

# Wo war es?

Где это было?

Увлекательная игра погоня для 2-4 игроков в возрасте от 6 до 99 лет.

Автор: Роберто Фрага

Иллюстратор: Майкл Мензель

Редактор: Моника Голь

Содержание: 1 игровой план в виде пазлов, 12 маршрутов, 1 дракон, 1 игровая фигура, 1 жетон вора, 12 жетонов дракона

Суматоха в стране драконов: вор украл сокровища дракона! Вы отправляетесь в погоню за воров. Во время которой вы будете следить за ним сверху. Он будет давать вам звуковые подсказки. Если вы правильно скомбинируете звуки, то у вас появится хорошая возможность поймать вора.

## **Цель игры**

Количество раундов в игре равно количеству игроков. Каждый игрок играет один раз драконом, а остальные преследователями. Если преследователи поймают вора, каждый из них получает жетон дракона, а если вор ускользнул, то жетон получает тот игрок, который играет драконом.

## **Подготовка к игре**

Перед первой игрой извлеките все детали из коробки (жетоны, дракона, темную подставку для дракона, игровой план, шкала маршрута вора). Соедините верхнюю и нижнюю части дракона между собой с помощью крепежных шайб, предварительно проложив между верхней и нижней частью прокладку темного цвета, как показано на рисунке.

Соберите игровой план и поставьте желтую фигуру преследователей на любое поле. Это стартовое поле в первом раунде.

На шкале ходов вора изображены 10 мотивов, которые совпадают с мотивами на игровом поле. Они показывают направление движения вора, который может ходить по горизонтали или по вертикали на одно деление. В нашем примере он начинает с поля № 12 с изображением лягушки и заканчивает на поле № 9 (с петухом). Но вор может начать движение и наоборот: с №9 до №12. На обратной стороне шкалы мотивы с №5 по №14 или же с №14 по №5. Всего в игре 48 маршрутов для вора.

Приготовьте кубик, жетон вора и жетоны драконов.

Перед первым раундом выберите игрока, которому достанется дракон и жетон вора. Он должен заранее попробовать произнести все звуки, соответствующие мотивам на шкале маршрута.

## **Погоня начинается!**

Игрок с драконом берет одну шкалу маршрута вора из коробки и вставляет ее в карточку дракона таким образом, чтобы первое поле с мотивом показалось в окошке. Но внимание: надо следить за маршрутом! А теперь он издает звук, характерный для первого мотива в окошке. Например: «ква-ква»

**Преследователи** получают подсказку, с какого поля сейчас стартует вор. В нашем примере это может быть №5, №12, №13 или №19. Преследователи выбирают игрока, который бросает кубик:

**Стороны кубика с 1 и 2 очками:** Фигура перемещается по полю по вертикали и горизонтали на 1 или 2 деления соответственно. По диагонали ходить нельзя. Перескакивать и ходить взад-вперед на одном месте тоже нельзя.

**Сторона кубика с изображением дракона:** Если выпал дракон, то преследователь может «перелететь» на любой квадрат на поле. В этом случае он может приземлиться даже на квадрат своего старта.

И снова на очереди ход игрока с карточкой дракона. Он передвигает шкалу и в окошке появляется второй мотив. Игрок издает соответствующий звук, в нашем случае это звук «бе-е-е-е-е».

Преследователи совещаются и строят комбинации, где может оказаться вор в данный момент: с поля с лягушками №12 он может перейти на №17 с овцами или с №13 на №8. И только на следующем ходу они узнают наверняка.....

Следующий преследователь кидает кубик и переходит на поле по направлению к предполагаемому месту пребывания вора.

**Важно:** даже если вы уверены, где находится вор, вы сможете узнать это только на последнем ходе. Преследуйте его и попробуйте схватить его там.

Квадрат с изображением **колдуньи** : иногда колдунья помогает вору и переносит его на одно из свободных квадратов с изображением колдуньи. Но только в том случае, если колдунья похихикала дважды. Если колдунья похихикала один раз, то вор остается на том же поле с колдуньей.

### **Конец раунда**

Когда дракон озвучил последнее поле, преследователи кидают кубик последний раз и совершают ход. Правильно ли вы шли по следу, и удалось ли вам настичь вора? Затем игрок с драконом раскрывает место пребывания вора и кладет жетон вора на квадрат с последним мотивом. Если там оказывается фигура преследователей, то они правильно угадали маршрут вора, и схватили его. Каждый из преследователей получает по одному жетону дракона.

Если же фигура преследователей оказалась на другом квадрате, то в этом случае жетон дракона получает только игрок, который и играл драконом.

Далее меняются ролями, и следующий игрок становится драконом, а остальные преследователями.

### **Конец игры**

Играют до тех пор, пока каждый из игроков не побывает драконом. После этого подсчитывают количество заработанных жетонов. Побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов дракона.