



Унаи Рубио

КРАЖА ВЕКА



Keymaster™



Вор стащил ваши очки для чтения?
Посмотрите видеообзоры на нашем сайте
www.crowdgames.ru

СОСТАВ ИГРЫ



**БЛОКНОТ
ДЛЯ ПОДСЧЁТА
ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ**



**ИГРОВОЕ ПОЛЕ
И ПЛАНШЕТ РАУНДОВ**



10 МОНЕТ



МАРКЕР РАУНДОВ



3 МАРКЕРА КРАЖ



2 ПАМЯТКИ



**12 ЖЕТОНОВ
ЦЕННОСТЕЙ**

4 бриллианта
4 картины
4 древности



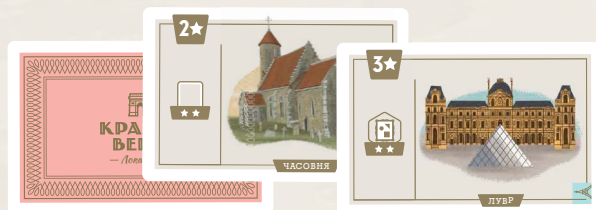
27 КАРТ ВОРОВ

15 основных воров
12 местных воров
(по 3 для каждого города)



54 КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

30 предметов основного снаряжения
24 предмета местного снаряжения
(по 6 для каждого города)



28 КАРТ ЛОКАЦИЙ

8 основных локаций
20 местных локаций
(по 5 для каждого города)



4 ПАМЯТКИ ПО ГОРОДАМ

Париж, Барселона, Рим, Лондон

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Унаи Рубио • **Разработчики:** Мэттокс Шулер, Мэтт Эйкен и Джен Грэм-Махт • **Художник:** Джош Эмрих • **Символы и вёрстка:** Мэттокс Шулер и Джош Эмрих • **Редакторы:** Трэвис Д. Хилл и Донни Бене из Press Pot Games • **Вёрстка правил:** Бриджетт Инделикато • **Дизайн организера:** Ноа Адельман из Game Trayz.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Ещё больше интересных игр вы найдёте на сайте нашего издательства www.crowdgames.ru! Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games • **Руководители проекта:** Максим Истомина и Евгений Масловский • **Главный редактор:** Иван Реморов • **Выпускающий редактор:** Игорь Горбачев • **Редактор:** Алина Авдякова • **Переводчик:** Ярослав Савёлов • **Корректор:** Полина Ли • **Верстальщик:** Рафаэль Пилоян.

СОДЕРЖАНИЕ

Подготовка к игре	4	Подсчёт победных очков	15
Игровой процесс	6	Особенности городов	18
Эффекты символов	10	Краткое руководство	20
Пример хода игрока	14		

ОБ ИГРЕ

Стать величайшим преступным гением Европы — непростая задача! Вам предстоит провернуть дерзкие кражи в самых заманчивых местах по всему континенту. Но будьте начеку! Ваш честолюбивый соперник стремится к той же цели и может сорвать любой тщательно продуманный план. Подберите надёжных людей, выдайте им лучшее снаряжение и совершите идеальное преступление, оставив соперника с носом!



ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Кража века» — это дуэльная игра, которая проходит в 3 локациях. Каждый из 6 раундов игроки — преступные гении — разыгрывают карты, нанимая воров или выдавая им снаряжение. После каждого хода игроки обмениваются с соперником всеми картами — теми самыми, которые только что держали в руке! В конце игры участники подсчитывают победные очки (ПО). Победит тот преступный гений, который наберёт их больше!

КАК ПОЛУЧАТЬ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ★



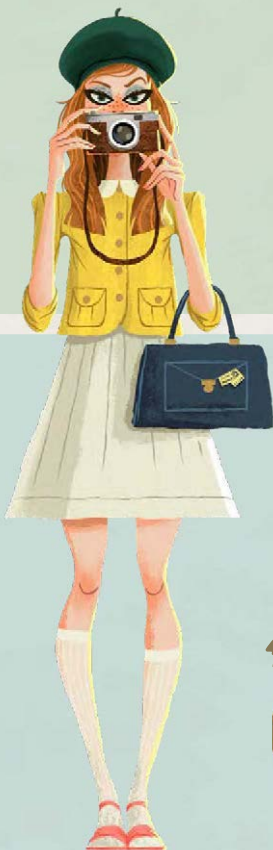
ЛОКАЦИИ • Перемещайте маркеры краж ближе к своей стороне игрового поля, чтобы побеждать в локациях. За это в конце игры вы получите победные очки.



КАРТЫ • Даже если вы не победили в локации, ваши воров и их снаряжение в ней могут принести победные очки как сами по себе, так и в комбинациях с другими картами.



ЦЕННОСТИ • Крадите разные ценности, собирайте из них наборы и получайте отличные награды в конце игры.



