

Henri Pym / Galladur / Rémi.F

亡命駛徒

Breakout



一刻館


ankama

1950年，黑手黨以掌權者的姿態統治著這片區域。你們將扮演同一家族的不同頭目，各自攜帶著『勝利果實』誓死穿越邊界向首領覆命。你們操縱著專屬座駕，行進間不斷地施展策略並開槍射擊，踩足油門奔赴老巢，希望拔得頭籌一舉成為首領的左膀右臂。毫無疑問，你們可以在其他人抉擇時誘導、威脅和影響他們。在這場遊戲中，法律算個什麼東西！

遊戲預覽和目標

這是一款競速遊戲！

每次輪到你時，你都會擲出骰子用於調整車速、改變車道、撞擊、射擊以及維持自身的正常行駛等。同時，你也會沿途佈下陷阱以便減緩對手的行動。遊戲中，你可能拾取鈔票，也可能花費甚至失去它們。

遊戲的最終獲勝者不一定是最先返回老巢的玩家，但一定是攜帶最多鈔票向首領覆命的玩家……當然，前提是千萬別最後一個返回！



藍橋分局調查報告

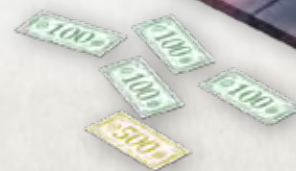
庫存器械

- 2塊連在一起的四折橋面，4個小型護欄，2個大型護欄，1個橫樑和4個固定用的長條橋墩，這些共同組成了一座完整的大橋
- 5輛珍藏版汽車
- 5個儀表板
- 100張鈔票：
60張\$100，5張\$500，10張\$1,000，
20張-\$100和5張-\$500
- 60個標記片：
30個冒險片和30個獎勵片
- 5個待組裝的跳板
- 10個待組裝的集裝箱
- 12個待組裝的路障
- 5顆遊戲骰子

遊戲骰子



儀表板





跳板，集裝箱，路障和冒險片



獎勵片

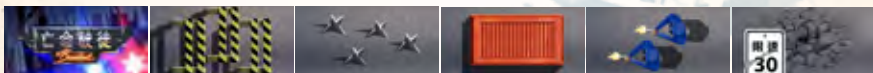
鈔票

初始準備

- 組裝大橋。（詳見規則書第15頁）

根據標記片的背面圖案，將它們分成『冒險片』堆和『獎勵片』堆並分別洗混。

- 將**所有的冒險片**面朝下放到大橋右側，然後揭示最上方的5個並排成一行。

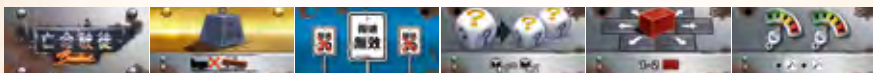


你的第一次遊戲

- 3或4人遊戲時，根據玩家人數揭示相同數量的冒險片。
- 在你們尚未掌握遊戲規則前，請勿公開商店（獎勵片）資訊。

- 將**所有的獎勵片**面朝下放到大橋左側，然後揭示最上方的5個並排成一行。這就是遊戲中的**商店**。

按照以下方式排列商店中的獎勵片：金色獎勵片（具有永久效果）最靠近獎勵片堆，然後是藍色獎勵片（具有短暫效果），然後是金屬獎勵片（具有即時效果），最後是灰色獎勵片（具有懲罰效果）。



- 由最年輕的玩家開始按照年齡順序，所有人依次選擇自己喜歡的車輛，並將它放到大橋**起始位置的一個空格（共5個）**中。然後，各自拿取自己車輛所在空格顯示的鈔票，對應顏色的儀表板和一個跳板。



冒險片



獎勵片

警告

在這場競速中，成為領跑者不一定具有優勢，因為它會讓你成為其他玩家撞擊和射擊的目標。這些都可能讓你失去一大筆鈔票。

- 所有人按照以下方式設置自己的儀表板：
 - > 將指針撥至0（指針對應著汽車的速度）。
 - > 將底盤旋轉至所有鏤空點都呈現綠色（鏤空點對應著汽車的耐久度）。

一切準備妥當！

遊戲正式開始！



遊戲流程

每個遊戲輪開始時，玩家們的行動順序由他們的汽車位置決定，位於最前面的汽車最先行動，然後是第二靠前的汽車，以此類推。如果出現平局，速度最快（查看儀表板）的汽車被視作『更靠前』。如果仍出現平局，（順著起點-終點方向）最左側的汽車被視作『更靠前』。

每個遊戲輪都由兩大階段組成：

1. 放置冒險片
2. 移動汽車

冒險片

每個遊戲輪都會揭示5個新的冒險片。玩家們按照與行動順序相反的順序依次放置這些冒險片。這意味著最靠後的玩家最先從5個可用的冒險片中選擇一個，並將它放到大橋上自己喜歡的位置（起始位置除外）。冒險片的放置規則詳見下文。然後，輪到第二靠後的玩家，以此類推，直到所有人都放置完畢。

