

KORT SPELOVERZICHT

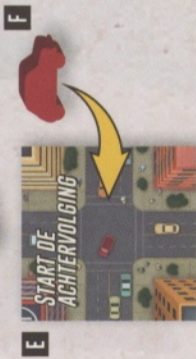
Eén van de spelers probeert als chauffeur de stad uit te komen, terwijl de andere speler hem als politie probeert te pakken of in te sluiten. De chauffeur wilt als de ontsnappingsstegel is gelegd. De politie wilt als de achtervolgingsmeter het laatste veld heeft bereikt of als de chauffeur in zijn beurt niet in staat is te bewegen.

VOORBEREIDING

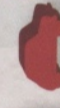
De spelers bepalen onderling wie de chauffeur en wie de politie speelt.

VOORBEREIDING CHAUFFEUR

1. De chauffeur legt de achtervolgingsmeterkaart **A** voor zich met het achtervolgingsmeter-fiche **B** op het meest linkse (witte) veld op de kaart.
2. Hij kiest 5 chauffeurskaarten **C** om dit spel te gebruiken. Hij houdt deze geheim totdat hij ze speelt. Doe de resterende chauffeurskaarten in de doos.
3. Strooi 5 bergplaatsfiches **D** over tafel.
4. Nadat de politie de bergplaatsfiches heeft afgehandeld (zie stap 5 in *Voorbereiding politie*), legt de chauffeur de startstegel **E** op een plek naar keuze op tafel, maar niet op een bergplaatsfiche.
5. Hij zet de wagen van de chauffeur **F** in een richting naar keuze op de startstegel.



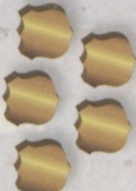
F



In het eerste spel raden we aan om de volgende chauffeurskaarten te gebruiken: Lokauto, Uiterste poging, Plankeas, Laet puimboop achter en Bekend terrein.

RONDEOVERZICHT

1. DE POLITIE BEREIJT HET TOEGEBODEN UIT
2. DE CHAUFFEUR PROBEERT TE ONTSNAPPEN
3. DE POLITIE SLUIT HET NET



VOORBEREIDING POLITIE

1. De politie legt de overzichtkaart voor de politie **G** voor zich neer.
2. Hij neemt de ontsnappingsstegel **H**, politievoertuigen (patrouillewagens **I**, motor **J**, pantserwagen **K** en helikopter **L**), blokkades **M**, spijkermat **N** en obstakels **O**, en legt deze naast zijn overzichtkaart.
3. Hij neemt de handhavingsfiches **P** en legt deze als voorraad aan de rand van de tafel.
4. Hij neemt alle opwaarderingskaarten **Q** in zijn hand.
5. Nadat de chauffeur de bergplaatsfiches op tafel heeft gestrooid (stap 3 in *Voorbereiding chauffeur*, verschuift de politie de bergplaatsfiches, indien nodig, zodanig dat alle bergplaatsfiches tussen 1 en 2 tegellengtes van elkaar vandaan liggen. Het is niet nodig om de afstanden precies uit te meten.
6. Hij doet alle stadstegels, met uitzondering van de start- en ontsnappingsstegel, in de buidel.
7. Hij zet een patrouillewagen in een richting naar keuze ongeveer 2 tegelvelden van de wagen van de chauffeur af. De patrouillewagen begint dus op tafel en niet op een stadstegel.

*2 velden er vandaan kunnen
2 horizontale, 2 verticale of
1 horizontale en 1 verticale velden
zijn. In het laatste geval staat de
patrouillewagen diagonaal naast
de wagen van de chauffeur.*



Om de moeilijkheidsgraad voor de chauffeur te verbogen, kunnen de spelers het aantal te gebruiken bergplaatsfiches verlagen (tot ten minste 2). Om de moeilijkheidsgraad voor de chauffeur te verlagen, kunnen ze het aantal bergplaatsfiches verbogen (tot maximaal 8).

