

● Placez votre hélicoptère sur la case où se trouve la voiture cible (s'il y en a deux sur la même case, précisez la voiture que vous voulez attaquer).

● Lancez le dé rouge: si le nombre obtenu est égal ou supérieur à la valeur de la voiture, celle-ci se transforme en épave. Dans le cas contraire la voiture adverse pourra poursuivre sa course normalement.

● L'hélicoptère reste sur la case mais n'obstrue pas le passage des voitures.

Remarques: – Vous ne pouvez pas provoquer une attaque avec votre hélicoptère si toutes vos voitures sont réduites à l'état d'épaves.

– Un hélicoptère ne peut pas être attaqué par une voiture.

C. INTERVENTION DES PLATEAUX

Lorsqu'une de vos voitures parvient à l'extrémité du plateau de tête:

● vous prenez le plateau arrière et retirez *toutes* les voitures qui s'y trouvent: celles-ci sont définitivement éliminées du jeu.

● placez ensuite le plateau devant l'autre, repositionnez les épaves noires et terminez votre tour.

● Chaque fois qu'une voiture parvient à l'extrémité du plateau on procède de la même manière.

Remarque: Si votre hélicoptère a été retiré du jeu, placez-le près de vous et vous pourrez à nouveau l'utiliser comme précédemment.

D. RÉPARATION DES VOITURES

Quand une, deux ou vos trois voitures sont à l'état d'épaves, continuez à lancer les trois dés jaunes, ainsi que le dé noir s'il le faut, lorsque c'est votre tour. Si vous obtenez un double 6, vous pouvez réparer l'une de vos voitures au choix, **à condition qu'elle soit encore sur l'un des plateaux**. Vous pouvez alors dans le même tour faire avancer toutes vos voitures encore en jeu, y compris celle que vous venez de réparer, en utilisant tous les dés.



LE GAGNANT DE LA COURSE



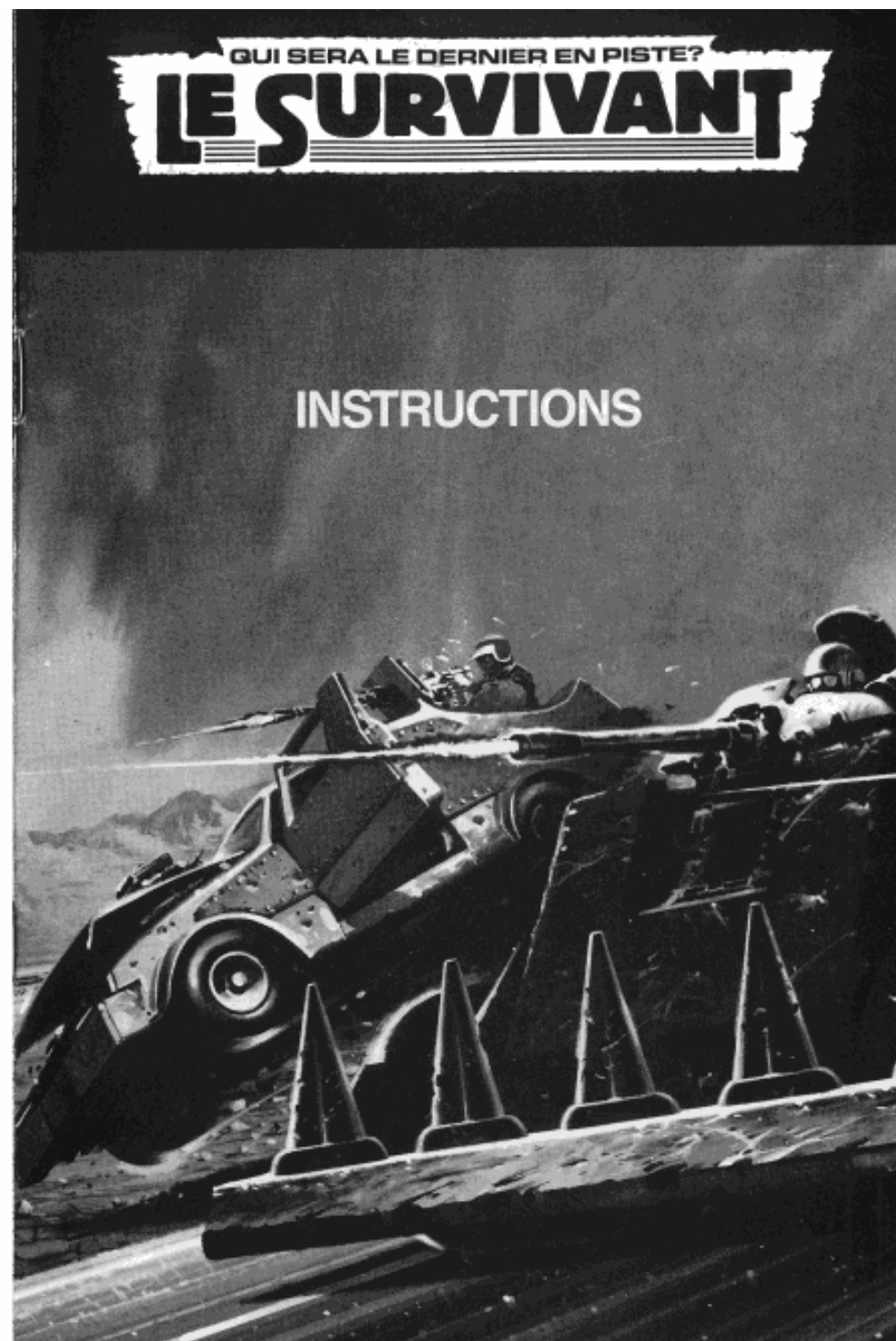
Le joueur dont une ou plusieurs voitures restent en piste alors que toutes les autres sont éliminées ou à l'état d'épaves est le grand gagnant de cette course.

