

Le Jeu de l'Homme de Six Millions de Dollars

Character: ©Universal Studios, Inc. 1975—all rights reserved
*The Six Million Dollar Man is a trademark of and licensed by Universal Studios, Inc.
Article and Package: ©1975, Parker Brothers, C.P. Box 600, Concord, Ont. L4K 1B7

Age: 7 à 14 ans — 2 à 4 joueurs

But du jeu

Chaque joueur commande un homme bionique — mais il n'y en a qu'un qui soit le véritable **HOMME DE SIX MILLIONS DE DOLLARS**. Le premier joueur qui mène à bien les 4 tâches qui lui sont assignées est proclamé le vainqueur, prouvant ainsi que c'est bien lui l'**HOMME DE SIX MILLIONS DE DOLLARS**.

Equipement

4 bases et 4 marqueurs	Roue à ordinateur
Cartes de puissance	Plateau de jeu

Preparation du jeu

Chaque joueur choisit un marqueur et l'introduit dans une base. Tous les marqueurs sont placés sur **DEPART: TACHE ASSIGNEE** No. 1.

Chaque joueur reçoit 8 cartes de puissance. Ranger le reste du paquet dans la roue à ordinateur.

Les cartes de puissance permettent de jouer. Un joueur doit toujours avoir au moins une carte en sa possession. Si un joueur n'a plus de cartes, il doit passer son tour et prendre deux cartes.

La partie

Chaque joueur fait tourner la roue à ordinateur. Celui qui obtient le nombre le plus grand joue le premier. La partie progresse dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est à son tour de jouer, un joueur peut choisir une des possibilités suivantes:

- A. Faire tourner la roue à ordinateur et déplacer son marqueur du nombre de cases indiqué, ou
 - B. Passer son tour et prendre deux cartes de puissance, ou
 - C. Jouer n'importe quel nombre de cartes de puissance et déplacer son marqueur du nombre d'espaces égal au nombre de cartes jouées.
- EXEMPLE:** Il peut jouer 5 cartes de puissance et déplacer son marqueur de 5 cases. Le joueur doit alors suivre les instructions inscrites sur la case sur laquelle son marqueur a atterri:
- Symbole de carte de puissance: il doit prendre 1 carte de puissance.
Panne bionique, repartir à 3: il doit revenir à la tâche assignée No. 3.

Flèche: Au tour suivant, il doit faire tourner la roue et déplacer le marqueur en marche arrière. Il doit suivre les instructions inscrites sur la case sur laquelle le marqueur atterrit. **EXEMPLE:** Tout en revenant en arrière, un joueur atterrit sur le symbole de carte de puissance. Il prend immédiatement une carte de puissance.

Tâche assignée: Chaque tâche assignée comporte un série d'épreuves au cours desquelles un joueur peut perdre un tour ou une carte de puissance. Lorsqu'un joueur atterrit sur une case où il doit faire un choix, il doit annoncer son choix au début du tour suivant. Si le joueur décide de passer son tour, il ne fait rien du tout et c'est au joueur suivant de jouer. Si le joueur décide de renoncer à deux cartes de puissance, il remet les cartes dans la roue à ordinateur et joue normalement à son tour.

Un joueur doit toujours s'arrêter sur la dernière case de chaque tâche assignée, même si la roue indique un nombre supérieur au nombre nécessaire pour terminer. Au tour suivant, le joueur a une possibilité de faire tourner la roue pour obtenir le nombre qu'il faut (ou un nombre supérieur) pour mener à bien la tâche qui lui est assignée.

Si le joueur réussit, il déplace directement son marqueur pour affronter la tâche assignée suivante. Si le joueur ne réussit pas, il doit se débarrasser d'une carte de puissance et attendre que ce soit à nouveau à lui de jouer pour essayer une nouvelle fois de réussir. S'il n'a toujours pas réussi à sa deuxième tentative, il doit se débarrasser d'une autre carte de puissance et attendre son troisième tour pour déplacer son marqueur. A la troisième tentative, on considère que la tâche assignée est menée à bien, quel que soit le nombre obtenu. Cependant, si la roue indique un nombre inférieur au nombre nécessaire pour mener à bien la tâche assignée, il doit se débarrasser d'une autre carte de puissance avant de passer à la tâche assignée suivante.

La bataille bionique

La bataille a lieu lorsque le marqueur d'un joueur atterrit sur une case qui est déjà occupée par le marqueur d'un autre joueur. Les deux joueurs doivent faire tourner la roue une fois. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé gagne la bataille. Le vainqueur prend une carte de puissance à son adversaire et déplace son marqueur en avant du nombre de cases indiqué par la roue. En cas d'égalité, il doivent faire tourner la roue une nouvelle fois.

Le vainqueur

Le premier joueur qui mène à bien les 4 tâches assignées est déclaré le véritable **HOMME DE SIX MILLIONS DE DOLLARS**.

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toute demande de renseignements en ce qui concerne cette règle.

Adresse: Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ont. L4K 1B7