu'un joueur ne se décide à utiliser une carte reconstruction qui permet de les replacer sur la surélévation. Les joueurs pourront en outre utiliser les cartes qui permettent de sauter et de passer indemnes au-dessus des zones détruites.

Si un joueur ne possède ni une carte **saut** ni une carte **reconstruction**, sa figurine en avançant peut tomber dans le vide d'une zone détruite et dans ce cas il devra repartir d'une des cases marquées d'une flèche jaune, situées au début de la surélévation.

Le joueur qui réussit à traverser la totalité du parcours de la surélévation et à rejoindre ainsi la case de la catapulte, peut lancer sa propre figurine

contre Limburger, en donnant un coup sec sur le bouton rouge situé à l'extérieur de la catapulte, dans la partie jaune, comme indiqué **Fig. 6**. Il aura à sa disposition, trois essais de lancement, s'il réussit à toucher Limburger, au cours de ces trois tentatives, il remporte la partie. Dans le cas contraire, il doit remettre sa figurine sur la première case du parcours "NEXT EXIT CHICAGO" et recommencer le jeu.

Fig. 6



LIVRET A CONSERVER

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce
62019 Recanati -Italy-
Tel. (071) 75811

BIKER MICE - Francia - Cod. 565874