冒險片的放置規則

- 一個冒險片只能被放到一個空置的格子中。
- 放置時，禁止2個類型相同的冒險片彼此相鄰。

如果冒險片的數量大於玩家人數，從最靠後的玩家開始再放置一輪，直到沒有任何冒險片剩餘。

移動汽車

當放置好冒險片後，玩家們的行動順序恢復正常（最前面的汽車最先行動）。輪到你的回合時，你擲出骰子、移動自己的汽車，然後就進入下一位玩家的回合。

1. 擲骰子

當前玩家擲出骰子，他（或她）可以根據投擲規則進行調整（詳見下文）。骰子可以被重擲兩次。擲完後，當前玩家根據投擲結果分別結算它們。

投擲規則

每位玩家擲出5顆骰子。

- 可以將任意數量已擲出的骰子放至一旁。
- 可以重擲所有未被放至一旁的骰子。
- 最多重擲2次。

指針顯示了汽車的**速度**

車標對應著汽車的**特殊能力**（詳見規則書第11頁）

底盤顯示了汽車剩餘的**耐久度**。每失去1點耐久度 = **失去\$100**

免費的轉向標記數量由汽車的**速度**決定

首先，當前玩家結算這些骰子的效果並調整自己的儀表板：

- **調整耐久度**（失去或恢復）



1個**修理骰子**讓玩家汽車的**耐久度恢復1點**。



1個**損傷骰子**讓玩家汽車的**耐久度失去1點**，並且該玩家**失去\$100**（將鈔票放到該玩家的汽車下面）。

1個**修理骰子**自動抵消1個**損傷骰子**，反之亦然。

- **調整汽車的速度**

調整車速可以使用一個或多個**指針骰子**。其他的投擲結果會在第2階段結算。



每個**指針骰子**都將調整玩家儀表板上的指針，讓該玩家的汽車**增速或減速**10英里/小時（MPH）。

2. 移動汽車

無論是直線前進還是改變車道，當前玩家都會根據自己儀表板顯示的速度將自己的汽車移動對應格數（**不多，也不少**）。

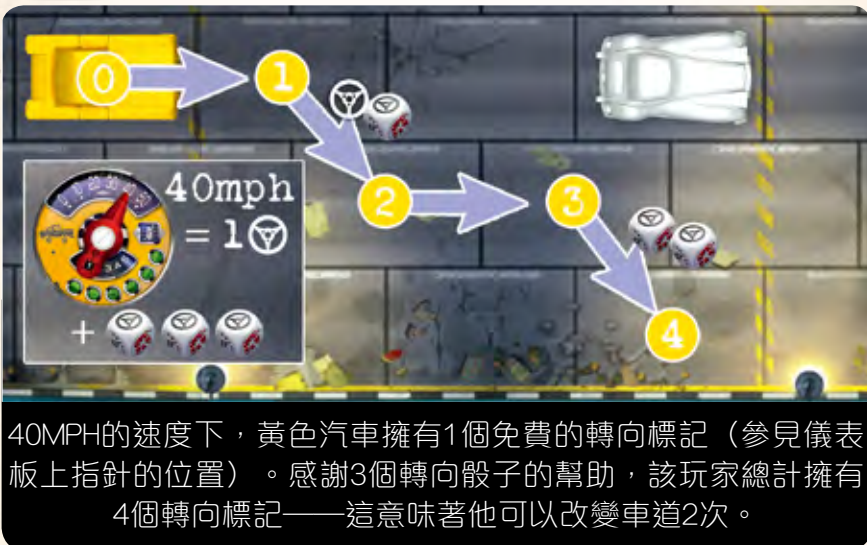
10 MPH = 1 格 = 1 移動點

移動期間，可能發生以下行為（具體取決於骰子的結果）。

- 如果擁有足夠多的可用的轉向標記，一輛汽車可以**改變車道**。（改變車道和汽車移動是同時進行的）



一輛汽車改變一次車道需要**2個轉向標記**。只要轉向標記（儀表板免費提供的和/或轉向骰子提供的）足夠多，一輛汽車就可以多次改變車道。



40MPH的速度下，黃色汽車擁有1個免費的轉向標記（參見儀表板上指針的位置）。感謝3個轉向骰子的幫助，該玩家總計擁有4個轉向標記——這意味著他可以改變車道2次。

- **射擊**另一輛汽車、一個路障或者警察。



射擊通常作用於你前面直線方向上的汽車。射擊距離無限制。如果直線方向上有多輛汽車，射擊不會穿透傷害到首要目標後的汽車。射擊的結算允許分配給多個目標。

任何汽車被擊中後都會**失去1點耐久度**，並在其當前格子內**掉落\$100鈔票**。

一次射擊可以摧毀一個路障，也可以強迫警察向一側（射擊者自行選擇）移動一格進行閃躲。

- **購買**一個獎勵片，立即結算它的效果或者留待後續使用。

商店

價位	\$500	\$400	\$300	\$200	\$100

購買一個獎勵片會導致另一個新的獎勵片被揭示，同時讓其直接佔據**\$500**的價位。每個獎勵片都對應一個價位（從\$500到\$100。離獎勵片堆越近，價格越高）。揭示新的獎勵片時，首先將剩餘的所有獎勵片向低價位檔補齊（即全都降低一個檔位，無視顏色），緊接著空出的\$500價位則被用於放置新的獎勵片。**每位玩家每個回合僅限購買1次。**

