

Votre voiture se promène librement dans un écran et vous dirigez ses évolutions grâce au radar situé à droite de l'écran principal. Vous devez détruire 30 petits camions d'alcool pour voler leurs marchandises. Mais votre réservoir ne peut contenir que cinq fois le volume d'un camion. Ainsi, vous devez aller régulièrement le vider à l'entrepôt caché quelque part. Pour détruire ces camions, vous disposez d'un revolver et de 4 chargeurs de 7 balles. Pour recharger, il vous faut atteindre la maison du parain perdu dans une ville. Le score est symbolisé par la rangée de cigares sur la droite de l'écran. Un camion = un cigare.

En fait votre voiture est poursuivie par les agents du F.B.I. et les camions d'alcool le fuient. De plus il doit éviter un certain nombre d'embûches :

- les agents postés (et ils sont nombreux à vouloir sa peau)
- les lampadaires qui, s'ils sont heurtés, obligent à rouler dans la nuit noire...
- les grands mères et les muses qui si elles sont écrasées réclament des indemnités en cigares
- les bars qui réduisent la capacité de contrôle jusqu'à une visite au parain
- le temps dont l'écoulement entraîne une réduction du score lente mais régulière.

Lorsqu'un agent du F.B.I. est tué, une tombe marque l'emplacement où il est tombé et devient un obstacle supplémentaire sur la route de l'alcool. Gare aux tombes qui obstruent les couloirs. 2 tombes côte à côte interdisent le passage au niveau supérieur même si les 30 camions sont détruits (ils sont alors régénérés). Si on veut détruire un couple de tombes, il faut descendre un agent du F.B.I. à côté des deux tombes.

Une consolation, certains passages secrets vous permettent de sortir de situations inexplicables ; vous les traversez mais pas le F.B.I. Good Luck.