

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА **ПОГОНЯ** ПОЛИЦИЯ ПРОТИВ УГОНЩИКА

Правила игры



Внимание! Всем постам! Угнан красный автомобиль!

«Прячась на подземных парковках зданий, преступник стремится покинуть район. Перекрыть все дороги из города! Всем полицейским вертолётам патрулировать перекрёстки между зданиями, чтобы выследить угонщика и помешать ему скрыться». Поймает полиция преступника или он сбежит?



Цель игры



Игроки-полицейские для победы должны найти угнанный автомобиль до конца 11-го раунда.

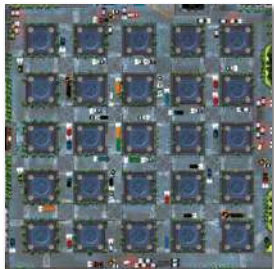
Игрок-угонщик, напротив, не должен быть обнаружен до конца 11-го раунда. В этом случае победа остаётся за ним.



Состав игры



1. Игровое поле



2. 25 зданий (10 больших и 15 маленьких)



3. 3 полицейских вертолёт (зелёный, жёлтый, розовый)



4. Автомобиль



5. Поле раундов



6. 11 жетонов следов (9 синих, 1 жёлтый, 1 красный)



Подготовка к игре



1. Закрепите все здания в специальных отверстиях игрового поля. Вы можете расположить здания в любом порядке (**рисунок 1**).
2. Распределите роли. Выберите игрока-угонщика, все остальные игроки становятся полицейскими.
3. Игрок-угонщик берёт **автомобиль**, а также размещает все 11 **жетонов следов** на **поле раундов**: жёлтый жетон — на первую ячейку, красный жетон — на шестую, синие — на все остальные (**рисунок 2**).

 **Жёлтый жетон будет обозначать стартовую позицию угонщика, а красный — здание, в котором угонщик находился в середине игры.**

4. В каждой игре используются все вертолёты независимо от количества игроков-полицейских. Полицейские берут себе по одному вер-



рисунок 1

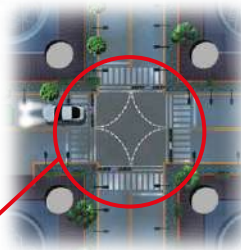


рисунок 2

толёту. Если вертолётов больше, чем полицейских, оставшимся вертолётom управляют все игроки сообща.

5. Игроки-полицейские выставляют свои вертолёты на любой перекрёсток (пересечение двух дорог) игрового поля.

 **На перекрёстке может находиться только один вертолёт.**



Ход игры



Игра продолжается не больше 11 раундов, каждый раунд состоит из 2 фаз: **фазы угонщика** и **фазы полиции**. Вы можете проверить номер текущего раунда на поле раундов.

Фаза угонщика

Все игроки-полицейские закрывают глаза и не открывают их до конца этой фазы. Игрок-угонщик последовательно выполняет 3 действия (в первом раунде угонщик начинает свой ход со 2-го действия).

1. Беги!

Поднимите здание и заберите из укрытия спрятанный в предыдущем раунде автомобиль, не трогая жетон следов. Поставьте здание на место, жетон следов остаётся лежать под ним.

 **Пропустите это действие в первом раунде.**

2. Выбери укрытие!

Выберите новое здание рядом с тем, в котором только что был спрятан автомобиль. При выборе соблюдайте следующие правила.

- а. Новое здание должно быть рядом по горизонтали или вертикали от предыдущего (не по диагонали!).
- б. Вы не можете выбрать здание, в котором уже прятали автомобиль (в котором уже есть ваш жетон).

 **Если выбрать новое здание невозможно, объявите, что вы окружены (смотрите «Конец игры» на стр. 4).**
 **В первом раунде вы можете выбрать любое здание на игровом поле.**

3. Спрячься!

Поднимите выбранное здание и положите под него жетон следов соответствующего раунда и автомобиль. Автомобиль должен стоять на жетоне.

 **В первом раунде вы должны взять жёлтый жетон следов с поля раундов и вместе с автомобилем спрятать его в здании.**

4. Конец хода

Поставьте здание на место. Выполнив все 3 действия, скажите: «Готово!», чтобы закончить фазу угонщика и начать фазу полиции.

Фаза полиции

Все игроки-полицейские открывают глаза и начинают свой ход. Игрок-угонщик наблюдает за ними.

Независимо от количества полицейских каждый вертолёт должен либо **переместиться**, либо **выполнить поиск**.

Вы можете задействовать вертолёты в любом порядке, обсудив это между собой.

Игроки-полицейские выполняют одно из действий каждым вертолётom.

1. Перемещаемся!

Переместите вертолёт на соседний перекрёсток. Вертолёт нельзя переместить по диагонали или поставить его на перекрёсток, где находится другой вертолёт.

2. Ищем!

Поднимите одно из 4 зданий на перекрестке, где находится вертолёт. В зависимости от результата поисков выполните одно из действий.

а. Ничего не найдено. Поставьте здание на место и завершите ход вертолёта.

б. Обнаружен жетон следов. Поставьте здание на место и положите обнаруженный жетон на крышу здания, чтобы обозначить маршрут угонщика. Затем завершите ход вертолёта.

в. Автомобиль найден. Угонщик задержан. Игра немедленно заканчивается победой команды полицейских.

Как только все три вертолёта выполнили свои действия, фаза полиции заканчивается.

Следующий раунд начинается с фазы угонщика. Этот процесс повторяется до тех пор, пока игра не закончится.



Конец игры

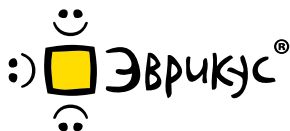


Игра немедленно заканчивается, если выполняется одно из следующих условий.

1. Арест. Если полицейские находят угнанный автомобиль до конца 11-го раунда, все игроки-полицейские побеждают.

2. Побег. Если угнанный автомобиль не обнаружен к концу 11-го раунда, побеждает игрок-угонщик.

3. Угонщик окружён. Если угонщик в свой ход не может переместить автомобиль, игрок объявляет об этом и все игроки-полицейские побеждают.



KOREA BOARDGAMES

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,

Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA

Tel: +82-31-965-7455, Fax: +82-31-965-7466

www.koreaboardgames.com

© 2021 Korea Boardgames Co., Ltd.

All Rights Reserved.

Настольная игра «Погоня: Полиция против угонщика» (City Chase: Cops & Robber) издана на русском языке компанией ООО «ПАННА», на корейском языке компанией Korea Boardgames Co., Ltd. по лицензии YOUNG COBBLEPOT™.

Авторы игры: Марино Кьяккьера, Габриэль Мари
Иллюстратор: Хи Вон Пак