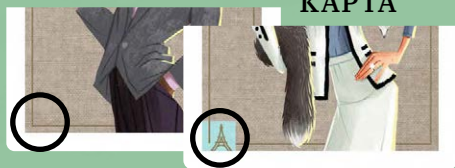
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Подготовьте игровое пространство** • Поместите игровое поле и планшет раундов между вами и другим преступным гением так, чтобы с обеих сторон поля оставалось место, куда вы будете разыгрывать карты. Положите рядом с полем 10 монет — это общий запас.
- 2 Составьте колоды** • Выберите город, в котором будете совершать преступления. Отложите **основные** карты воров (👤), снаряжения (🧰) и локаций (🏰) в отдельные стопки и добавьте в них соответствующие **местные** карты (с символом города в одном из углов). По отдельности перемешайте получившиеся колоды. Уберите в коробку карты других городов.



Если вы играете впервые, начните с Парижа. На иллюстрации ниже находится пример подготовки к игре в этом прекрасном городе, а подробнее о нём вы можете узнать на с. 18.

ОСНОВНАЯ
КАРТА



МЕСТНАЯ
КАРТА

На местных картах локаций, воров и снаряжения есть символ города. На основных картах такого символа нет.

2

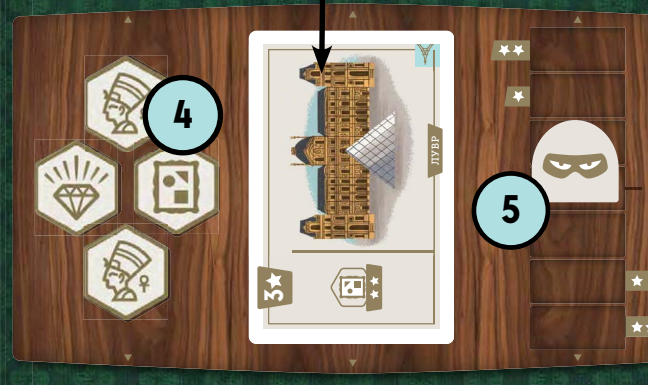
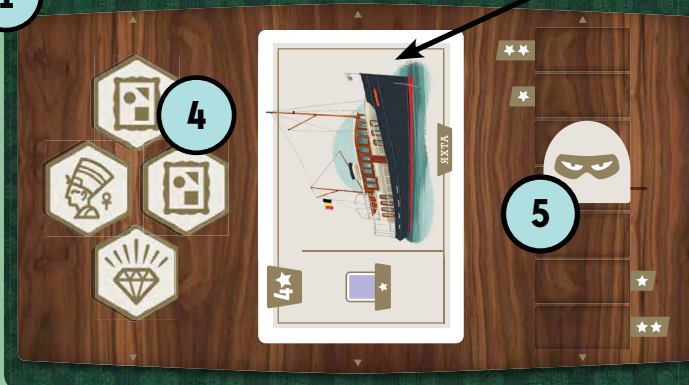
Добавьте 5 карт парижских локаций к 8 основным и перемешайте получившуюся колоду.



3

3

1



ВАША СТОРОНА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 3 Разместите колоды** • Разместите колоды воров и снаряжения лицевой стороной вниз в соответствующих ячейках на планшете раундов. Возьмите 3 верхние карты из колоды локаций и положите их лицевой стороной вверх в ячейки локаций на игровом поле. Оставшиеся карты локаций уберите в коробку.
- 4 Разместите ценности** • Случайным образом выложите по 4 ценности лицевой стороной вверх в каждую локацию. Например, вы можете перемешать жетоны взакрытую на столе, выложить их в локации и только после этого перевернуть лицевой стороной вверх.
- 5 Разместите маркеры** • Разместите маркеры краж в середине шкалы краж каждой из локаций. Поместите маркер раундов на деление с символом  шкалы раундов. Вы готовы к игре!



2



Добавьте 3 карты парижских воров к 15 основным и перемешайте получившуюся колоду.



2



Добавьте 6 карт парижского снаряжения к 30 основным и перемешайте получившуюся колоду.