如果一個遊戲輪中沒有任何玩家購買獎勵片，則棄置**\$100**價位的獎勵片以便刷新商店。

- **拾取鈔票**：由於各種原因（射擊、撞擊或者路面效果等等），一定數量的鈔票會從汽車上掉落至大橋的格子內，後續遊戲中與這些鈔票同格的任何汽車都可以拾取它們。

警告

在你的回合開始時，你無法拾取自己掉落在自己汽車下面的鈔票。

重點

每位玩家的回合結束時，未使用的骰子都可以被出售，每顆骰子價值\$100。

在使用或出售所有的骰子後，最先行動的玩家結束自己的回合，然後輪到第二順位的玩家行動。以此類推，直到所有人都完成了自己的回合。

現在，第一個遊戲輪結束！

汽車們各自出發，高速行駛著……注意：這時候所有人都不要將自己儀表板上的指針重置到0。玩家們的行動順序由他們汽車在大橋上的位置決定。隨著遊戲進行，行動順序一定會發生改變。

遊戲事項

路面上散落著各種冒險片，對手無處不在。四周瀰漫著邪惡氣息，你不得不提高警戒以便及時做出反應。以下部分展示了一些你必須想盡辦法盡快脫身的尷尬場景。

破產

有時候，玩家們只是單純地沒有足額鈔票可用。如果需要從逆境中掙脫（例如，使用起重機將自己的汽車從河裡打撈上岸）或者購買一些東西，他們將進入**破產負債**的狀態，而這正是銀行中存在負額鈔票的原因。

或許這對破產負債的玩家起不了什麼安慰作用，但你無法讓他（或她）失去本就不存在的鈔票。然而，一個損傷骰子、路面上的東西或者敵人的射擊仍會對他（或她）正常造成傷害，只是**不會讓其失去耐久度**。

眾所周知，匪徒經常陷入無力償還債務的困境。遊戲中，如果一位破產負債的玩家獲得了鈔票，卻仍然無法償清債務，他（或她）需要保留剩餘的負額鈔票。當決定誰是獲勝者時，他（或她）需要從自己的『勝利果實』中扣除這部分。

撞擊

當一輛汽車試圖進入被另一輛同方向行駛的汽車佔據的格子時，一場撞擊就發生了。

- 發起撞擊的汽車將消耗1移動點去碰撞另一輛汽車，但自己會留在原地。
- 兩輛汽車都會失去1點耐久度，並且都會在事故現場掉落\$100鈔票。（見右側圖3）



- 被撞擊的汽車沿著撞擊方向移動一格，這樣兩輛汽車之間就拉開了一個空格的距離。（見下圖4）



還有一種情況是側面撞擊，具體如下：黃色汽車使用2個轉向標記撞擊白色汽車，即使黃色汽車改變了車道，但它仍然會留在原地。（見下圖5和6）



集裝箱

迎面撞上集裝箱和被迫側面撞上集裝箱有著很大的區別：

- 迎面撞擊：涉及碰撞的所有汽車速度都會減到0，同時都會失去一定的耐久度，這個數值等於發起撞擊的汽車的速度。
- 側面撞擊：你的汽車（撞上集裝箱的一方）只會額外失去1點耐久度。發起撞擊的汽車正常失去耐久度。
- 無論如何，汽車掉落的鈔票數都等於它們失去的耐久度。

撞擊一輛停止的汽車

避免撞擊一輛停止的（速度為0mph）或者（相對於你）逆行的汽車。否則，兩輛汽車都會受到它們速度總和的傷害，同時彼此的速度都減到0，而初始速度較小的一方會被移動一格。

被撞擊的汽車可能發現自己處於尷尬的境地，但實際情況取決於它被迫進入的一格是怎樣的：

- 如果被撞進入一個**空置**的格子，則沒有額外事情發生。
- 如果被撞進入一個擁有**鈔票**的格子，則拾取它們。
- 如果被撞進入一個擁有**障礙**的格子，例如路障、鐵蒺藜或者限速，則額外結算這些效果。如果格子內是警察，他們會橫向側移進行閃躲。
- 如果被撞進入一個擁有**汽車**的格子，則該汽車也會被迫位移1格，就像日常生活中的連環撞車事故一樣。被夾在中間的『三明治』汽車會失去**2點耐久度**和**\$200**（注意：如果這輛汽車只剩下**1點耐久度**，它只會失去**\$100**，見下圖）。
- 如果被撞進入一個擁有**集裝箱**或者**護欄**的格子，詳見規則書第7頁的便簽條。
- 如果被撞跌落河中。（詳見下文『停止的或者逆行的汽車』部分的規則）



停止的或者逆行的汽車

在某些特定情況下，一輛汽車可能停下來甚至逆向行駛。但這並不意味著一切都結束了！

- 當一輛汽車的**耐久度**減少至0時（無論是在對應玩家的回合還是其他時候），對應玩家需要快速反應緊急剎車，而這往往會導致該汽車車頭轉向（即逆行）並且**速度降至0**。如果這種情況發生在對應玩家的回合，這也意味著其移動直接結束。在對應玩家的下個回合，他（或她）必須進行U型轉彎以便掉轉車頭繼續遊戲。**U型轉彎需要3個轉向標記**，但沒有任何移動點（只是原地掉頭不會發生移動）。只要該汽車沒有被修復，它就不會失去耐久度，自然也就不會失去鈔票。
- 一輛**完全停止（速度為0）**的汽車與無法被位移的物體碰撞後不會掉轉車頭（即逆行），即使該汽車失去了最後一點耐久度。
- 一輛汽車可能被撞下大橋跌落河中。這種情況下，它的速度降至0，同時對應玩家必須支付**\$500**來僱傭一輛起重機，**在當前遊戲輪結束時**將自己的汽車打撈上岸（即放回大橋上）。該汽車將被放回至它剛好離開橋面時的那一格或者其相鄰格（如果那一格目前被其他物體佔據的話）。
- 有些玩家可能想**修理**自己的汽車。這時候，他們需要使用一個或多個指針骰子將自己汽車的速度降至0。任何停止的汽車都可以支付\$200來恢復自己所有的耐久度。
- 如果一位玩家想主動掉轉車頭（即逆行），他（或她）可以在自己移動結束時選擇**手動剎車**（需要**3個轉向標記**）。隨後，該玩家的汽車將掉轉車頭，**速度為0**。這種特殊的機動行為通常發生在該玩家試圖射擊解決身後的追逐者時。

