

BIONIC WOMAN™

Bionic Woman et Bionic sont des marques de commerce de Universal City Studios Inc.
Article et empaquetage: © 1976 Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7

BUT DU JEU

Jaime Sommers, la femme bionique, a besoin de votre aide. Elle doit voyager en avion, en hélicoptère et en automobile pour mener à bien les nombreuses missions qui lui sont confiées. Votre rôle consiste à aider Jaime dans ses aventures chaque fois que c'est possible. Si vous parcourrez de nombreux territoires et menez à bien la mission "Top secret" . . . vous gagnerez peut-être la partie.

ÉQUIPEMENT

Plateau de jeu Bionic Woman,
1 jeu de 40 cartes (36 cartes d'aventures et 4 cartes spéciales)
Dés
Pinces pour cartes d'aventures

PRÉPARATION

1. Chaque joueur choisit un pion. Tous les joueurs commencent au quartier général (H.Q.) au centre du plateau de jeu.
2. Enlever les quatre cartes spéciales (deux cartes STEVE AUSTIN ASSISTS, une carte GO TO ANY AIRPORT et une carte GO TO H.Q.) du jeu de cartes.
3. Battez les cartes et distribuez une carte, face sur le dessus, à chaque joueur. IL S'AGIT LA DE VOTRE PREMIÈRE AVENTURE.
4. Battez les cartes d'aventures qui restent et les quatre cartes spéciales. Placez le paquet de cartes, face en dessous près du tableau de jeu.
5. Chaque joueur lancer les dés. Celui qui obtient le total le plus élevé joue le premier. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES CARTES

Le jeu comporte 40 cartes. Il y a 36 CARTES D'AVENTURES (une pour chaque numéro du plateau de jeu). Ces cartes vous disent où se déroulent vos aventures et le nombre de points que vous pouvez gagner si vous menez votre aventure à bien. Les quatre cartes spéciales (GO TO ANY AIRPORT, STEVE AUSTIN ASSISTS et GO TO H.Q.) peuvent être mises de côté et utilisées lorsque le besoin s'en fait sentir.

LA PARTIE

Jaime utilise trois moyens de transport pour se rendre sur les lieux de ses aventures et vous devez l'aider à s'en sortir. Lorsque c'est à vous de jouer:

1. Annoncez le moyen de transport que vous utiliserez pour vous rendre sur le lieu de votre aventure. (C'est le numéro de la carte qui vous a été distribuée qui représente le lieu de votre aventure).
2. Lancez les dés et déplacez votre pion conformément à la règle du jeu en fonction du moyen de transport que vous avez choisi.

MOYENS DE TRANSPORT

Au début de votre tour, AVANT DE LANCER LES DÉS, vous devez annoncer le moyen que vous désirez utiliser pour voyager.

MÉTHODE No 1 — si vous vous déplacez en AUTOMOBILE

1. Lancez les deux dés et déplacez votre pion le long de la route (cercles blancs) dans la direction que vous désirez suivre pour votre déplacement.
 2. Vous pouvez déplacer votre pion vers l'avant ou vers l'arrière du nombre de points indiqué par les dés. OU
 3. Vous pouvez déplacer votre pion vers l'avant du nombre de points indiqué par un dé puis vers l'arrière du nombre de points indiqué par l'autre dé.
- EXEMPLE:** Si un joueur lance les dés et obtient un 6 et un 3, il peut choisir n'importe laquelle des solutions suivantes: 9 cases en avant ou 9 cases en arrière ou 6 cases en avant et 3 cases en arrière ou 3 cases en avant et 6 cases en arrière.
4. Vous trouverez souvent qu'il est utile d'effectuer votre déplacement EN DEUX TEMPS (c'est-à-dire de déplacer votre pion vers l'avant du nombre de points indiqué sur un dé puis vers le nombre de points indiqué sur l'autre dé) lorsque vous essayez d'atteindre une aventure en réalisant un nombre exact de points.

MÉTHODE No 2 — si vous vous déplacez en HÉLICOPTÈRE

1. L'hélicoptère se déplace en suivant la piste rose de flèche en flèche.
2. Pour pouvoir voyager en hélicoptère, votre pion doit se trouver à un endroit numéroté qui donne accès à une flèche.
3. Lancez les dés. Si un dé indique un nombre pair de points (2, 4, ou 6), déplacez votre pion d'une case le long de la flèche, jusqu'à la nouvelle case numérotée dans la direction que vous voulez suivre.
4. Pour atteindre une case numérotée par hélicoptère, un joueur doit arriver avec un compte exact de points.
5. Un joueur peut abandonner l'hélicoptère pour l'automobile à n'importe quel moment en annonçant ce changement avant de lancer les dés. Il continue alors à déplacer son pion le long de la route.
6. Un joueur peut abandonner l'automobile pour l'hélicoptère seulement lorsque son pion se trouve à un endroit raccordé à une flèche rose. Il doit bien entendu annoncer le changement avant de lancer les dés.
7. Un joueur peut atteindre une case numérotée sur un parcours d'hélicoptère par n'importe quel moyen de transport. Cependant, si ce joueur a atteint cette case en automobile, il doit l'avoir fait en obtenant un nombre exact de points ou il doit être arrivé là pour prendre une nouvelle carte d'aventure (voir ci-dessous).

MÉTHODE No 3 — Voyage en AVION

1. Un joueur doit atterrir sur un aéroport en obtenant un compte exact de points.
2. Lorsqu'un joueur se rend à l'aéroport en automobile, il peut se trouver dans l'obligation de déplacer son pion vers l'avant et vers l'arrière (en effectuant ses déplacements en deux temps) avant d'atteindre une case aéroport.
3. Lorsque le pion d'un joueur atterrit sur un aéroport, le joueur doit immédiatement déplacer son pion sur n'importe quel autre aéroport qui se trouve sur le plateau. C'est ainsi que prend fin son tour.
4. Au tour suivant, ce même joueur doit quitter l'aéroport en automobile ou en hélicoptère et il ne lui est pas possible d'utiliser l'avion à nouveau tant que son pion n'a pas quitté l'aéroport ou un autre avec un compte exact de points.