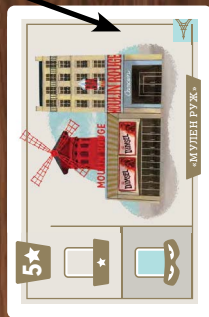
3

3

3



4



5



СБРОС КАРТ
ВОРОВ



ВАШ ТАЙНИК

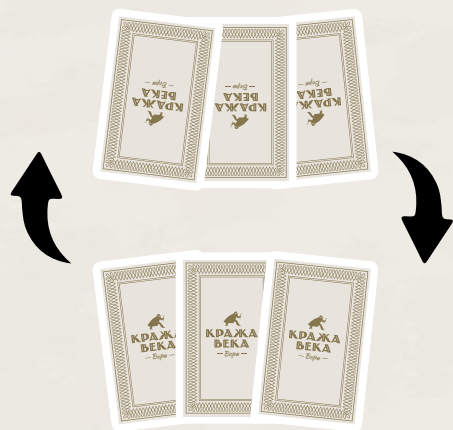


СБРОС КАРТ
СНАРЯЖЕНИЯ

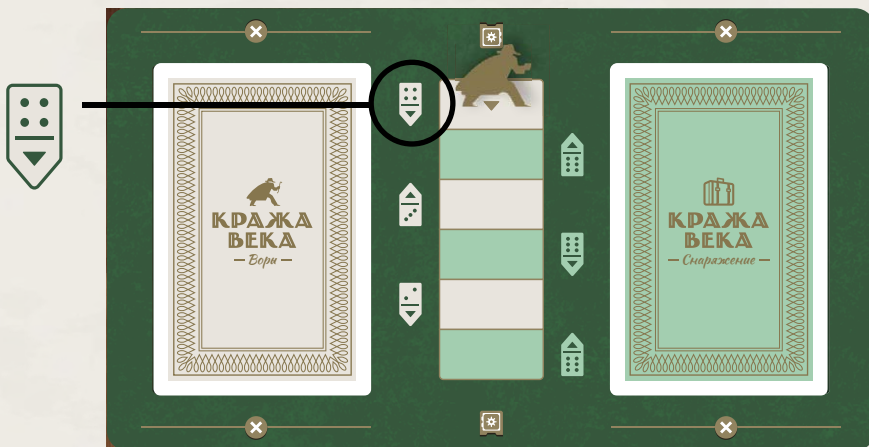
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В начале каждого раунда игроки получают карты из колоды воров или колоды снаряжения, после чего разыгрывают соответствующий раунд. По виду символа рядом с маркером раундов легко понять, из какой колоды вы получите карты, сколько карт получит каждый из вас и кто делает первый ход в этом раунде.

В начале партии маркер раундов находится рядом с символом с 4 точками на светлом фоне. Это означает, что каждый участник начинает игру с 4 картами воров в руке. Стрелка на символе указывает, кто делает первый ход.



Каждый участник разыгрывает 1 карту из руки и передаёт оставшиеся сопернику.



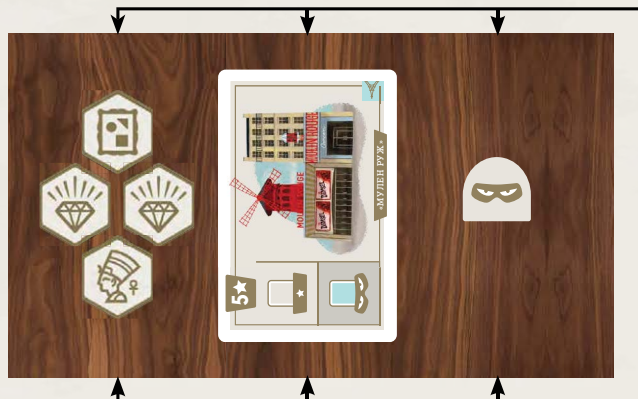
Продолжительность каждого раунда зависит от количества карт у игроков. Участники по очереди разыгрывают из руки по одной карте, а затем обмениваются всеми оставшимися. Когда у обоих игроков остаётся по одной карте, вместо обмена оба игрока помещают их лицевой стороной вверх в свой сброс под соответствующей колодой. На этом раунд завершается.

Переместите маркер раундов на следующее деление шкалы, раздайте обоим игрокам карты в соответствии с символом рядом с этим делением и начните новый раунд. Каждый раунд вы либо нанимаете вора, либо выдаёте им снаряжение. После шестого раунда игра завершается и начинается подсчёт победных очков.

ЧТО РАЗЫГРАТЬ • Обращайте внимание не только на те карты, что вы разыгрываете, но и на те, что передаёте сопернику. Если вора не наймёте вы, то он предложит свои услуги другому преступному гению!

РАУНД НАЙМА ВОРОВ

Искусные воров — залог успешного ограбления. Во время каждого из трёх раундов найма воров участники по очереди помещают карты из руки рядом с одной из локаций со своей стороны игрового поля. Символы на картах воров показывают, что произойдёт, когда вы их разыграете. Одни переместят маркер краж, другие принесут победные очки, а третьи помогут украсть из локации ценность. От многих воров вы получите монеты для покупки снаряжения в следующих раундах.



Раунды найма воров



В каждой локации с обеих сторон игрового поля символом ▼ обозначены 3 места для карт воров.

КАК НАНЯТЬ ВОРА:

- 1 Разыграйте карту вора в незанятое место со своей стороны локации.
- 2 Получите из запаса столько монет, сколько указано на карте вора (см. с. 12).
- 3 Разыграйте все эффекты карты (см. с. 10–11).

Каждый из игроков может разыграть в локацию со своей стороны не больше 3 карт воров. Карту вора можно поместить напротив любого из символов ▼, где ещё нет карт.

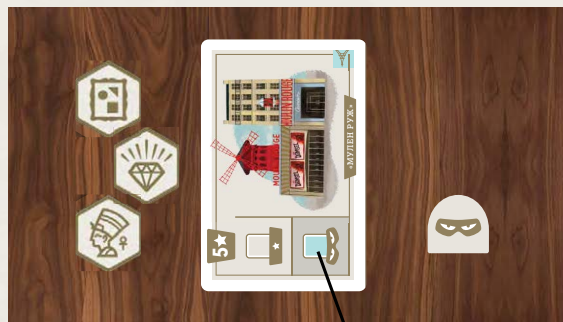


БЕЖЕВЫЕ КАРТЫ • Такой символ означает любую карту вора (см. с. 11).