特殊機動



U型轉彎/手動剎車

在重新啟動之前，所有停止的汽車只需支付**\$200**就可以恢復自己所有的耐久度。

使用一個跳板 (進階玩法)

如果你的汽車暫時無法動彈或者陷入『困』境當中，這裡有一個非常實用的辦法：使用跳板。

- 每位玩家在遊戲開始時都會獲得一個跳板。你們可以隨時使用它們，遊戲結束時還可以以**\$300**的價格出售未使用的跳板。
- 玩家必須在自己的**回合開始**、尚未投擲任何骰子之前放置跳板。
- 跳板必須被放到一個**沒有冒險片的格子**內（鈔票不被視作冒險片，它們會被安置在跳板的上面）。（放置好的）跳板會一直待在原地，直到遊戲結束，期間任何玩家都可以使用它。
- 汽車必須從正面（根據常識）通過跳板。從兩側或者背面來看，跳板都被視作一個障礙。
- 藉助跳板飛躍的汽車都會在空中保持直線行駛，並且根據自己的移動點在最後一格著陸（或者倒數第二格，如果著陸失敗的話，見下方便籤條。）
- 藉助跳板飛躍的汽車需要投擲一顆骰子來判定自己的著陸情況。

		
完美的飛躍！	不錯的飛躍！	失敗的飛躍！
無著陸損傷	受到  並且失去\$100	後退1格。 受到   並且失去\$200

如果汽車著陸的格子被一個冒險片佔據，正常結算它對該汽車的影響。

如果汽車著陸的格子被另一輛汽車或者一個集裝箱佔據，藉助跳板飛躍的汽車會以它們作為踏板再向前彈跳1格。這時候，從原定著陸格前方的三個格子（組成了一個半圓）中任選一個**非汽車或集裝箱**的格子，作為該汽車實際的著陸格。然後，結算以下效果：

- 著陸時，每發生一次新的碰撞，向前彈跳的汽車就會失去**1點耐久度**和**\$100**。（無需再擲骰子進行上述判定）
- 向前彈跳的汽車會對作為踏板的每輛汽車造成傷害，讓它

們都失去**1點耐久度**和**\$100**（分別與向前彈跳的汽車失去的**\$100**放到一起）。

- 如果原定著陸格前方的三個格子都被汽車或集裝箱佔據，向前彈跳的汽車將發生連環彈跳，直到著陸在一個非汽車或集裝箱的格子。注意：連環彈跳時，優先選擇遠離其他對手的格子。
- 即便是唯一的選擇，規則也允許向前彈跳的汽車因此跌落河中，甚至是越過小型護欄華麗入水。

遊戲結束和勝利條件


前言：即使覆命很及時，家族首領也不喜歡揮金如土的人，對於那些軟弱無能的成員更是厭惡至極！

想要獲勝？別成為最後一名，更別是個窮鬼！

- 率先完全通過大橋的汽車立即獲得對應名次的獎勵，但它不一定就是最終的獲勝者。
- 當任何一位玩家通過終點時，等到其他所有玩家都完成了自己的當前回合，遊戲便立即結束。
- 擁有最多鈔票的玩家將獲得家族首領的信任，並贏得最終的勝利！
- 如果你是最後一名，即便擁有再多的鈔票你也無法獲得家族首領的親睞。或許，阿拉斯加費爾班克斯是你最好的歸宿。給，你的車票！

名次獎勵	5人遊戲	4人遊戲	3人遊戲
第一名	\$ 1,000	\$ 800	\$ 600
第二名	\$ 400	\$ 200	再接再厲
第三名	\$ 100	再接再厲	一張通往阿拉斯加的車票
第四名	再接再厲	一張通往阿拉斯加的車票	無
第五名	一張通往阿拉斯加的車票	無	無

