



Гра Мартіно К'яккєри та Габрієля Марі

ПОГОНЯ

ПОЛІЦІЯ ПРОТИ ВИКРАДАЧА



**Викликаю всі підрозділи!
Викрадено червоний автомобіль!**

Злодій переховується в одному з підземних паркінгів, в той час як між будівлями, патрулюючи, курсують поліцейні гелікоптери. Поліція має на меті вистежити й чимшвидше зупинити втікача. З'ясуйте, чи вдасться це їм, або ж цього разу удача всміхнеться викрадачеві?



Мета гри



Щоб перемогти, **гравці-поліціянти** мусять упіймати викрадача до кінця 11-го раунду. Натомість **гравець-викрадач** переможе, якщо до кінця 11-го раунду його не впіймають.



Компоненти

Машина



Планшет раундів



11 жетонів слідів
(9 блакитних, жовтий, червоний)



3 гелікоптери
(рожевий, жовтий, зелений)



Ігрове поле




25 будівель
(10 великих, 10 маленьких)

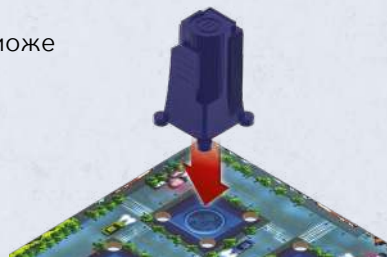


Приготування до гри

1. Закріпіть усі будівлі в отворах ігрового поля. Будь-яка будівля може стояти на будь-якому місці (див. малюнок 1).
2. Виберіть гравця-викрадача. Всі інші стають гравцями-поліціантами.
3. Гравець-викрадач бере машину та планшет раундів, після чого розташовує жетони слідів на кожній пустій ділянці планшета раундів. Перший жетон сліду завжди жовтий, а шостий — червоний (див. малюнок 2).

 *Жовтий жетон сліду розміщують на стартовій позиції. Червоний жетон сліду визначає точку, яку пройшов гравець-викрадач рівно на середині гри.*

4. В кожній грі використовуються всі гелікоптери незалежно від кількості гравців-поліціантів. Кожен гравець-поліціант вибирає один гелікоптер, за який буде грати, а керування рештою вони здійснюють спільно.




Малюнок 1



Малюнок 2

5. Гравці-поліціанти мусять вибрати стартову позицію для кожного гелікоптера, розташувавши кожен з них на перехресті. На одному перехресті одночасно може перебувати тільки один гелікоптер.

 **Перехрестя – це точка, у якій на ігровому полі перетинаються дві вулиці.**



Перебіг гри



Гра триває не більш ніж 11 раундів, кожен з яких складається з **фази викрадача** та **фази поліції**. У будь-який момент гри ви можете перевірити номер поточного раунду, поглянувши на планшет раундів.

Фаза викрадача

Усі гравці-поліціанти мусять заплющити очі та чекати до кінця фази викрадача. Гравець-викрадач виконує чотири послідовні дії (в першому раунді пропускає першу дію).

1. Втеча.

Підійміть будівлю, під якою сховано машину, заберіть машину і поверніть будівлю на місце. Жетон сліду має лишитися під будівлею.


 **Пропустіть цей крок під час 1-го раунду.**


2. Вибір нової будівлі.

Виберіть нову будівлю для переховування, яка суміжна з будівлею, де ви щойно були. Під час вибору ви мусите дотримуватися таких правил:

А. Ви можете вибрати нову будівлю, яку розташовано поруч по горизонталі або вертикалі (не по діагоналі) від попередньої.

Б. Ви не можете повторно вибрати будівлю, в якій переховувалися раніше (ту, де вже є ваш жетон сліду).

 **Якщо у вас не залишилося будівель для вибору, оголосіть, що вас оточили (див. "Кінець гри" на сторінці 4).**

 **Під час 1-го раунду, щоб зайняти стартову позицію, ви вибираєте будь-яку будівлю.**

3. Переховування.

Візьміть жетон сліду відповідного раунду з планшета раундів та сховайте його разом із машиною під новою вибраною будівлею. Машина має стояти на жетоні сліду.

 **Під час 1-го раунду ви мусите взяти жовтий жетон сліду із планшета раундів та сховати його в будівлі разом з машиною.**

4. Кінець ходу.

Закріпіть усі будівлі так, як вони й були, і закінчіть свій хід. Скажіть "готово!", щоб закінчити фазу викрадача та почати фазу поліції.

Фаза поліції

Усі гравці-поліціанти розплющують очі та починають свій хід. Гравець-викрадач може лише спостерігати за фазою поліції. Незалежно від кількості гравців-поліціантів **кожен гелікоптер має** або **порухатись**, або **пошукати**. Ви можете довільно визначити порядок ходів гелікоптерів. Якщо за поліціантів грає кілька гравців, ви можете обговорити між собою цей порядок. Гравці-поліціанти можуть виконати одну з таких дій:

1. Рух.

Перемістіть свій гелікоптер на 1 ділянку до суміжного перехрестя. Ви не можете рухатись по діагоналі або переходити на ділянку, на якій вже розташовано інший гелікоптер.

2. Пошук.

Підніміть одну з 4 будівель довкола вашого перехрестя. Результати залежатимуть від того, що ви знайшли.

А. Нічого: закріпіть будівлю назад та закінчіть хід цього гелікоптера.

Б. Жетон сліду: закріпіть будівлю назад та розташуйте знайдений жетон сліду на будівлі, щоб позначити шлях викрадача, потім закінчіть хід цього гелікоптера.

В. Машина: викрадача арештовано. Гра одразу закінчується, а всі гравці-поліціанти перемагають.

Щойно всі гравці-поліціанти виконали дію, фаза поліції закінчується разом з раундом. Наступний раунд починається з фази викрадача. Цей процес повторюється до кінця гри.



Кінець гри



Гра миттєво закінчується за таких умов:

- Викрадача арештовано:** якщо гравці-поліціанти знаходять машину гравця-викрадача до кінця 11-го раунду, всі гравці-поліціанти перемагають.
- Викрадач утік:** якщо гравця-викрадача не ввіймали до кінця 11-го раунду, він перемагає.
- Викрадача оточено:** якщо гравець-викрадач не може переміститися під час свого ходу, гравець-викрадач оголошує про це, а всі гравці-поліціанти перемагають.



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

www.facebook.com/kgbpublishing

Оригінальну гру "Погоня: поліція проти викрадача" опублікували Korea Boardgames Co. за ліцензією YOUNG COBBLEPOT™.

Copyright © 2023 Korea Boardgames Co., Ltd. Всі права захищено.

Над грою працювали

Автори гри: Мартіно К'яккєра, Габрієль Марі.

Художнє оформлення: Парк Хівон.

Керівник дизайну: На Джунхо.

Керівник проекту: Енді Дж. В. Йом.



Українська локалізація

Головний редактор: Володимир Янчарін.

Перекладачка: Юлія Ціпура.

Верстальник: Владислав Дімаков.

Коректори: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний.

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:

ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com

м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.