НА ЧЁРНЫЙ ДЕНЬ • Некоторые карты воров обладают мощными эффектами, но приносят мало монет, а то и вовсе ни одной. А вот хорошее снаряжение обойдётся недёшево, поэтому к раунду снаряжения стоит подготовиться заранее, подкопив монеты. И помните, в каждом последующем раунде найма воров вы будете получать всё меньше карт.

РАУНД СНАРЯЖЕНИЯ

Во время раундов снаряжения игроки выдают снаряжение вора в локациях, чтобы усилить команду. Они размещают карты снаряжения поверх уже выложенных карт так, чтобы не закрывать их цвет и символы. У каждого вора может быть не более 3 предметов снаряжения. Если на карте есть цена, игрок должен вернуть в запас указанное количество монет.



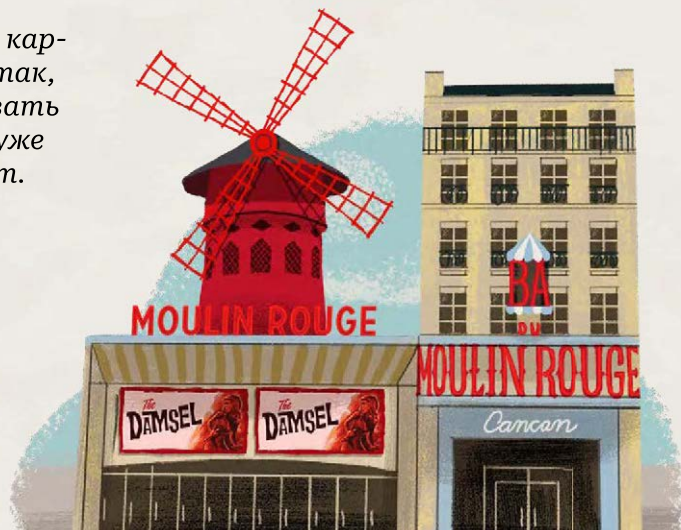
У каждого вора может быть не более 3 предметов снаряжения.

КАК ВЫДАТЬ СНАРЯЖЕНИЕ:

- 1 Выберите из руки и оплатите карту снаряжения.
- 2 Поместите её поверх карты своего вора в локации (не более 3 для каждого вора).
- 3 Разыграйте все эффекты карты (см. с. 10–11).
- 4 Разыграйте все эффекты локации и карт воров в ней, которые сработали от выложенной карты.

ИЛИ Сбросьте карту из руки и получите 1 монету из запаса (см. с. 12).

Выкладывайте карты снаряжения так, чтобы не закрывать символы и цвет уже выложенных карт.



Раунды снаряжения



НЕ ДОСТАВАЙСЯ ЖЕ НИКОМУ! • Вы можете сбросить бесполезную для вас карту, если вам нужны монеты для оплаты другой карты, которая вот-вот вернётся в вашу руку. Или если просто не хотите, чтобы она досталась сопернику.

СОБИРАЕМ КОМАНДУ

Каждый нанятый вор и его снаряжение становятся частью команды игрока в локации. Все карты вашей команды связаны между собой, поэтому эффект карты одного вора может сработать, даже если вы выдадите снаряжение другому вору в этой локации.

ЦВЕТА КАРТ СНАРЯЖЕНИЯ

В каждой партии колода снаряжения состоит из основных карт (фиолетовых, жёлтых, зелёных и красных) и местных карт (цвета города). Разыгранная карта своим цветом может заставить сработать эффекты других карт в локации. Пользуйтесь этим, чтобы ваша команда работала в полную силу (см. с. 11).

Число точек показывает, сколько таких карт в колоде снаряжения.



ФИОЛЕТОВЫЕ КАРТЫ • Перемещают маркер краж и помогают побеждать в локациях.



ЗЕЛЁНЫЕ КАРТЫ • Помогают красть ценности из локаций.



ЖЁЛТЫЕ КАРТЫ • Приносят монеты для оплаты дорогого снаряжения.



КРАСНЫЕ КАРТЫ • Отправляют в сброс разыгранные соперником карты.



КАРТЫ ЦВЕТА ГОРОДА • В каждой партии участвуют карты только одного из этих цветов. Подробнее см. раздел «Особенности городов» на с. 18.



КАРТЫ ЛЮБОГО ЦВЕТА • Этот символ означает карту снаряжения любого цвета, включая карты цвета города.

МЕСТО ДЛЯ ШАГА ВПЕРЁД • Для победы в локации иногда важно оставить в команде место для карт снаряжения. Тогда вам будет чем ответить, если противник попытается переместить маркер краж.