冒險片和其他要素

圖示	名稱和數量	功能	汽車進入本格時的效果	射擊判定
	2至4個鐵蒺藜	臨時減速汽車	汽車如期完成移動，移動結束時 每個鐵蒺藜讓其減速10 mph。 移除鐵蒺藜，為後續車輛清空道路。	不會阻擋射擊。
	1至3個路障	臨時封鎖道路。 保護警察。	汽車每撞毀一個路障就 受到🚗並失去1💰。 移除路障。	不會阻擋警察射擊。 如果被玩家射擊， 路障被摧毀。 1🚗 = 摧毀1個路障。
	1至4位警察 沿直線射擊。 無射程限制。	遊戲輪結束時射擊。 每擊中一次，目標就 受到🚗並失去1💰。	迫使警察（無法移動時 被移除）橫向側移1格。 當前玩家選擇方向。	除非有路障保護， 否則警察橫向側移1格。 （當前玩家選擇方向）
	限速30 mph	逼迫汽車減速 否則受到損傷	40 mph = 受到🚗並失去1💰。 50 mph = 受到🚗🚗並失去2💰。	不會阻擋射擊。
	1個集裝箱	封鎖所在格子	無法被位移的障礙。 迎頭撞擊：（受到🚗並失去1💰）× （？）mph，同時汽車的mph = 0； 側面撞擊：受到🚗並失去1💰。	阻擋射擊。 無法被摧毀。
	1個護欄	防止汽車跌落河中	無法被位移的障礙。 撞上護欄的汽車受到🚗並失去1💰。	不會阻擋射擊。
	3至5輛汽車	在橋面上行駛	可以被位移的障礙（見『碰撞』）。 碰撞的每輛汽車受到🚗並失去1💰。	阻擋射擊。 自身被擊中時受到 🚗並失去1💰。
	\$100鈔票	遊戲中玩家 失去的鈔票	拾取當前格內的所有💰。 汽車無法在自己回合開始時 拾取自己下面的💰。	不會阻擋射擊。
	跳板	幫助汽車規避障礙	迎面通過：見跳板規則。 背面或側面通過：受到🚗並 失去1💰。	阻擋射擊。 無法被摧毀。

獎勵片



整個回合，當前玩家無視限速冒險片的效果。



整個回合，當前玩家無視任何對手的任何射擊（包括警察）。



當前玩家無視鐵蒺藜效果直接駛過。鐵蒺藜仍留在原地。



如果當前玩家被推入河中，他（或她）無需為起重機支付服務費。



任何對手都無法讓你發生位移。正常結算碰撞造成的傷害。



當前玩家可以向一輛汽車發射單發迫擊炮，並讓其沿射擊方向位移1格。在結算因此導致的任何碰撞時都會將目標汽車的速度計入其中。



警察不會擊中當前玩家，但會擊中當前玩家身後的一輛或多輛其他汽車。



遊戲結束時，當前玩家可以以\$700而不是\$300的價格出售（未使用的）跳板。



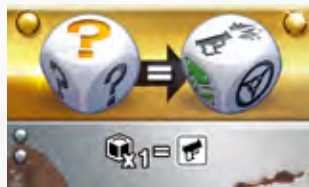
如果玩家在自己的回合射擊，他（或她）可以使用一把霰彈槍直接對前面2格各造成2點傷害。



直到遊戲結束，當前玩家射擊時都可以朝前和朝後同時開槍。



每回合一次，當前玩家可以發射單發追蹤彈，對橋面上的任何一輛汽車造成1點傷害。



直到遊戲結束，當前玩家可以將任意一顆骰子（損傷骰子除外）變成射擊骰子。



行駛期間，當前玩家每支付\$100鈔票就可以修復自己車輛1點耐久度。



當前玩家回合結束時，他（或她）將一顆地雷埋到橋面上的任意格子內。地雷會一直待在原地，直到有敵人駛過時它會讓其失去2點耐久度和\$200鈔票。



經過本格的任何玩家都會滑至下一格，並且在下個回合開始前失去所有的轉向標記。



經過本格的任何玩家都會滑至下一格。同時，該玩家失去1點耐久度和\$100鈔票，並且在下個回合開始前失去所有的轉向標記。從遊戲中移除上述\$100鈔票，它無法被拾取。



當前玩家在自己的回合擁有2次額外的『調速』機會。



當前玩家在自己的回合可以使用一個燃燒瓶，對自己身後的1格直接造成3點傷害。



當前玩家在自己的回合擁有1個額外的轉向標記，並且自己的汽車恢復1點耐久度。



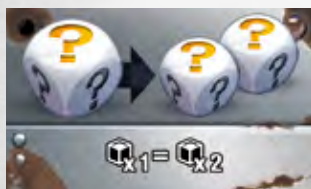
當前玩家在自己的回合擁有1次額外的『調速』機會，並且自己的汽車恢復1點耐久度。



當前玩家在自己的回合擁有1個額外的轉向標記和1次『調速』機會。



當前玩家在自己的回合可以免費恢復自己的汽車2點耐久度。



當前玩家在最後一次擲骰後可以讓自己的一顆骰子效果翻倍。



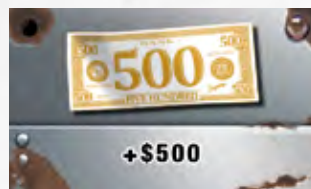
當前玩家在自己的回合擁有2個額外的轉向標記。



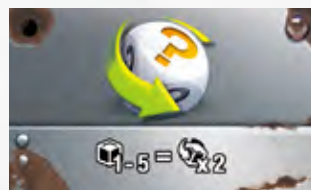
當前玩家最多可以將5個路障移至其相鄰格（見左側圖示）。可以通過這種方式將路障分離開來。



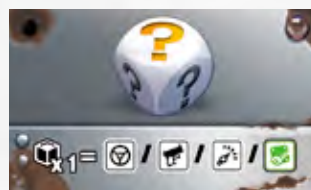
當前玩家最多可以在相鄰格放置1或2個集裝箱。但是，這些新放置的集裝箱仍然不能與其他的集裝箱相鄰（即同樣遵循基礎放置規則）。