COMMENT ARRIVER AU POINT DE DÉROULEMENT DE VOTRE AVENTURE?

1. Vous n'avez pas besoin d'atteindre votre aventure par un nombre exact de points.
2. Lorsque votre pion atteint l'endroit où doit se dérouler votre aventure, vous pouvez, si vous le désirez, prendre un risque et essayer d'utiliser l'énergie bionique de Jaime pour doubler les points de votre carte. Pour utiliser l'énergie bionique de Jaime, lancez les deux dés. Si vous obtenez 7 ou plus, vous avez mené à bien votre aventure et vous avez doublé le nombre de points indiqué sur votre carte. Glissez alors la carte légèrement sous le coin gauche du plateau de jeu en face de vous. Vous la séparez ainsi des autres cartes d'aventures qui n'ont pas doublé leur nombre de points. Tirez alors une nouvelle carte d'aventure.
3. Si le total que vous obtenez est inférieur à 7, vous n'avez pas réussi à mener votre aventure à bien. Vous devez remettre votre carte sous le paquet de cartes et un autre joueur pourra l'utiliser plus tard au cours de la partie. Tirez alors une autre carte d'aventure.
4. Vous trouverez souvent qu'il est utile d'effectuer votre déplacement EN DEUX TEMPS (c'est-à-dire de déplacer votre pion vers l'avant du nombre de points indiqué sur un dé puis vers le nombre de points indiqué sur l'autre dé) lorsque vous essayez d'atteindre une aventure en réalisant un nombre exact de points.

MÉTHODE No 4 — si vous vous déplacez en PLANEUR

1. Si vous ne voulez pas courrir le risque de doubler vos points, vous marquez de toute façon les points indiqués sur la carte. Glissez la carte légèrement sous le coin de droite du plateau de jeu en face de vous et tirez une autre carte d'aventure. N'OUBLIEZ PAS CELA: vous gardez les cartes d'aventures qui comptent double à gauche et celles qui comptent leur nombre normal de points à droite.
2. Si vous tirez une des quatre cartes spéciales, vous pouvez la mettre de côté et l'utiliser pendant n'importe lequel de vos tours. Une fois que vous l'avez utilisée, il faut la remettre sous le paquet de cartes. Lorsque vous tirez une carte spéciale, vous pouvez tirer une autre carte jusqu'à ce que vous obtenez une nouvelle carte d'aventure.
3. La partie se poursuit. Les joueurs essaient de mener à bien leurs aventures, de marquer le plus de points possible et ils continuent à tirer de nouvelles cartes d'aventures.

LES MISSIONS SPÉCIALES ET LA MISSION "TOP SECRET"

1. Chaque fois qu'un joueur obtient un double "1" ou un double "6", la carte d'aventure qui se trouve sur le dessus devient une carte de MISSION SPÉCIALE.
2. Il faut alors retourner la carte du dessus du paquet face sur le dessus et on y fixe une pince ajoutant 50 points à la valeur normale de la carte. Le joueur qui a obtenu le double peut alors déplacer son pion.
3. NOTE: Si la carte du dessus est une carte spéciale qui, par conséquent, ne désigne pas un endroit où doit se dérouler une aventure, le joueur qui a obtenu le double peut garder la carte spéciale et en retourner une autre.
4. N'importe quel joueur peut gagner une mission spéciale. Vous pouvez, si vous le voulez, abandonner temporairement votre propre aventure pour essayer de gagner les points donnés par la mission spéciale. ÉTANT DONNÉ QU'UNE MISSION SPÉCIALE RAPPORTÉE PLUS DE POINTS, VOUS DEVEZ ATTEINDRE LEUREMPLACEMENT PAR UN NOMBRE EXACT DE POINTS.
5. Lorsque vous menez à bien une mission spéciale, vous devez placer la carte sous le coin droit du plateau de jeu, la pince vous faisant face. Les points qu'elle représente viendront s'ajouter à votre total à la fin de la partie. VOUS N'AVEZ PAS LA POSSIBILITÉ DE DOUBLER LES POINTS D'UNE MISSION SPÉCIALE.
6. Il est possible de retourner plus d'une mission spéciale à la fois si bien que les joueurs ont la possibilité d'atteindre différents emplacements.
7. Une fois que les quatre missions spéciales ont été retrouvées, la carte suivante retournée après avoir obtenu un double "1" ou un double "6" devient LA MISSION TOP SECRET. On attache deux pinces à la carte et le joueur qui mène cette mission à bien obtient 100 points bonus qui s'ajoutent à la valeur de la carte.
8. La partie pour la mission top secret se déroule exactement de la même façon que pour les missions spéciales. N'oubliez pas que la mission top secret est la carte du jeu qui a le plus de valeur. Elle donne droit à un boni de 100 points.
9. Bien souvent, tous les joueurs ont intérêt à essayer de mener à bien la mission top secret. La valeur en points de cette carte est tellement élevée que c'est souvent le joueur qui la gagne qui gagne également la partie.

LE VAINQUEUR DE LA PARTIE

1. La partie se termine aussitôt que la mission top secret a été menée à bien.
2. Chaque joueur fait le total des points de toutes les cartes d'aventures qu'il a gagnées (en n'oubliant pas de doubler les points lorsque c'est indiqué).
3. Le joueur qui a le total de points le plus élevé est déclaré vainqueur de la partie.