

A rendőr játékosok köre

Minden rendőr játékos nyissa ki a szemét, és kezdje el a körét. A tolvaj játékos figyelheti a rendőr kört, de várnia kell a kör végéig. Függetlenül a rendőr játékosok számától, **minden helikopternek vagy „Mozognia”, vagy „Keresnie” kell.** A helikopterek körét tetszőleges sorrendben dönthetitek el. Több rendőr játékos esetén a körsorrendet megbeszélhetitek egymás között. A helikopterek a következő akciók egyikét hajthatják végre:

1. Mozgás

Mozgasd a helikoptered 1 mezőnyit egy szomszédos útkereszteződésre. Nem lehet átlósan mozogni és nem lehet olyan mezőre menni, ahol már van egy másik helikopter.

2. Keresés

Emeld fel a négy, kereszteződésed körüli épület egyikét.

a. Semmi nem található: Rögzítsd az épületet az eredeti helyére, és fejezd be a kört.

b. Nyomjelző található: Rögzítsd az épületet, és tedd a megtalált nyomjelzőt az épület tetejére, hogy feljegyezd a tolvaj útvonalát, majd fejezd be a kört.

c. Autó található: A tolvajt elfogták. A játék azonnal véget ér, és minden rendőr játékos nyer.

Amint minden helikopter végrehajtotta a saját akcióját, a rendőr kör véget ér. A következő kör a tolvaj köre. Ezt a folyamatot ismételjétek, amíg a játék véget nem ér.



A JÁTÉK VÉGE



A játék az alábbi feltételek teljesülése esetén azonnal véget ér:

- 1. Elfogás:** Ha a rendőr játékosok a 11. kör vége előtt megtalálják a tolvaj autóját, minden rendőr játékos nyer.
- 2. Menekülés:** Ha a tolvajt a 11. kör végéig nem fogják el, a tolvaj játékos nyer.
- 3. Bekerítve:** Ha a tolvaj játékos nem tud mozogni a tolvaj körben, jelenti a helyzetet, és minden rendőr játékos nyer.



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com

A játék tervezői: Martino Chiacchiera, Gabriele Mari
Illusztrációk: Hee-won Park
Design Manager: Jun-ho Na
Projektmenedzser: Andy JW Yeom

A City Chase: Cops & Robber játékot a Korea Boardgames Co., Ltd. adta ki a YOUNG COBBLEPOT™ licenccel.
Copyright © 2022 Korea Boardgames Co., Ltd.
Minden jog fenntartva.

Termék megnevezése: Városi hajsza társasjáték

A csomagolást és játékszabályt őrizze meg, mert fontos információkat tartalmaz. A színek és a doboz tartalma eltérőek lehetnek a csomagoláson szereplő képektől. Figyelmeztetés: Fulladásveszély! 3 éven aluli gyermekek számára nem alkalmas az apró alkatrészek miatt.

Anyaga: műanyag, papír. Tisztítása: száraz ruhával.

Gyártó: Korea Boardgames Co., Ltd. 10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon, Paju-si, Gyeonggi-do, Korea (10862) info@koreaboardgames.com

Származási ország: Kína

Importálja: REGIO Játékkereskedelmi Kft., 1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.

www.regiojatek.hu | info@regiojatek.hu



Martino Chiacchiera & Gabriele Mari

VÁROSI HAJLSZA



Minden egység figyelem! Súlyos bűncselekmény történt!

A tolvaj az egyik épületben rejtőzik.

A rendőrségi helikopterek az épületek között járőröznek,
hogy felkutassák a tolvajt és megakadályozzák a menekülést.

Vajon a rendőrök elfogják a tolvajt, vagy sikerül megszöknie?



A JÁTÉK CÉLJA



A **rendőr játékosok** akkor nyernek, ha a 11. kör vége előtt megtalálják a tolvaj autóját.

A **tolvaj játékos** akkor nyer, ha a 11. kör végéig nem kapják el.