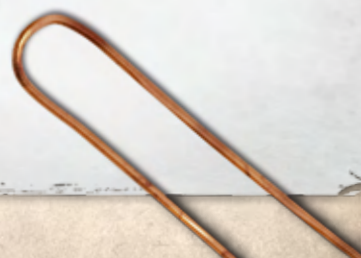
當前玩家立即獲得\$500鈔票。



當第三次擲骰過後，當前玩家若仍不滿意結果可以額外重擲2次。（你可以重擲任意顆骰子，甚至是那些之前被放至一旁的骰子。）



當前玩家可以改變自己的一顆骰子的結果（見左側圖示）。





罪犯調查報告

皮佩塔



當皮佩塔撞擊其他汽車時，她不會受到傷害或者降低速度。



罪犯調查報告

唐·莫奇柯



唐·莫奇柯（家族首領的兒子）在每個自己的回合都會獲得\$200的小筆津貼，除非他出售了2顆或以上的骰子。



罪犯調查報告

W.B.斯彭德



斯彭德的汽車獲得2點額外的耐久度。



罪犯調查報告

約翰·杜克



杜克的汽車在受到道路相關的傷害以及（因跳板導致的）著陸和反彈傷害時少受到1點。



罪犯調查報告

克萊德·帕克



C.帕克的『炮塔』可以朝任何方向射擊（直線、斜線、前、后）。

變體規則

關閉邊界（專家模式）

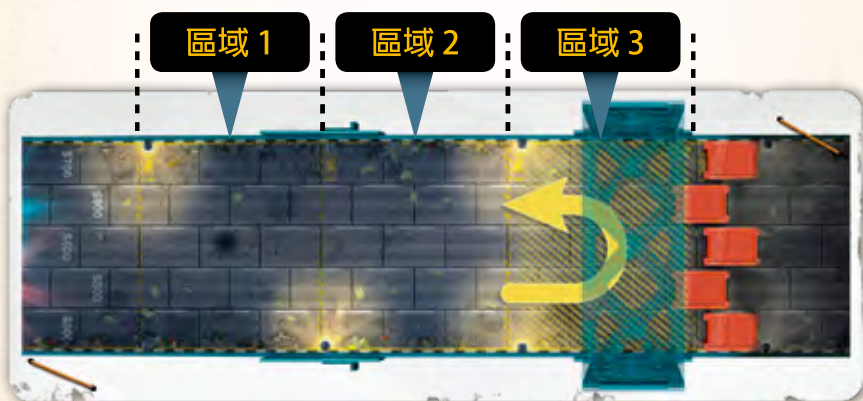
家族首領的『軍隊』被派往邊界的另一側著手洗錢活動，你們被要求緊急撤退。誰將最先安全撤離獲得首領的讚賞呢？當所有玩家都撤離大橋後，這場新的競賽才真正落幕。同樣地，擁有最多鈔票且並非最後一名的玩家將獲得遊戲勝利。

特殊規則

- 集裝箱後面的道路被嚴陣以待的警察封鎖了。任何試圖藉助跳板飛躍（或者被對手陷害）落入這片區域的玩家都會被無情逮捕。對他們而言，遊戲已經結束。3或4人的變體規則中，警察從一開始就會受到一個堅不可摧的路障保護（即使它被擊倒，也會被視作一個集裝箱，具有同樣的效果）。
- 每個遊戲輪開始時，每位玩家只會揭示1個冒險片。
- U型強制轉彎區域（見下文圖示）禁止放置任何東西（包括跳板或者冒險片）。

5人變體規則的初始準備

- 將5個集裝箱放到第3區域的末尾（將剩餘的集裝箱放至一旁）。
- 第3區域強制車輛進行U型轉彎。你們既不能在第3區域之前掉頭，也不能在第2和第3區域之間掉頭。

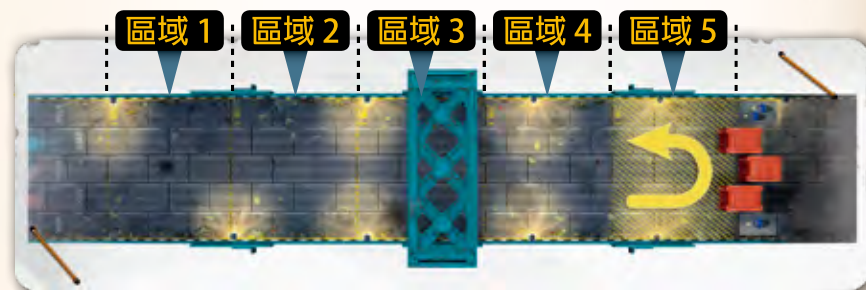


4人變體規則的初始準備



- 將4個集裝箱放到第4區域的末尾，並且將繪有一位警察的冒險片放到中間位置，用一個路障保護起來。
- 第4區域強制車輛進行U型轉彎。你們既不能在第4區域之前掉頭，也不能在第3和第4區域之間掉頭。

