

Podfukáři

Loupež byla jednoduchá, mnohem těžší bude dělení kořisti.



Autor
Reiner Knizia

Ilustrace
Petra Eriksson



2-5



20'



8-99

Myšlenka hry

Jste parta zlodějů, kteří právě úspěšně vykradli muzeum umění, ale teď přichází větší výzva – rozdělení kořisti. Kdo bude mít na konci hry největší část kořisti a stane se mistrem zlodějů a koho chytí policie?

Cíl hry

Na konci čtvrtého kola budete hráčem s nejvíce body. Ale nezapomeňte si zajistit alibi, jinak vás policie chytí.

Příprava hry

Roztřídíte žetony kořisti (skica, socha, starožitnost, obraz) podle zadní strany do čtyř samostatných hromádek. Umístíte figurku hlídačeho psa doprostřed stolu a zamíchejte karty.

Každému hráči rozdejte pět karet a ze zbývajících karet vytvořte dobírací balíček lícem dolů.

Průběh hry

Hra se hraje na čtyři kola (čtyři loupeže).

Na začátku kola položte všechny žetony kořisti z konkrétní loupeže (skica, socha, starožitnost nebo obraz) lícem nahoru doprostřed stolu. Figurka psa je před první loupeží uprostřed stolu. Loupeže probíhají v následujícím pořadí:



Kolo 1
Skici



Kolo 2
Sochy



Kolo 3
Starožitnosti



Kolo 4
Obrazy

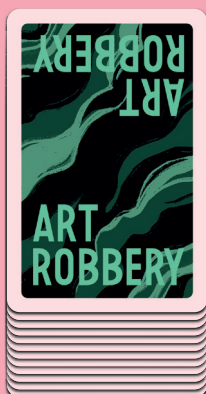
Poslední kdo byl v muzeu, začíná první kolo (loupež), poté hra postupuje po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu zahrajte jednu kartu z ruky na odhazovací balíček lícem nahoru. Poté si vezmete žeton zobrazený na kartě, buď ze středu, nebo od jiného hráče, a položte jej před sebe lícem nahoru. Nakonec dokončete svůj tah dobráním jedné karty z dobíracího balíčku, abyste doplnili počet vašich karet v ruce na pět. Když je dobírací balíček prázdný, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček.

Pokud zahrajete kartu, která vám nedovolí vzít si žeton, nic si neberete.

Obsah

- **55 karet:**
 - 36 číselných karet od 0-5
 - 6 karet šéfů
 - 6 karet hlídačích psů
 - 7 zlodějských karet
- 36 žetonů kořisti (9 žetonů pro 4 loupeže)
- 1 figurka hlídačeho psa
- 1 pravidla hry



dobírací balíček



Loupež 2



Loupež 3



Loupež 4

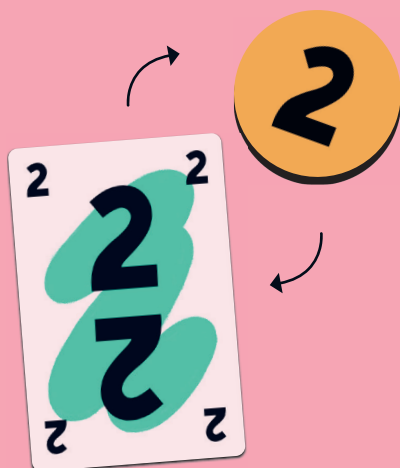


Loupež 1



figurka hlídačeho psa





ČÍSELNÉ KARTY

Když zahrajete kartu s číslem, odhod'te ji a vezměte si odpovídající žeton kořisti ze středu stolu. Pokud existuje více žetonů stejné hodnoty, vyberte si pouze jeden z nich. Pokud uprostřed stolu není žádný žeton odpovídající hodnotě vaší karty, můžete jej ukrást jinému hráči.



HLÍDACÍ PES

Když zahrajete kartu hlídacího psa, vezměte si figurku hlídacího psa.

Pokud chcete ukrást žeton hráči, který má figurku hlídacího psa, pak se tento hráč může rozhodnout, zda vám dá figurku psa místo žetonu.



CHAMTIVÝ ZLODĚJ

Karta znázorňující chamtivého zloděje vám umožní vzít si libovolný žeton ze středu, ale nikdy od jiného hráče.



ŠÉF

Když zahrajete kartu šéfa získáte žeton šéfa. Na konci kola si tento žeton můžete nechat, jen když zároveň držíte žeton s hodnotou 4 nebo 5, jinak jej zahod'te.



ALIBI

Na žetonech s číslem 0 a některých dalších žetonech najdete bílou tečku. To jsou alibi. V průběhu kola jich musíte nasbírat co nejvíce. Každá bílá tečka se počítá jako jedno alibi.

Na konci hry bude hráč s nejmenším počtem alibi dopaden policií a vyřazen ze hry. Při hře dvou hráčů ztratí část své kořisti.

KONEC KOLA

Kolo končí v okamžiku, když je ze středu sebrán poslední žeton.

Hráč, který má žeton se šéfem, si může tento žeton ponechat pouze v případě, že má také žeton s hodnotou 4 nebo 5 ze stejného kola – jinak je žeton šéfa odhozen do krabice.

Všichni hráči před sebou vytvoří hromádku svých žetonů licem dolů. Nyní jsou žetony v bezpečí a ostatní hráči je nemohou ukrást. Poté následuje další kolo. Umístěte všechny žetony kořisti pro další loupež licem nahoru doprostřed stolu. Neměňte své karty, ale nechte si je pro další kolo. Dobírací balíček nemíchejte.

Hráč, který má figurku hlídacího psa, začíná nové kolo.

KONEC HRY

Hra končí po čtvrtém kole.

Alibi: Nejprve si hráči spočítá počet alibi na svých žetonech. Při hře tří až pěti hráčů jsou ze hry vyřazeni/zatčeni všichni hráči s nejmenším počtem alibi (v případě nerozhodného výsledku jsou vyřazeni všichni hráči s nejnižším počtem alibi). Ve dvou hráčích není hráč s nejmenším počtem alibi vyřazen, ale musí odhodit žetony v celkové hodnotě 10.

Nyní všichni hráči sečtou hodnoty svých žetonů kořisti. Každý žeton šéfa se počítá jako 5 bodů. Hráč s největší kořistí vyhrává hru.

Pokud je výsledkem nerozhodný stav, hráči se stejným počtem bodů spočítají své alibi. Vyhrává hráč s největším počtem alibi.



Reiner Knizia děkuje všem testerům kteří přispěli ke vzniku této hry, zejména Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Eastal, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, and Chris Lawson.

© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.