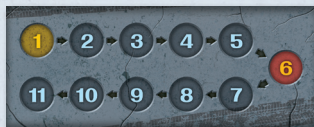
A DOBOZ TARTALMA



1. Játékszabály



2. Körjelző tábla



3. 11 db nyomjelző (9 db kék, 1 db sárga, 1 db piros)



4. Játéktábla



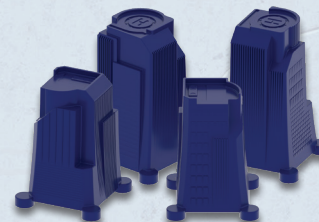
5. 1 db autó



6. 3 db helikopter



7. 25 db épület (10 db nagy, 15 db kicsi)



ELŐKÉSZÜLETEK

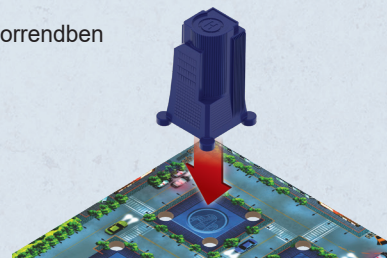


1. Rögzítsétek az összes épületet a játéktábla nyílásaiba. Ezt bármilyen sorrendben megtehetitek. (1. kép)
2. Válasszatok ki egy tolvaj játékost. Az összes többi játékos rendőr játékos lesz.
3. A tolvaj játékos magához veszi az autót és a körjelző táblát, majd minden üres mezőre egy-egy nyomjelzőt helyez el a körjelző táblán. Az első nyomjelző sárga, a hatodik piros. (2. kép)

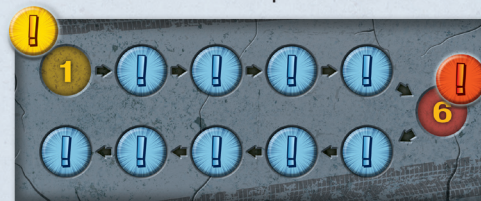


A sárga nyomjelző a tolvaj játékos kezdőpontját jelöli, míg a piros nyomjelző azt a pontot jelöli, ahol a tolvaj a játék felénél jár.

4. Az összes helikoptert kötelező használni, függetlenül a rendőr játékosok számától. A rendőr játékosok eldöntik, hogy ki melyik helikoptert irányítja. Az esetlegesen megmaradó helikopterek akcióiról minden körben közösen döntenek a rendőr játékosok.



1. kép

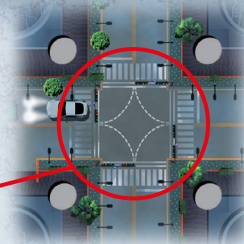


2. kép

5. A rendőr játékosoknak ki kell választaniuk minden helikopter kezdőpontját, úgy, hogy minden helikoptert egy útkereszteződésre helyeznek. Egy kereszteződésen egyszerre csak egy helikopter lehet.



Útkereszteződésnek azt a pontot nevezzük, ahol a játéktábla két útja metszi egymást.



A JÁTÉK MENETE



A játékban legfeljebb 11 kör van, és minden kör két fázisból áll, ebben a sorrendben: **tolvaj fázis** és **rendőr fázis**. Mindkét fázist a következőkben részletezzük. A jelenlegi kört a körjelző tábla számán lehet ellenőrizni.

A tolvaj játékos köre

Minden rendőr játékosnak be kell csuknia a szemét, és várnia kell a tolvaj kör végéig. A tolvaj játékos ezután minden körben a következő lépéseket hajtja végre sorrendben, kivéve az 1. körben. Az 1. körben a tolvaj játékos kihagyja az 1. lépést, és a 2. lépéssel folytatja.

1. Futás

A korábbi körben elrejtett autót vedd ki az épületből anélkül, hogy a nyomjelzőt eltávolítanád. Rögzítsd újra az épületet.



Az 1. körben ezt a lépést kihagyjuk.

2. Épület kiválasztása

Válassz ki, és emelj fel egy épületet, ami szomszédos azzal, amelyikben a korábbi körben elrejtőztél. Az épület kiválasztása a következő szabályok szerint történhet:

- a. Nem választhatsz olyan épületet, ami átlósan helyezkedik el az előzőhöz képest.
- b. Nem választhatsz olyan épületet, amelyen már van nyomjelző.



Ha nincs választható épület, jelenteni kell, hogy bekeríthettek téged. (Lásd: „A játék vége” a 4. oldalon.)



Az 1. körben, a kezdőpont meghatározásához bármelyik épületet fel lehet emelni, hogy végrehajtsd a „Rejtőzés” lépést. (Lásd lentebb.)

3. Rejtőzés

Vedd fel a körnek megfelelő számú helyen szereplő nyomjelzőt a körjelző tábláról, és rejtsd el az új épületben az autóval együtt. Az autó a nyomjelző tetején legyen.



Az 1. körben a sárga nyomjelzőt kell levenni a körjelző tábláról, és az autóval együtt elrejteni az épületben.

4. Kör vége

Rögzítsd az összes épületet az eredeti helyükre, majd fejezd be a körödet. A tolvaj kör lezárásához mondd: „Kész!”, ezután kezdődik a rendőrök köre.