ЭФФЕКТЫ СИМВОЛОВ

Главное в игре «Кража века» — понять, как работают символы и комбинации карт. Основных символов всего 5, и ниже перечислены их эффекты. Об особых символах местных карт и их эффектах рассказывается на с. 18.

МГНОВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ



Переместите маркер краж • Переместите маркер краж в этой локации на 1 деление в свою сторону (см. с. 12).



Получите монету • Получите 1 монету из запаса (см. с. 12).



«Сожгите» карту • Выберите одну из верхних карт снаряжения в команде соперника в этой локации. Соперник отменяет эффект карты (см. с. 13) и сбрасывает её.



Украдите ценность • Поместите жетон ценности с указанным символом из этой локации в свой тайник.

Символ позволяет вам украсть из этой локации любую ценность (см. с. 15).

Разыграйте эффект каждого из символов на карте. Например, «Смокинг инкогнито» немедленно дважды переместит в той же локации, а «Дымовая граната» переместит только один раз, но зато принесёт победные очки в конце игры.

ЭФФЕКТЫ, СРАБАТЫВАЮЩИЕ В КОНЦЕ ПАРТИИ



Получите победные очки • Получите 1 ПО за каждую звёздочку или указанное количество ПО.



Если хотите узнать подробнее об эффекте конкретной карты, загляните на страницу игры:
crowdgames.ru/collection/krazha-veka

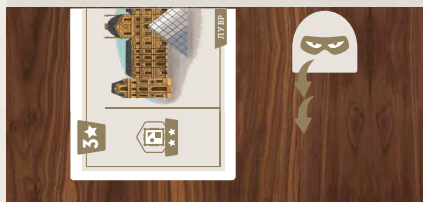
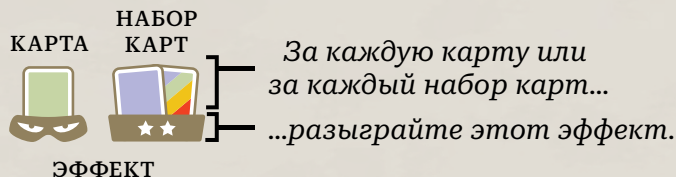


ЗОЛОТАЯ СЕРЕДИНА • Искушённый преступный гений отлично знает, как грамотно воспользоваться эффектами карт для победы. Стоит лишь вовремя переместить маркер краж или похитить ценность, как весь план соперника летит под откос.

СЛОЖНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если на карте изображён символ, состоящий из нескольких других, то её эффект разыгрывается (немедленно или в конце партии), только если выполняется указанное условие. Например, игрок выкладывает в команду карту определённого цвета.

Символы сложных эффектов можно прочитать сверху вниз таким образом:



Сложные эффекты со звёздочками приносят победные очки и срабатывают только в конце игры. Например, этот символ означает: «За каждый набор из карт снаряжения зелёного и любого цвета в вашей команде получите 2 ПО». Если считать, что на иллюстрации слева — конец игры, кутила в команде принёс 2 ПО за один такой набор (из 2 зелёных карт).



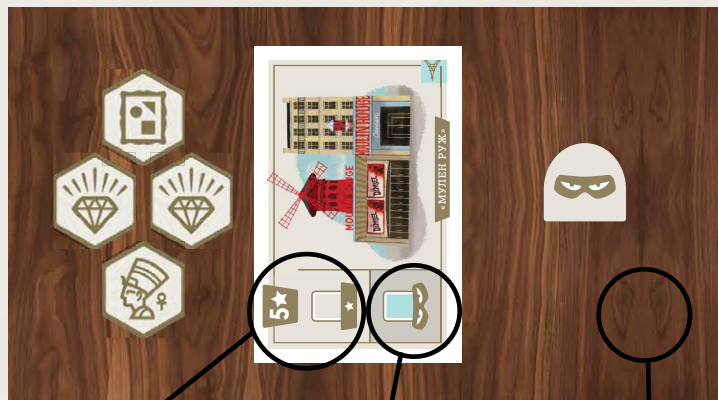
Прочие сложные эффекты разыгрываются немедленно. Например, этот символ означает: «За каждую зелёную карту в вашей команде переместите  на 1 деление в свою сторону». Разыграв карту «Дирижёр» в локацию, где у вас уже есть 2 зелёные карты, немедленно переместите  на 2 деления в свою сторону. Если вы позже разыграете в эту локацию третью зелёную карту, то  переместится ещё на 1 деление.



На некоторых символах сложных эффектов изображены ценности. Игрок получит победные очки за каждую ценность такого типа, которая окажется в его тайнике. Например, на иллюстрации выше Лувр приносит по 2 ПО за картину. Если в тайнике победителя в этой локации к концу игры окажется 3 картины, то он получит 6 ПО.

НА ВСЯКИЙ ПОЖАРНЫЙ • Розыгрыш карт с символами сложных эффектов, основанными на цвете карт, может усилить вашу команду, но также даёт понять сопернику, какие именно карты вам нужны. Всегда готовьте запасной план на случай, если реализовать задумку не удастся.