MB France, Service Contrôle Qualité,
B.P. 13, 73370 Le Bourget du Lac.

Hasbro MB S.A.
Digue du Canal 109, 1070 Bruxelles.

© 1987 Milton Bradley France.

4140F 787



QUI SERA LE DERNIER EN PISTE? LE SURVIVANT

CONTENU DU JEU

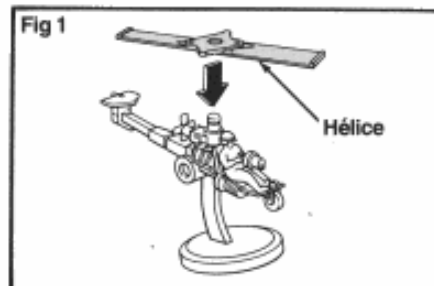
- 1 plateau de jeu composé de 2 parties
- 3 dés jaunes (pour les déplacements des voitures)
- 2 dés rouges (pour les attaques)
- 1 dé noir (bonus)
- 12 voitures de 4 couleurs différentes (avec 3 modèles différents et les chassis correspondants)
- 4 hélicoptères de couleurs différentes avec leur rotor noir
- 8 épaves de voitures noires

ASSEMBLAGE

Détacher tous les éléments du support plastique avec une paire de ciseaux.

1. Les hélicoptères:

Emboîter une hélice sur chacun d'eux comme indiqué Fig 1.

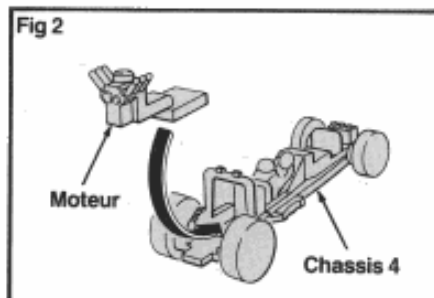


2. Les voitures:

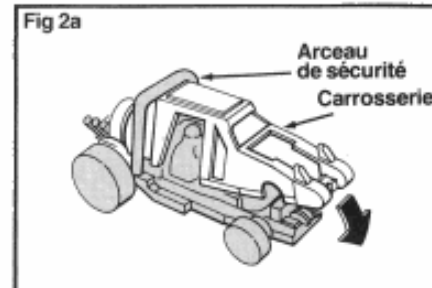
Les voitures de même couleur ont des valeurs différentes: la plus petite vaut 4 points, la moyenne 5 points, la plus grosse 6 points. Cette notion de valeur aura son importance lors des attaques (voir § Attaques). Cette valeur est indiquée sur le chassis de chacune d'elles. Assembler-les comme suit:

Voitures (4 points)

Glisser un moteur à l'arrière de chaque chassis.

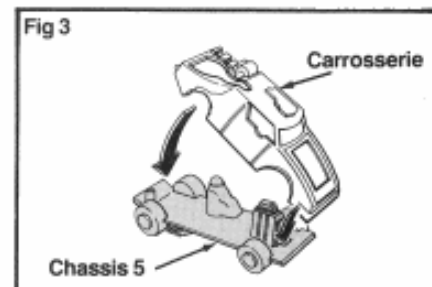


Glisser l'arrière de la carrosserie sous l'arceau de sécurité du chassis emprisonnant ainsi le moteur, puis appuyer sur l'avant de la carrosserie pour la mettre en place.