3人變體規則的初始準備



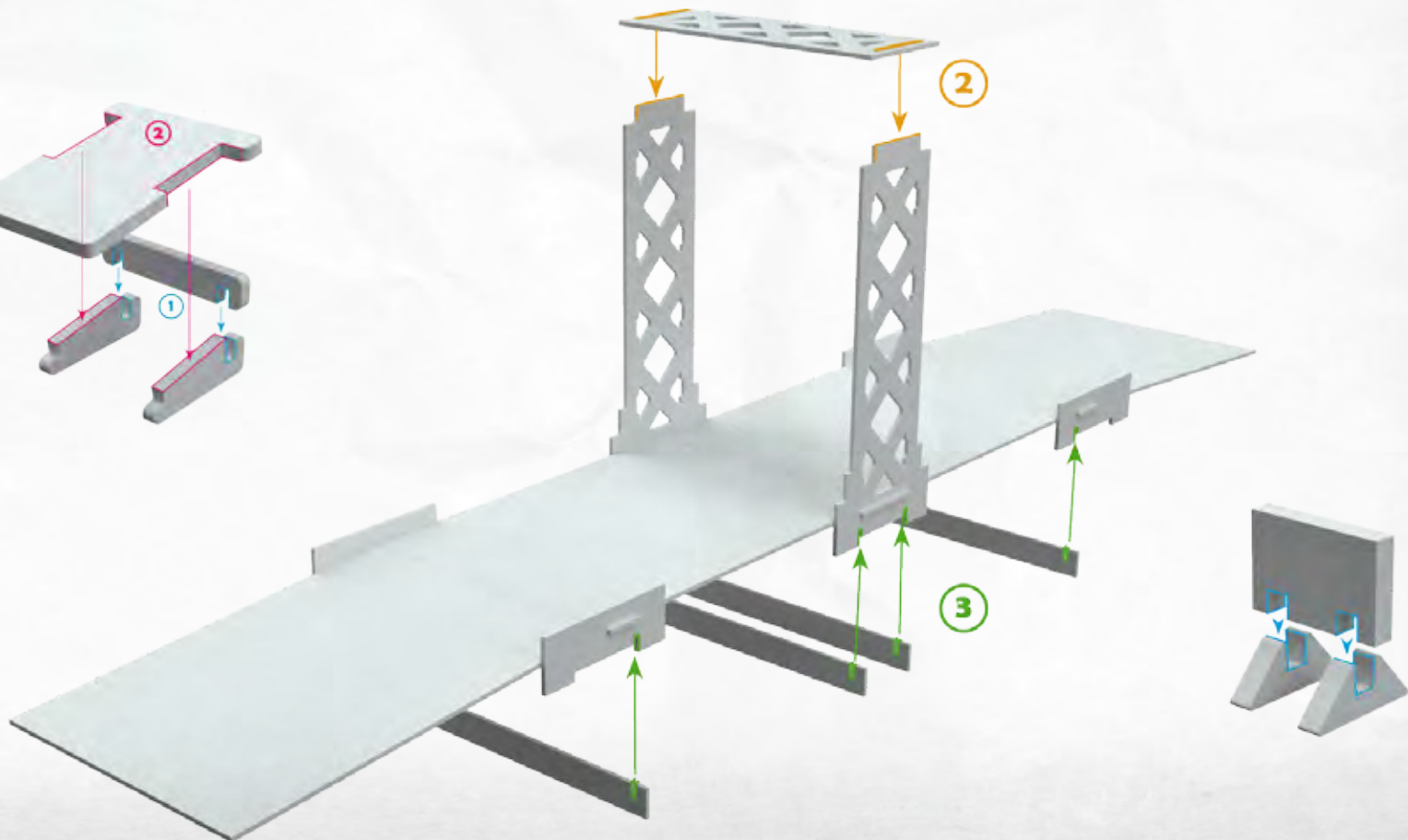
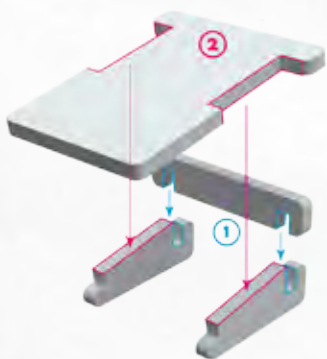
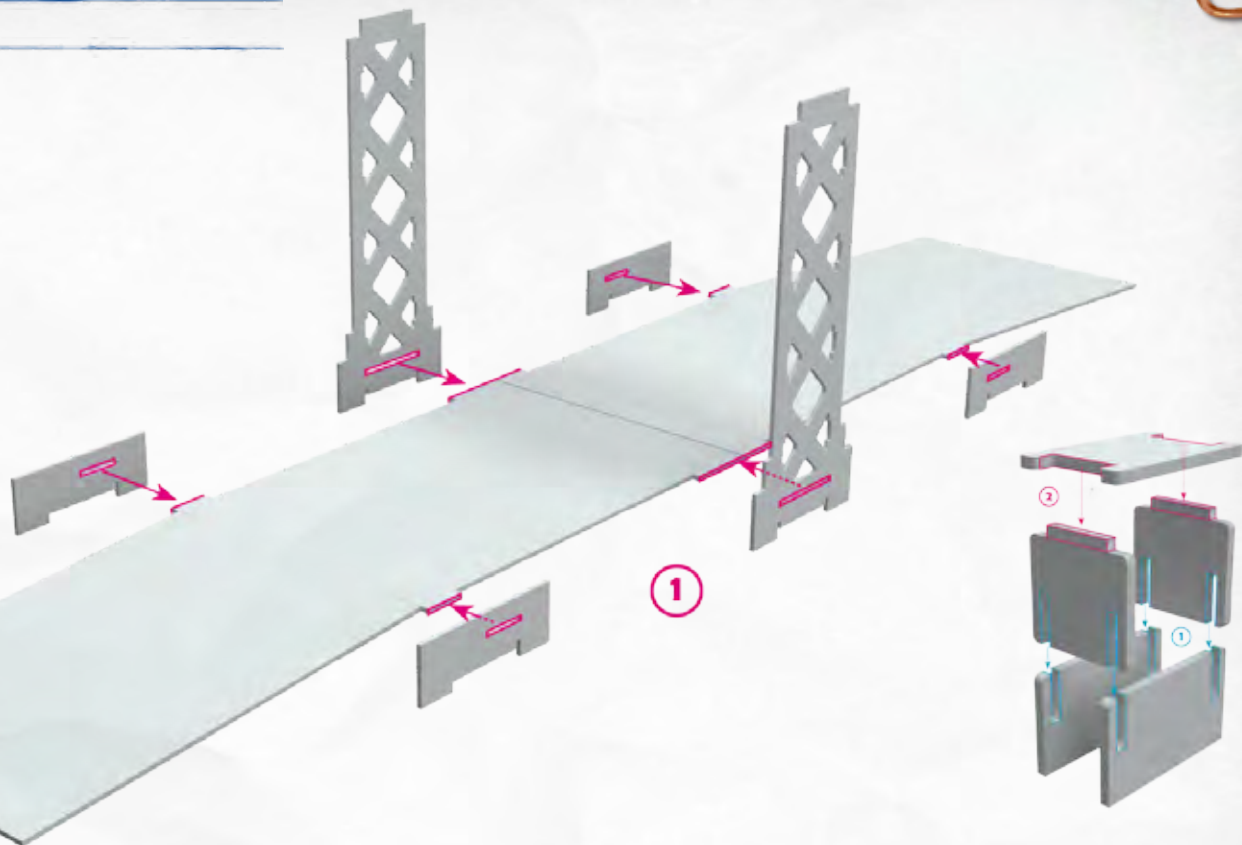
- 將3個集裝箱放到第5區域的末尾，並且將分別繪有一位和兩位警察的冒險片放到圖示位置。同樣地，用兩個路障保護起來。
- 第5區域強制車輛進行U型轉彎。你們既不能在第5區域之前掉頭，也不能在第4和第5區域之間掉頭。