ЛОКАЦИИ И КАК В НИХ ПОБЕЖДАТЬ



Победные очки

Эффект локации

Бонусные победные очки

победа в ней принесёт дополнительные ПО. Например, карта «Мулен Руж» на иллюстрации выше принесёт 5 ПО за победу в ней и по 1 ПО за каждую карту вора (бежевую) в ней.

На некоторых картах локаций на более тёмном фоне также обозначен **эффект локации**. Он разыгрывается каждый раз, когда игрок выполняет указанное условие.

Примечание. Если вы должны переместить  в свою сторону, а делений ещё ближе к вам нет, то  остаётся на месте.



ЗАПАС МОНЕТ

В игре используются только 10 монет. Если вы должны получить монеты, а в запасе их нет, то сравните, сколько монет у вас и у соперника. Если у вас их меньше, берите у него монеты по одной до тех пор, пока не получите нужное количество либо пока количество ваших монет не сравняется с количеством монет соперника или не превысит его.

Например, у вас есть 4 монеты, а у соперника их 6. Вы разыгрываете карту вора, которая должна принести 2 монеты. Запас пуст, и вы получаете одну монету от соперника. Теперь у каждого из вас по 5 монет, и вторую монету вы не получаете.

В каждой локации есть: карта локации, которая показывает, где происходит кража, 4 ценности, маркер краж () и места для 3 воров каждого из игроков.

Каждая локация принесёт победные очки тому участнику, к чьей стороне игрового поля  окажется ближе в конце партии. Переместив  ближе, чем на 1 деление в свою сторону, игрок также получит бонусные ПО. Если партия завершилась, а  остался посередине, в этой локации никто не побеждает.

На картах большинства локаций также указано условие, при выполнении которого

НЕ ПЕРЕСТАРАЙТЕСЬ • Если вы передвинете маркер краж локации слишком близко в свою сторону, соперник может не захотеть бороться за победу в ней и доставит вам хлопот в других локациях, бросив все силы туда.

«СЖИГАНИЕ» КАРТ

Разыгрывая карту с символом , выберите верхнюю карту снаряжения одного из воров соперника в той же локации. Если на ней указан мгновенный эффект, то соперник отменяет его (см. ниже). Сложные эффекты при «сжигании» не отменяются. После этого соперник сбрасывает эту карту.



ОТМЕНА ЭФФЕКТА КАРТЫ



Переместите маркер краж • За каждый такой символ соперник перемещает  в этой локации на 1 деление в вашу сторону (см. с. 12).



Верните монету • За каждый такой символ соперник возвращает в запас 1 монету. Если у него нет указанного количества, то он возвращает все монеты, что у него есть.



Верните ценность • Соперник возвращает в локацию 1 ценность этого типа из своего тайника. Если у соперника нет ценности нужного типа, то он ничего не возвращает. Если на карте изображён символ , то соперник сам решает, какую из ценностей он вернёт.



Нет эффекта • Не отменяйте эффекты карт с символами огня () , победных очков () или с любым сложным эффектом (например, ) .



ОГНЕУПОРНОСТЬ • Если на разыгранной карте есть символ , карты указанного цвета в этой команде (или в обеих командах локации, если  изображён на карте локации) «сжечь» нельзя.

С ТРЕТЬЕГО РАЗА • В колоде снаряжения 3 карты «Огнемёт». Чтобы защитить важную для вас карту, разыграйте поверх неё ту, что не жалко. Тогда сопернику сперва придётся избавиться от неё.

ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

1 Ваш соперник выдаёт банкиру «Простую маскировку». Он перемещает 🧢 в свою сторону на 1 деление за 🧢 на карте «Простая маскировка» и ещё на 1 деление эффектом 🧢 карты полковника.

2 Вы платите 2 монеты за «Огнемёт» и выдаёте его кутиле.

Примечание. Теперь на карту кутилы нельзя разыгрывать карты снаряжения, так как на ней уже лежат 3 карты.

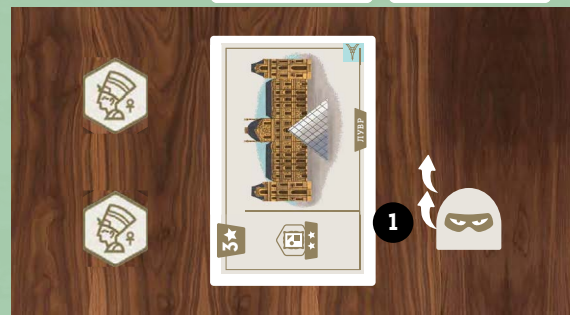
3 Вы решаете «сжечь» карту «Плазменный резак» в команде соперника и вынудить его сбросить эту карту. Теперь он должен вернуть в запас 4 монеты за отмену её эффекта.

Примечание. Хотя ранее при розыгрыше «Плазменного резака» в локацию соперник переместил 🧢 в свою сторону эффектом 🧢 карты банкира, этот эффект не отменяется.

4 У соперника есть только 3 монеты, поэтому он возвращает в запас их все.

