



Martino Chiacchiera & Gabriele Mari

CITYCHASE

Voleur VS Policiers



Appel à toutes les unités ! Un voleur de voiture a été repéré !

Le voleur se cache dans l'un des bâtiments.

Les hélicoptères de police patrouillent dans la ville à la recherche du malfrat, espérant stopper sa fuite.

La police arrêtera-t-elle le voleur avant qu'il ne puisse s'échapper ?



Objectifs



Les joueurs qui incarnent la police doivent stopper la voiture du voleur avant le 11^{ème} tour pour gagner.

Le joueur qui incarne le voleur gagne s'il ne s'est pas fait attraper à la fin du 11^{ème} tour.



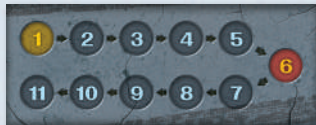
Contenu



A. 1 livret de règles



B. 1 compteur de tours



C. 11 jetons Trace
(9 bleus, 1 jaune, 1 rouge)



D. 1 plateau de jeu



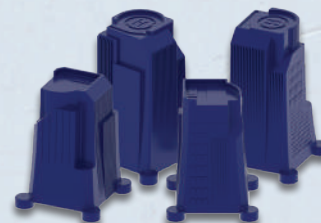
E. 1 voiture



F. 3 hélicoptères
(rose, jaune, vert)




G. 25 immeubles
(10 grands, 15 petits)



Mise en place



- Placez les immeubles dans leur emplacements sur le plateau, dans n'importe quel ordre. **(Image 1)**
- Choisissez un joueur qui incarnera le voleur. Les autres seront les policiers.
- Le voleur prend la voiture et le compteur de tours, puis met une Trace sur chaque emplacement du compteur de tours. La première est jaune, la sixième est rouge. **(Image 2)**

 **La Trace jaune représente le point de départ du voleur. La rouge est l'endroit où il se trouve au milieu de la partie.**

- Les policiers choisissent chacun un hélicoptère. Tous les hélicoptères sont utilisés, peu importe le nombre de joueurs. Donc s'il en reste, les actions exécutées par ces derniers seront décidées en

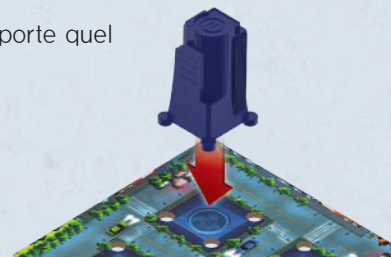


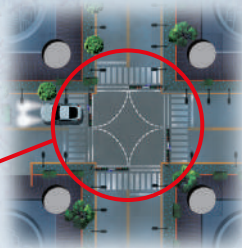
Image 1



Image 2

accord avec tous les joueurs.

5. Chaque policier choisit où il veut commencer et place son hélicoptère sur l'intersection de son choix. Il ne peut y avoir qu'un hélicoptère à la fois au même endroit.



 **Une intersection est le croisement entre deux routes.**



Tour de jeu




La partie se joue au maximum en 11 tours, chacun composé d'une phase Voleur puis d'une phase Police. Les deux phases sont expliquées ci-dessous. Vous pouvez suivre l'avancée de la partie grâce au compteur de tours.

Phase Voleur

Tous les policiers doivent fermer leurs yeux pendant le tour du voleur. Le voleur réalise alors toutes les étapes suivantes à chaque tour sauf au premier, où il passe la première étape.

1. Fuir

Sortez la voiture de l'immeuble où elle avait été cachée au tour précédent, sans retirer la Trace, et replacez le bâtiment.

 **Ne fuyez pas au premier tour.**

2. Choisir la cachette

Choisissez un immeuble adjacent à celui où vous étiez caché. Vous ne pouvez pas choisir un immeuble qui se trouve en diagonale de celui que vous quittez. **L'immeuble choisi ne doit pas déjà abriter une Trace.**

 **S'il n'y a aucun immeuble valide, vous devez annoncer que vous êtes encerclé (Voir "Fin de partie", page 4).**

 **Au premier tour, pour choisir un point de départ, vous pouvez choisir n'importe quel bâtiment.**

3. Se cacher

Prenez la Trace du tour et cachez-la dans le bâtiment dans lequel vous avez mis votre voiture. La voiture est placée dessus.

 **Au premier tour, vous devez prendre la Trace jaune et la cacher avec votre voiture.**

4. Fin de la phase Voleur

Remettez bien les immeubles comme à la mise en place, puis annoncez aux policiers que vous avez terminé votre tour. La phase Police commence.

Phase Police

Les policiers ouvrent les yeux et commencent leur tour. Le voleur observe silencieusement en attendant sa prochaine phase Voleur. Les policiers exécutent leur tour dans n'importe quel ordre – ils peuvent en discuter entre eux. Peu importe le nombre de policiers, chaque hélicoptère doit effectuer une action "**Mouvement**" ou "**Vérification**".

1. Mouvement

Avancez votre hélicoptère jusqu'à une intersection inoccupée et adjacente. Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale.

2. Vérification

Soulevez l'un des 4 immeubles proches de votre intersection :

- a. **Vous ne trouvez rien** : Remettez l'immeuble en place et terminez votre tour.
- b. **Vous trouvez une Trace** : Remettez l'immeuble en place et placez la Trace par-dessus, pour vous souvenir que le voleur est passé par là. Terminez votre tour.
- c. **Vous trouvez la voiture** : Le voleur est en état d'arrestation ! La partie prend fin immédiatement. C'est la victoire pour tous les policiers !

Une fois que tous les hélicoptères ont joué, la phase Police et le tour prennent fin. Le prochain tour débute, toujours en commençant par la phase Voleur. Alternez les deux phases jusqu'à la fin de la partie.



Fin de partie



Dans les cas suivants, la partie prend fin immédiatement :

- 1. **Arrestation** : Si la police trouve le voleur avant la fin du onzième tour, elle gagne.
- 2. **Fuite** : Si le voleur n'a toujours pas été attrapé d'ici là, il gagne.
- 3. **Encerclement** : Si le voleur ne peut plus se déplacer, il doit l'annoncer. Dans ce cas, les policiers gagnent.



KOREABOARDGAMES

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
Tel: +82-31-965-7455
www.koreaboardgames.com
www.facebook.com/kgbpublishing

Auteurs : Martino Chiacchiera, Gabriele Mari
Illustratrice : Hee-won Park
Direction artistique : Jun-ho Na
Direction du projet : Andy JW Yeom
Version française : Marianne Michel



Localisé, importé, et distribué en France par Ludistri.
28 av. Ricardo Mazza, 34630 ST-THIBÉRY, FRANCE.
jeux@ludistri.fr

<City Chase: Voleur VS policiers> est édité par Korea Boardgames Co., Ltd.
sous licence par YOUNG COBBLEPOT™.
Copyright© 2021 Korea Boardgames Co., Ltd. Tous droits réservés.