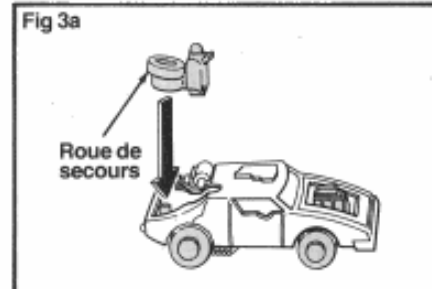


Voitures (5 points)

Emboîter l'avant d'une carrosserie de couleur sur le chassis, puis appuyer sur l'arrière de la carrosserie pour que celle-ci se mette en place.

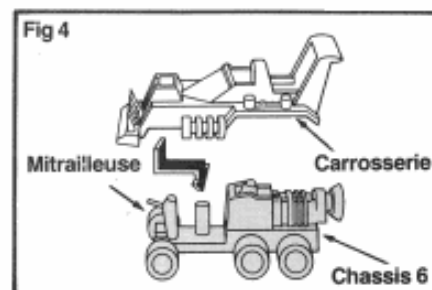


Placer la roue de secours sur la fiche située à l'arrière.



Voitures (6 points)

Emboîter une carrosserie de couleur sur la mitrailleuse située à l'avant du chassis en appuyant de façon à ce que la fiche de la carrosserie s'insère dans le trou prévu sur le chassis.





BUT DU JEU



Le Survivant est une bataille où s'affrontent en plein désert voitures et hélicoptères. Il faut réduire les voitures adverses à l'état d'épaves et être le dernier survivant de ce combat.

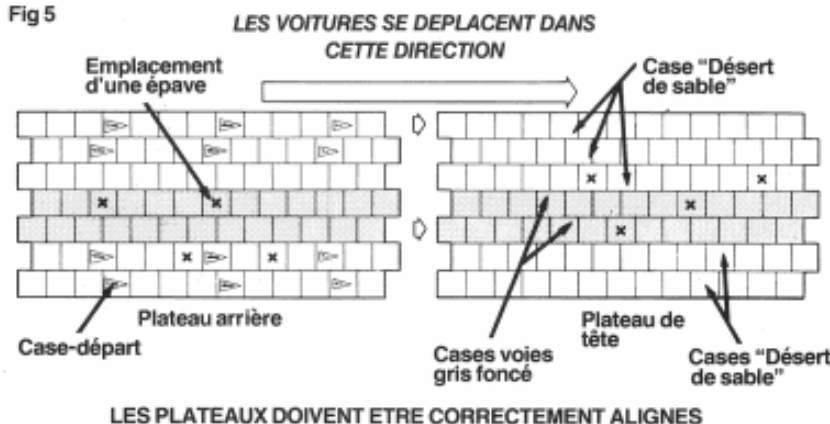


PREPARATION DU JEU



1. Placer bout à bout les 2 parties du plateau de jeu comme indiqué Fig 5 puis placer une épave noire sur chaque case comportant un "X".

Fig 5



2. Chaque joueur choisit sa couleur de voitures (dans le cas où il n'y a que deux joueurs, chacun peut prendre deux couleurs différentes).

Chacun garde son hélicoptère devant lui, à côté du plateau de jeu et place ses trois voitures sur les cases correspondantes (voir Fig 6).

Fig 6



Voiture 6 points



Voiture 5 points



Voiture 4 points

Après avoir décidé quel joueur commencera la partie, chacun jouera à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.



LE JEU



Le jeu consiste non seulement à déplacer le plus rapidement possible ses véhicules mais également à attaquer ses adversaires avec ses voitures et son hélicoptère.

A. DEPLACEMENT DES VOITURES

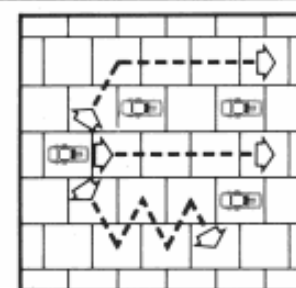
1. RÈGLES DE BASE:

C'est votre tour de jouer, lancez les 3 dés jaunes et vous avancez vos 3 voitures au choix en fonction du nombre obtenu sur les dés.

Exemple: Vous obtenez sur les dés "4" "5" "2".
 Vous pouvez avancer soit votre voiture "6" de 4 cases, votre voiture "5" de 5 cases, votre voiture "4" de 2 cases;
 Soit votre voiture "6" de 5 cases, votre voiture "5" de 2 cases, votre voiture "4" de 4 cases. . .

Remarques: a) Votre voiture peut se déplacer en diagonale sur les voies de droite ou de gauche, mais elle ne peut en aucun cas reculer (voir Fig 7).

Fig 7



Déplacements autorisés:
 les flèches et les lignes pointillées illustrent les déplacements autorisés pour vos véhicules.