ПОД ПРИКРЫТИЕМ • Разыграть «Огнемёт» на «Чемодан» было хорошей идеей. Теперь, если даже соперник тоже воспользуется «Огнемётом», он не сможет избавиться от «Чемодана», так как эта карта уже не верхняя.

ВАШ СОПЕРНИК



ВЫ

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Игра завершается после 6-го раунда. Впишите в столбцы блокнота имена участников и переходите к подсчёту победных очков.

На каждом из 4 этапов подсчёта определите, сколько победных очков получает каждый игрок за эффекты карт, и переходите к следующему этапу.



Победные очки за локации • Для каждой локации определите победителя. Он получает победные очки и бонусные ПО за положение маркера краж в этой локации. Если не указано иное, победные очки начисляются только за карты в команде победившего игрока.



Победные очки за воров • Подсчитайте победные очки за эффекты карт воров в своих командах.



Победные очки за снаряжение • Подсчитайте победные очки за эффекты карт снаряжения в своих командах.



Победные очки за ценности • Составьте наборы из уникальных ценностей в ваших тайниках. В каждом наборе не может быть жетонов с одинаковым символом.



Каждая ценность, которую не получается объединить с другими в набор, приносит 2 ПО. Набор из 2 разных ценностей приносит 5 ПО. Набор из 3 разных ценностей приносит 9 ПО. Одна ценность не может быть частью разных наборов.

Тот, кто набрал больше победных очков, выигрывает и объявляется величайшим преступным гением Европы! При ничьей сравните количество монет у каждого игрока. Если их поровну, сравните количество украденных ценностей. Если по-прежнему ничья, то не побеждает никто и вам предстоит помериться силами в следующей партии!



= 2 ПО

Одна ценность



= 5 ПО



Набор из 2 разных ценностей



= 9 ПО

Набор из ценностей всех 3 типов



Закончился блокнот для подсчёта победных очков?
Загляните на crowdgames.ru/collection/krazha-veka



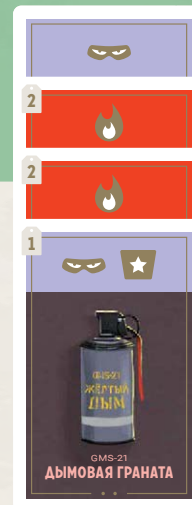
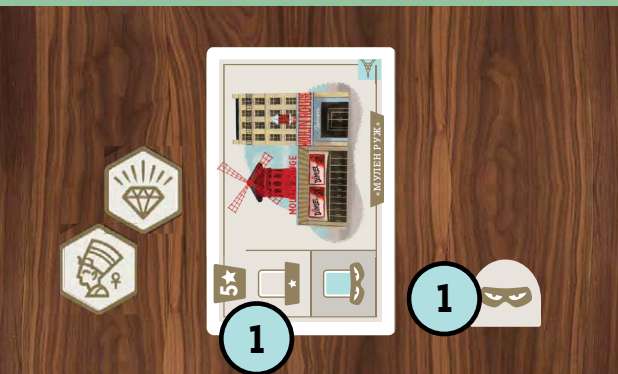
ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПО



Для примера подсчитаем победные очки только одного преступного гения по имени Таисия.

1 Победные очки за локации. Таисия побеждает в Лувре и в «Мулен Руж», так как в этих локациях ближе к её стороне поля. Никто не побеждает на яхте и не получает за неё ПО, так как остался на середине шкалы краж. В Лувре Таисия получает **7 ПО**: 3 за победу (3★) и по 2 ПО (🏠) за каждую картину в тайнике (у Таисии их 2). В «Мулен Руж» Таисия получает **8 ПО**: 5 за победу (5★) и по 1 ПО (🏠) за каждую карту вора в локации (у Таисии их 3). Также Таисия получает **2 бонусных ПО** за положение (👤) в «Мулен Руж». *Итого за локации Таисия получает 17 победных очков.*

2 Победные очки за воров. Эффекты некоторых воров в локациях тоже приносят Таисии победные очки. Карта актрисы на яхте приносит по 2 ПО за каждый набор из жёлтой карты и карты снаряжения любого цвета (👤). Так как каждую карту можно использовать только в одном наборе, Таисия может собрать только 1 набор в этой локации: из жёлтой и голубой карты, и она получает **2 ПО**. В Лувре своим эффектом (👤) победные очки Таисии приносит кутила. В этой команде 3 зелёные карты снаряжения и 1 красная. Таисия собирает из них 2 набора и получает **4 ПО**. В «Мулен Руж» Таисия получает **4 ПО** за 1 набор за эффект карты джентльмена (👤) и **6 ПО** за 3 набора за эффект карты дамы (👤). *Итого за воров Таисия получает 16 победных очков.*



3 Победные очки за снаряжение. На яхте за жёлтую карту снаряжения с символом ★ Таисия получает 1 ПО. «Чемодан» в Лувре приносит по 1 ПО за каждую зелёную карту (). У Таисии в этой команде 3 зелёные карты, поэтому она получает 3 ПО. Наконец, в «Мулен Руж» у Таисии 2 карты «Планы здания», и каждая из них приносит по 1 ПО за голубую карту (). В этой команде у Таисии 2 голубые карты, и они приносят Таисии суммарно 4 ПО. Итого за снаряжение Таисия получает 8 победных очков.

4 Победные очки за ценности. Из жетонов ценностей в своём тайнике Таисия составляет 1 набор из 3 разных жетонов (9 ПО) и 1 набор из 2 разных жетонов (5 ПО). Итого за ценности Таисия получает 14 победных очков.

Итого за партию Таисия получает 55 победных очков. Это очень много! В зависимости от выбранного города игроки обычно получают за партию 30–40 ПО. О чём думал её соперник, что позволил ей собрать все эти комбинации карт?

ОСОБЕННОСТИ ГОРОДОВ

Города игры отличаются друг от друга, и кражи в каждом из них проходят по-своему. Ниже описаны особенности городов и эффекты, которые не встречаются на основных картах. Во время игры вы можете пользоваться памятками по городам.



Париж — это приют самых ценных бриллиантов, древностей и картин в мире! Локации Парижа принесут победные очки за украденные ценности, а парижское снаряжение принесёт победные очки в комбинации друг с другом.



В конце игры получите 1 ПО за каждую ценность в вашем тайнике.



Барселона — это место красоты и порядка! Разыграйте эффект карты с символом глаза, если хотя бы 1 из самых верхних карт в вашей команде в этой локации того же цвета, что и глаз.

Если в конце партии в вашей команде в этой локации хотя бы 1 карта снаряжения такого цвета лежит поверх прочих,

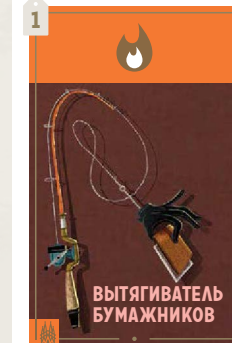
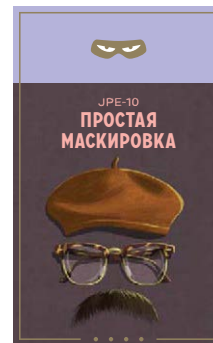
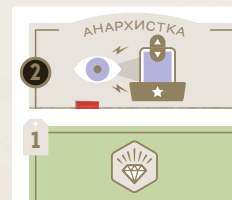


получите 3 ПО в конце партии.



За каждую карту такого цвета в этой локации и в вашей команде, и в команде соперника получите 1 ПО в конце партии.

В этом примере сверху лежат фиолетовая и оранжевая карты, поэтому разыгрываются эффекты карт анархистки и «Гипнотизатора» (фиолетовый и оранжевый глаза). Эффект карты сюрреалиста не разыгрывается, так как среди верхних карт команды нет зелёной.





Рим — город императоров и старинных семейств, так что берегитесь! Маркеры краж часто перемещаются, а каждая локация становится полем ожесточённой битвы — ведь победа в любой из них принесёт вам много победных очков.



За каждую карту такого цвета в вашем сбросе переместите маркер краж на одно деление в свою сторону.



За каждую карту такого цвета в вашем сбросе получите 1 ПО в конце партии.



За победу в этой локации получите 2 ПО в конце партии.



За каждую карту такого цвета в команде вашего соперника в этой локации получите 1 ПО в конце партии.



Лондон — это центр финансов и торговли! Монеты будут чаще переходить из одних рук в другие, а иногда и вовсе просто исчезать. «Отмытые» монеты перемещаются из запаса в тайник игрока. На них нельзя купить снаряжение, но и соперник не сможет ими воспользоваться. При этом монет в запасе становится меньше, но правило остаётся прежним: когда вы должны получить монеты, а запас пуст, возьмите их у соперника, если у вас их меньше (см. с. 12).



Поместите 1 монету из запаса в ваш тайник.

Если вы «сжигаете» карту снаряжения с таким символом, то соперник должен вернуть монету из своего тайника обратно в запас.



За каждую монету в вашем тайнике переместите маркер краж локации на 1 деление в вашу сторону.



За каждую монету в вашем тайнике получите 1 ПО в конце партии.



За каждую карту такого цвета в вашей команде получите 1 монету.



За каждую карту такого цвета в вашей команде и в команде соперника в этой локации получите 1 ПО в конце партии.

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ:

1. Замешайте карты выбранного города в основные колоды.
2. Разместите на планшете раундов колоду воров и колоду снаряжения.
3. Разместите в локациях их карты и жетоны ценностей.
4. Разместите маркер раундов и 3 маркера краж на их шкалах, а запас монет — рядом с полем.



ПРОЦЕСС ИГРЫ:

1. Возьмите карты в соответствии с положением маркера раундов.
2. По очереди разыгрывайте карты и обменивайтесь оставшимися в руке, пока у вас не останется по 1 карте.
3. Вместо обмена последними картами сбросьте их лицевой стороной вверх.
4. Переместите маркер раундов на следующее деление и начните следующий раунд.

После шестого раунда подсчитайте победные очки и определите победителя!