U型轉彎



注意：這種特殊的機動行為只能在你們移動結束後執行。

大橋建造施工圖





提示：

遊戲流程

- 揭示5個冒險片。
- 從起始玩家開始放置冒險片，直到末位玩家。
- 當前最靠前的玩家擲骰子，**允許重擲2次**，然後：
 - 移動汽車
 - 結算以下骰子的效果：



- **駕駛汽車**，行進間可能執行以下行動：
 - 結算  和  骰子的效果
 - 拾取途經格子的鈔票
 - 根據遭遇的冒險片效果失去耐久度
 - 從商店購買一個獎勵片
 - 使用一個或多個獎勵片
 - 如果當前玩家通過終點線，獲得一筆獎金

- 出售未使用的骰子。
- 其他玩家的回合，從第二順位到末位玩家。
- 大橋上的**警察開槍射擊**。
- **跌落河中的玩家**被打撈上岸。

警局幹將

ANKAMA 分局

原型設計科: Galladur (original idea) et Henri Pym (game design) 3D模型科: Galladur, Korky, et 3D建模警員: Rémi Farjaud

直屬科室: Ankama Products Rule 校對科: Huun 拼寫核查警員: Jean-Michel Caillat 產品經理: Pierre-Henri, Isabelle

平面設計科科長: Aisk, Alexandre Papet 平面設計科警員: Vincent Lombard, Alexandre Papet, Romain Libersa

舉報群眾: a big thank you to all the beta testers for having the patience, the courage, and the honesty to help the game evolve, to help put their fingers on what wasn't just right, and for giving their ideas and their time. For playing game after game, testing, retesting, and re-retesting, Pym would particularly like to thank his family (Violette, Gabriel, Jade, Colombe and Valérie), the Azes and all the Bloodbowlers, all the animators, creators, and simple players at numerous game nights and prototype nights, the Saint-Affrique games library (Fabien, Fred, Lionel...), Ankama's team of board gamers (Charles, Korky, and Mr. Nawak) and finally Tot and Cam for giving this game the chance to see the light of day.

一刻館 分局

生產科: 天凌 校對科: 企鵝

平面設計科科長: 天凌

特別鳴謝: 桌遊愛好者亮君

舉報群眾: A.T, 小媛, 爾達, 蓮乞Victoria



中文發行商: 一刻館
地址: 北京市海澱區清華園
科建大廈2層
電話: 8610-82865118



台灣獨家代理: 玩坊有限公司
地址: 雲林縣西螺鎮福與里9鄰
中山路78號
電話: (05)223-4736
統一編號: 53612676



大陸獨家代理: 飛羽桌遊
地址: 浙江省湖州市德清
縣前溪街2號
電話: 15257202972

特殊機動



U型轉彎/手動剎車

服務費

服務項	使用條件	費用
起重機	跌落河中	\$500
跳板	空置格子，玩家擲骰之前	無
修理	車速為0 mph	\$200

遊戲結束獎勵

名次	5人遊戲	4人遊戲	3人遊戲
第一名	\$ 1,000	\$ 800	\$ 600
第二名	\$ 400	\$ 200	再接再厲
第三名	\$ 100	再接再厲	一張通往阿拉斯加的車票
第四名	再接再厲	一張通往阿拉斯加的車票	無
第五名	一張通往阿拉斯加的車票	無	無