

ZŁODZIEJE!

INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

52 karty rozgrywki (awersy):



OPIS ROZGRYWKI

Gracze wcielają się w złodziei, którzy mają za zadanie zdobycie jak największego łupu. Należy jednak pamiętać, że policja depte po piętach tego, kto w danym momencie rozgrywki posiada najwięcej pieniędzy. Komu uda się uciec pościgowi i zagarnąć największy łup?

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- Należy odłożyć na bok 8 kart samochodów ucieczkowych.
- Pozostałe karty należy dokładnie przetasować i utworzyć z nich talii.
- Każdy z graczy dobiera na rękę po 3 karty z talii.
- Następnie do talii należy wtasować odłożone przed rozpoczęciem rozgrywki karty samochodów ucieczkowych, po czym utworzoną w ten sposób talię umieścić zakrytą na obszarze rozgrywki.
- Gracze losowo wybierają spośród siebie pierwszego gracza.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od losowo wybranego pierwszego gracza. Każda tura składa się z 2 faz, które gracz musi kolejno rozegrać w podany sposób:

- Gracz dobiera karty na rękę do momentu, aż ma ich 4.
- Gracz zagrywa 1 kartę z ręki.

Faza 1. Dobieranie kart do 4 na rękę

Podczas swojej tury gracz dobiera tyle kart z talii, żeby ostatecznie mieć na rękę 4 karty. Jeżeli gracz dobierze kartę samochodu ucieczkowego, musi położyć tę kartę na stół awersem do góry i dobrać kolejną kartę na jej miejsce.

Uwaga! W tej fazie gracze często będą dobierali tylko po 1 karcie.

Faza 2. Zagranie 1 karty z ręki

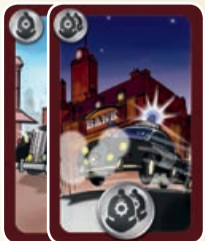
Podczas tej fazy gracz zagrywa 1 z 4 kart z ręki. W grze występują 3 typy kart.



Karty pieniędzy (o wartości od 0 do 3) – gracz zagrywający tę kartę ma do wyboru 2 opcje:

- Umieścić tę kartę przed sobą rewersem do góry. Wyłożona karta staje się łupem gracza.
- Umieścić tę kartę awersem do góry przed innym graczem. Wyłożona karta staje się łupem gracza, przed którym została umieszczona karta pieniędzy.

Wartość kart pieniędzy to liczba pełnych worków z pieniędzmi przedstawionych na danej karcie.



Radiowozy – gracz umieszcza tę kartę na obszarze rozgrywki awersem do góry. W momencie, gdy w grze znajdą się 4 radiowozy lub więcej (w dowolnej kombinacji kart z 1 albo 2 radiowozami), natychmiast dochodzi do nalotu policji. Każdy z graczy odwraca swoje karty, które stanowią jego łup, i podlicza wartość łupu (przy tym kroku należy zwrócić uwagę na zmianę wartości kart w przypadku *Pierścienia z Diamentem* i *Podkowy*). Gracz, którego łup ma największą wartość, musi odrzucić wszystkie swoje karty łupu. Potem należy ponownie wtasować do talii wszystkie odrzucone przez gracza karty oraz karty policyjnych z obszaru rozgrywki.

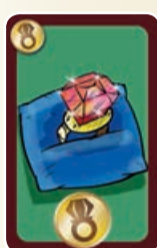


Karty akcji – po zagranie karty akcji gracz natychmiast wykonuje akcję związaną z zagraną kartą. Opis kart akcji znajduje się poniżej.

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA:



KARTY SPECJALNE

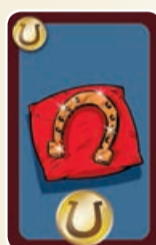


Pierścień z diamentem

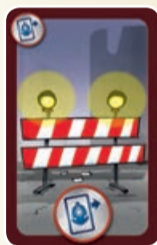
Ta karta jest wiele warta dla policji, jednak dla złodziei nie ma prawie żadnej wartości. W czasie nalotu policji karta *Pierścień z diamentem* ma wartość 3, podczas gdy na koniec przyjmuje wartość 1.

Podkowa

Ten szczęśliwy amulet jest wiele wart dla złodziei, jednak dla policji nie odgrywa szczególnej roli. Podczas nalotu policji karta *Podkowa* przyjmuje wartość 1, jednak na koniec gry ta karta przyjmuje wartość 3.



OPIS KART AKCJI



Blokada drogowa

Gracz odrzuca z rozgrywki 1 kartę radiowozu (można również odrzucić kartę z 2 radiowozami), po czym należy również odrzucić kartę *Blokada drogowa*.

Alarm

Gracz odrzuca tę kartę. Następnie wszyscy uczestnicy rozgrywki muszą zagrać z rąk wszystkie posiadane karty radiowozów i umieścić je na obszarze rozgrywki awersami do góry. Ta akcja często skutkuje nalotem policyjnym.



Złodziej

Gracz odrzuca tę kartę. Następnie gracz może zabrać 1 kartę pieniędzy stanowiącą łup jednego z graczy i umieścić ją pośród kart łupu innego gracza (łup gracza zagrywającego kartę akcji *Złodziej* nie musi być częścią tej wymiany).

Podwójny łup

Gracz odrzuca tę kartę, po czym dobiera 2 kolejne karty. Dobrane w ten sposób karty należy od razu zagrać. Jeżeli gracz dobierze kartę samochodu uciezkowego, umieszcza tę kartę na obszarze rozgrywki awerssem do góry, po czym od razu dobiera z talii jeszcze 1 kartę.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy umieści w obszarze rozgrywki siódmy samochód uciezkowy. Gdy gra dobiegnie końca, każdy z graczy podlicza wartość kart pieniędzy, które stanowią łup tego gracza (należy pamiętać o zmieniających się wartościach kart *Pierścień z diamentem* i *Podkowa*). Gracz, który na koniec gry posiada łup o największej wartości, wygrywa.

© 2016 999 Games



999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Unii Europejskiej.

Autor: Richard de Rijk
Ilustracje: Björn Pertoft
Korekta: Zespół REBEL
Przekład: Michał Włóczko