- b) Une voiture ne peut jamais passer par dessus une autre.
- c) Il ne peut pas y avoir plus de 2 voitures sur une même case.
- d) Vous devez toujours vous déplacer du nombre total obtenu sur le dé. En cas d'impossibilité, vous ne devez pas avancer votre voiture.
- e) Si vous êtes bloqué par une épave vous pouvez la contourner ou passer au-dessus (Voir § Epaves)

2. LE DÉ BONUS

Ce dé vous permet de faire avancer votre voiture plus rapidement. En effet, lorsqu'une ou plusieurs voitures se trouvent sur les 2 voies indiquées en couleur foncée, vous devez lancer ce dé avec les dés jaunes et vous ajoutez alors le nombre obtenu sur le dé noir au nombre obtenu sur les dés jaunes.

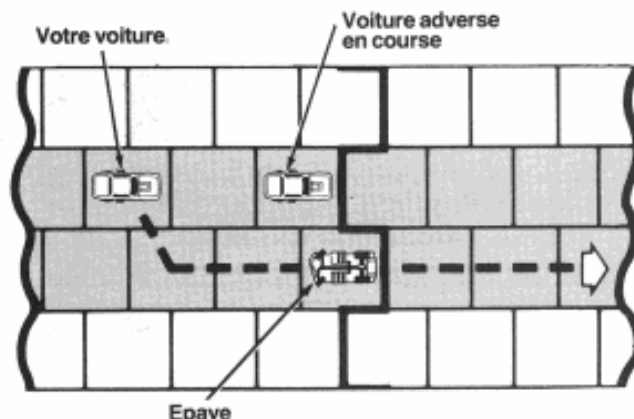
Exemple: Vous avez une voiture sur ces deux voies. Vous lancez les 3 dés jaunes et le dé noir. Vous obtenez sur les dés jaunes "6" "2" "1". Vous obtenez sur le dé noir "4". Vous pouvez avancer votre voiture soit de 10 (6 + 4) soit de 6 (2 + 4) soit de 5 (1 + 4).

3. LES ÉPAVES

Les épaves noires placées en début de jeu sur les plateaux ainsi que les véhicules réduits à l'état d'épaves (suite à une attaque, voir § Attaques) constituent des obstacles que vous pouvez contourner. Ceci retardera légèrement votre avancement, mais vous pouvez également passer au dessus d'elles ou vous arrêter sur leur case. Vous devez alors lancer le dé rouge:

- s'il indique 4, 5 ou 6, vous pouvez vous arrêter sur la même case que l'épave ou passer par dessus elle,
- s'il indique 1, 2 ou 3, votre voiture devient elle-même épave. Renversez-la sur le flanc et placez-la sur la case avec l'épave.

Fig 8



Exemple: Sur la figure ci-dessus vous vous trouvez sur les voies de couleur foncée et vous voulez passer par-dessus l'épave: vous lancez les dés jaunes, le

dé noir Bonus et un dé rouge:
Vous avez obtenu: sur un des dés jaunes "2"
sur le dé noir "4"
sur le dé rouge "5".

Le dé rouge vous donne simplement le droit de passer par-dessus l'épave puisque vous avez obtenu "5". Par conséquent, vous avancez votre voiture de 6 cases: 2 obtenues sur le dé jaune + 4 sur le dé noir.

B. LES ATTAQUES

Comme nous l'avons indiqué ci-dessus, le but du jeu est également d'attaquer les voitures adverses au moyen de ses propres voitures et de son hélicoptère.

Vous pouvez attaquer autant de fois qu'il vous est possible pendant votre tour, mais chaque voiture ne peut attaquer qu'une fois par tour.

1. ATTAQUE AU MOYEN DES VÉHICULES

Pour attaquer une voiture adverse, il faut s'arrêter par un compte exact sur cette voiture:

- Votre adversaire (l'attaqué) et vous même (l'attaquant) lancez chacun un dé rouge.
- Vous ajoutez chacun le nombre obtenu sur votre dé rouge à la valeur de votre voiture.
- Le joueur qui obtient le plus grand total est le vainqueur de cette bataille.
- En cas d'égalité, les deux voitures restent en course.

Exemple: Supposons que vous soyez l'attaquant et que vous ayez gagné la bataille: dans ce cas, vous transformez la voiture adverse en épave — vous la mettez sur son flanc; elle sera immobilisée jusqu'à une réparation éventuelle (voir § Réparation). Si l'attaqué est le vainqueur, les deux voitures restent en course et restent sur la même case.

2. ATTAQUE AU MOYEN DE L'HÉLICOPTÈRE

Chaque hélicoptère a le droit d'attaquer une fois sur chaque partie du plateau mais en respectant l'ordre de ceux-ci.

Vous devez commencer à attaquer sur le plateau arrière avant d'attaquer sur le plateau de tête. Si votre premier tir s'effectue sur le plateau de tête, vous ne pourrez plus utiliser votre hélicoptère pour un combat sur le plateau arrière.

Pour attaquer, vous procédez comme suit: