



*Unai Rubio*  
**CAPEER**  
EUROPE

# Компоненти

1 Ігрове поле



2 Підказки



1 Маркер раунду



3 Маркери треку Крадіжки



10 Монети

12 Вкрадені Коштовності:

4 Діаманти



4 Картини



4 Антикваріату



8 Основних карт Локацій

15 Основних карт Злодіїв

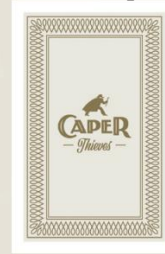
30 Основних карт Спорядження

20 Карт Локацій міста, по 5 на місто

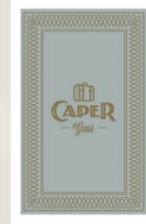
12 Карт Злодіїв міста, по 3 на місто

24 Карт Спорядження міста, по 6 на місто

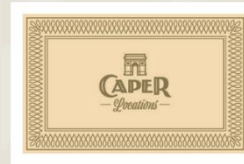
## Карти Злодіїв



## Карти Спорядження



## Карти Локацій



**CREDITS & THANKS** • This game was able to be made thanks to the support of our Kickstarter backers! Thank you for your passion and love for gaming together. We couldn't do this without you! *Happy gaming.*

**Game Design:** Unai Rubio • **Development:** Mattox Shuler, Matt Aiken • **Illustration:** Josh Emrich • **Icons and Layout:** Mattox Shuler • **Rules Editing:** Press Pot Games - Travis D. Hill, Donny Behne • **Rules Layout:** Bridgette Indelicato

**Playtesting:** Fero officiatum nestem sus, aut rem hilleni modignist, quam, comnis di consentis susa que.

## Зміст

Стор. 4-5 Підготовка

Стор. 6-9 Огляд раундів — Раунди Злодіїв & Раунди Спорядження

Стор. 10-11: Ефекти Значків та Набори Ефектів

Стор. 15: Кінець Гри та Підрахунок Переможних Очок

Стор. 16-17: Міста Крадіжок: Європа



## Вступ

Стати найбільшим Натхненником який мандрував Європою - це не маленький подвиг. Вам потрібно буде здійснити сміливі крадіжки в прибуткових місцях по всьому континенту. Але будьте обережні! Ваш суперник Натхненник прагне зробити те ж саме і може перешкодити вашим найкращим планам. Перехитріть його правильною командою і новітнім Спорядженням, щоб здійснити ідеальне пограбування.

## Огляд і мета

Крадіжка: Європа — це гра для двох гравців, яка проходить протягом 6 раундів у 3 Локаціях.

Під час раунду кожен гравець буде розігрувати карти Злодіїв в Локаціях або карти Спорядження поверх Злодіїв. Після розіграшу карти гравці обмінюються всіма своїми картами, передаючи їх супернику! Переможні очки будуть підраховуватися в кінці гри.

Натхненник з найбільшою кількістю ПО перемагає!



## Способи нарахування ПО



**ЛОКАЦІЇ** • Перемістіть маркер треку крадіжки ближче до вашої сторони ігрового поля в кінці, щоб виграти Локацію та отримати її ПО та бонуси.



**КАРТИ** • Навіть якщо ви не виграте Локацію, ваші карти Злодія та Спорядження можуть дати вам ПО або отримати ПО від Наборів Ефектів.



**ВКРАДЕНІ КОШТОВНОСТІ** • Вкрадіть унікальні цінності з Локацій і отримайте ПО в кінці гри.

## Підготовка

**1. Підготуйте стіл** • Сядьте за столом навпроти іншого Натхненника. Розмістіть ігрове поле між собою довгою стороною до кожного гравця. На одній стороні ігрового поля помістіть 10 монет у досяжності, щоб сформувати запас.

**2. Підготуйте колоди** • Знайдіть основні колоди Злодіїв, Спорядження та Локацій. Виберіть одне місто для гри, а потім відповідно перетасуйте карти Злодіїв, Спорядження та Локацій цього міста з основними колодами.



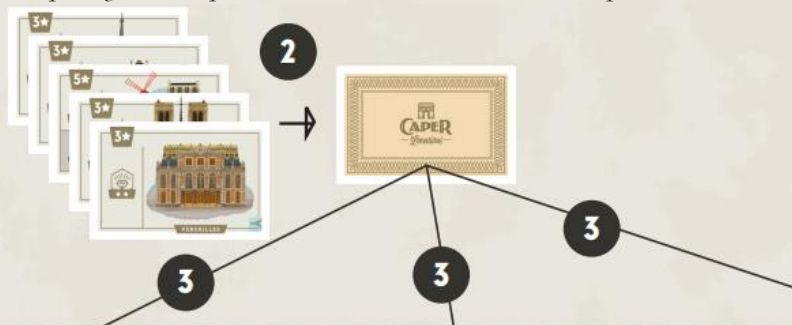
*Для вашої першої гри, ми рекомендуємо грати в прекрасному Парижі. Розкрийте Паризьку колоду і перетасуйте її карти в кожну основну колоду. Читайте про деталі міста на с. 15-16*

Основна карта    Карта міста



*Злодії, Спорядження та Локації для конкретного міста мають піктограму міста в нижньому лівому куті; тоді як*

*Перетасуйте 5 карт Локацій міста та 8 основних карт Локацій*



*Ваша сторона Локацій*



**3. Підготуйте карти на ігровому полі** • Помістіть перемішані колоди Злодіїв та Спорядження лицьовою стороною вниз на відповідні поля на дошці. З колоди Локацій відкрийте по одній картці Локації в кожне з трьох полів на дошці. Всі інші карти Локацій та інші карти міст можуть бути поміщені назад у коробку і не будуть використані у грі.

**4. Підготуйте Вкрадені Коштовності** • Випадковим чином помістіть чотири Вкрадені Коштовності у свої поля в кожній з трьох Локацій своїми значками лицьовою стороною вгору. Ви можете зробити це, поклавши вкрадені товари обличчям вниз на стіл, перетасувавши їх, а потім розкривши їх у кожному відповідному полі.

**5. Підготуйте решту ігрового поля** • Розмістіть маркер треку Крадіжки у центральному положенні кожного треку Крадіжки у трьох Локаціях. Помістіть маркер треку раундів у верхнє поле. Ви готові грати!



*Перетасуйте 3 карти Злодіїв міста та 15 основних карт разом*

*Перетасуйте 6 карт Спорядження міста та 30 основних карт разом*

📍 Зона Схованки Вкрадених Коштовностей та скидання карт

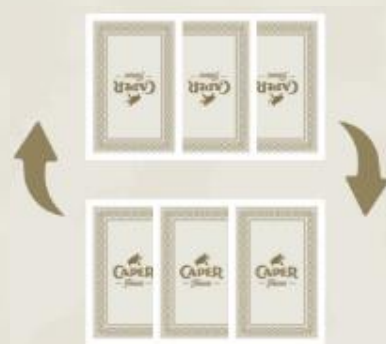
## Огляд Раундів

Кожен раунд починається з посилання на трек раундів. Значок поруч з треком раундів вказує, з якої колоди роздавати карти і скільки карт отримає кожен гравець. Стрілка значка вказує на першого гравця поточного раунду. Він буде ходити першими кожного ходу у цьому раунді.



*Перший раунд починається з маркера треку раундів та значка поруч з ним. Значок прилягає до колоди Злодіїв і показує 4 пункти, тому кожен Натхненник почне раунд з 4ма картами в руці з колоди Злодіїв.*

На початку раунду перший гравець розіграє карту зі своєї руки, потім інший гравець розіграє карту зі своєї руки, потім обидва гравці обмінюються картами. Так буде тривати до тих пір, поки в руці кожного гравця не залишиться по одній карті. Замість того, щоб обмінюватися картами руки, остання карта скидається в зону скидання карт, позначаючи кінець раунду. Перемістіть маркер треку раундів на одне поле вниз і почніть новий раунд. Раунди чергуються між грою в Злодіїв у Локації та Спорядження на Злодіїв. Після фінального раунду гра закінчується і підраховуються ПО.



*Кожен Натхненник розіграє карту, потім обмінюється всією рукою.*

**Драфт** • Процес гри карти, а потім обмін руками називається драфт. Стежте за тим, що вам потрібно, а також за тим, що ви передасте опоненту. *Якщо ви не наймаєте Злодіїв, то вони прямують прямо до іншого Натхненника, щоб перевірити, чи зможуть вони працювати на нього!*

## Раунди Злодіїв

Злодії є основою хорошого пограбування. Три раунди Злодія відбуваються протягом всієї гри. Під час раунду Злодіїв гравці розміщують Злодіїв на своєму боці ігрового поля в Локаціях. Кожен Злодій приходить з навичками, представленими значками під їх ім'ям. Злодії можуть допомогти перемістити маркер треку Крадіжки, щоб виграти Локацію, заробити вам ПО за допомогою комбо кольорових карт або дати вам вибрати Вкрадені Коштовності Локації. Крім того, багато Злодіїв дозволять вам отримати монети з запасу негайно для використання у раундах пізніше.



### У хід раунду Злодіїв:

1. Помістіть Злодія в у доступне місце на вашому боці
2. Збільште кількість монет, перерахованих на Злодію
3. Виконайте будь-які значки, які активуються (Стор. 10 -11)



### Кожна Локація має максимум 3 слоти для Злодіїв на одну сторону

Слоти Злодія в Локації позначаються значком ▼. Як тільки ці три слоти будуть заповнені на вашому боці, ви більше не зможете грати там Злодіїв, але ваш опонент може, поки у нього все ще є відкриті слоти на його стороні ігрового поля. Неважливо, в який з трьох слотів ви граєте карту Злодія.



### Колір картки Злодія

**Кремовий** • Усі картки Злодія мають кремовий колір і поєднуються з наборами значків, що показують цей колір у Локації (Стор. 13)

**Варто заощадити** • Деякі Злодії мають потужні можливості, але майже не приносять монет. Обов'язково добре сплануйте майбутній раунд Спорядження, де часто вам знадобляться монети, щоб заплатити за більш потужне Спорядження. З кожним наступним раундом Злодія ви будете починати з все меншої кількості Злодіїв.

## Раунди Спорядження

Три раунди Спорядження також відбуваються протягом усієї гри, тому поєднання правильного Спорядження з правильною командою має вирішальне значення для успіху. Під час цих раундів натхненники розіграють Спорядження на свої карти Злодіїв. Кожен Злодій може тримати максимум 3 карти Спорядження зверху. Деякі Спорядження мають вартість в монетах, яку потрібно заплатити, щоб зіграти. Щоб оплатити картку Спорядження, просто покладіть відповідну кількість монет назад у запас.



## Під час ходу раунду Спорядження ви можете

1. Вибрати карту Спорядження для гри, сплативши її вартість
2. Покласти карту Спорядження на Злодія (дотримавшись обмеження – 3 карти)
3. Виконати будь-які значки, які активуються на картці (Стор. 9-10)
4. Перевірте, чи не активуються також ефекти Злодія або Локації

**АБО**

Скинути карту Спорядження з руки і отримайте монету.



*Спорядження слід покласти на Злодія або на останню розіграну карту Спорядження на Злодії, щоб було видно всі значки та кольори попередніх зіграних*

*Макимум 3 Спорядження на Злодія*



**Наступного разу** • Ви можете скинути карту Спорядження, якщо ви не можете дозволити собі зіграти її, вам потрібні гроші на карту, яка повертається до вас, або хочете перешкодити супернику використовувати цю карту, яка добре спрацює з його командою.



## Збір команди

Кожна карта Злодія та Спорядження, яку ви граєте в Локації, стає частиною вашої команди там. Усі картки у вашій команді працюють разом у цьому місці. Тому карти Спорядження не потрібно грати на конкретному Злодієві, щоб зіграти значки цього Злодія. Поки карта розіграна в Локації, вона застосовується до кожного значка там.

## Кольори карт Спорядження

Картки Спорядження також мають колір. Ці кольори можуть ініціювати інші значки на картках у цій Локації. У кожній грі є 4 кольори основного Спорядження та 1 колір для конкретного міста. Кольори комбінованих карток зі значками, які відповідають максимальній ефективності вашої команди (Стор. 13)



**Фіолетовий** • Допомагає перемістити маркер треку Крадіжки, щоб виграти ПО Локації



**Жовтий** • Допомагає вам отримати монети, щоб заплатити за більш вишукане Спорядження



**Колір міста** • Спорядження кожного міста має унікальну спрямованість. Тільки один з цих кольорів буде в кожній грі.



**Зелений** • Допомагає взяти Вкрадені Коштовності з Локації



**Червоний** • Допомагає зашкодити грі Суперника



**Будь-який колір Спорядження** • Сюди також входить будь-яке Спорядження міст

**Що попереду** • Якщо ви хочете виграти Локацію, іноді ключовим у пізніх раундах є залишення собі достатньої кількості місць для Спорядження. Це може допомогти захиститися від пізніших переміщень маркера треку Крадіжки в грі.

## Ефекти значків

Значки та те, як вони взаємодіють з іншими картками, є основою вивчення *Крадіжки: Європа*. Існує лише 5 основних значків гри. Ми дізнаємося, що вони роблять і як вони взаємодіють на цих наступних двох сторінках. Про специфічні для міста ефекти значків див. на сторінках 17-18.

### Ефекти, які негайно вирішуються



**Перемістити маркер Крадіжки** • Перемістіть маркер Крадіжки у цій Локації на 1 поле до вас. (Стор. 13)




**Отримати монету** • Отримайте монету із запасу. (Стор. 14)



**Спалити карту** • Скиньте одну з верхніх карт Спорядження на стороні суперника в цій Локації та відмініть ефект її значка. (Стор. 14)



**Вкрасти Коштовності** • Візьміть відповідні Вкрадені Коштовності з цієї Локації і покладіть їх у свою Схованку.  дозволяє взяти будь-яку Вкрадену Коштовність з цієї Локації. (Стор. 15)

Для кожного значка на картці виконайте його дію.

Наприклад, *смокінг інкогніто* відразу переміщує маркер треку Крадіжки двічі у своїй Локації. *Димова завіса* відразу переміщує один раз маркер треку Крадіжки, але її ПО отримується в кінці гри.



### Ефекти ПО розігруються в кінці гри



**Отримати ПО**  
Отримати ПО за кожну зірку або кількість зірок всередині.

(Стор. 15)

**Ідеальний баланс** • Досвідчений Натхненник знає, як збалансувати ефекти, необхідні для того, щоб вийти на перше місце. Знання того, коли перемістити маркер треку Крадіжки або коли взяти вкрадене коштовності, можуть скласти або порушити план.

## Набір Ефектів

Деякі значки об'єднані разом, що означає, що ви розіграєте його дію, якщо виконуються певні умови. Найчастіше ці ефекти розігруються, якщо ви граєте певний колір карти в цій Локації. Ці значки є постійними Наборами Ефектів і можуть виконуватися декілька разів.

Набір Ефектів можна прочитати зверху вниз, ось так



*Для кожної карти або набору карт  
Виконайте цей ефект*



Наприклад, на цьому значку написано: «Для кожної зеленої карти у вашій команді перемістіть маркер Крадіжки на одне поле до себе». Тому, коли ви граєте Conductor-а в команду, у якої вже є 2 зелені карти, ви негайно перемістите на 2 поля до себе маркер Крадіжки. Цей ефект триває, тому на майбутніх ходах, коли ви граєте зелену карту з цією командою, ви також перемістите на одне поле до себе маркер Крадіжки.



Набір Ефектів з ПО розігрується в кінці гри. Наприклад, на цьому значку написано: «За кожну зелену карту + карту будь-якого кольору Спорядження у вашій команді отримайте 2 ПО». У цьому прикладі ліворуч від вас The Bon Vivant наразі отримує 2 ПО в кінці гри, оскільки в команді є один набір зеленої карти + будь-якого кольору (у цьому випадку зеленої).



Деякі Набори Ефектів включають не кольори карток, а Вкрадені Коштовності. Це означає, що ви будете отримувати ПО за кожну Вкрадену Коштовність такого типу у вашій Схованці в кінці гри. Наприклад, нагорода в цій Локації говорить: «Отримайте 2 ПО за Картину у вашій Схованці». Тож якби ви закінчили гру з 3-ма Картинами і виграли Лурв, цей Набір Ефектів дав би вам 6 ПО.

**Комбо Wombo** • Розігрування карт з кольорами, що перекриваються, у встановлених ефектах можуть допомогти максимізувати потенціал вашої команди, але це також дає інформацію вашому Опоненту про те, що ви хочете отримати. Завжди майте запасний план на випадок, якщо ви не зможете зібрати своє велике комбо!



ПО

Ефект  
Локації

Бонусні ПО

## Локації та Як їх виграти

Карти Локацій зображують сцену пограбування. Кожна з 3-х Локацій включає 4 Викрадені Коштовності, карту Локації, трек Крадіжки та місця для 3-х Злодіїв з обох сторін.

Локація надасть ПО Натхненнику, який наблизився до своєї сторони в кінці гри. Чим далі натхненник переходить на свою сторону, тим більше бонусних балів він може заробити. Якщо гра закінчується з маркером треку Крадіжки посередині, жоден Натхненник не виграє Локацію.

Локації мають базову кількість балів, часто в поєднанні з Набором Ефектів, який нараховує додаткові ПО за те, наскільки добре Натхненник виконує його. *Наприклад, Локація вище надає гравцю 5 базових ПО плюс 1 ПО за кожну з його карток Злодіїв (кременового кольору) у цій Локації.*

У деяких Локаціях також є постійний ефект Локації, позначений темнішим фоном. Ці ефекти надають бонуси Натхненнику, коли він виконує його умови.

Примітка: Якщо ви повинні перемістити маркер треку Крадіжки і немає поля ближче до вас, то ви не переміщуєте його, і цей ефект негайно втрачається.

## Монети мають обмежений запас




У грі всього 10 монет. Якщо ви хочете отримати монети, а їх немає в запасі, отримайте їх від опонента, якщо у вас їх менше. У нього слід брати зазначену суму по одній монетці, поки у вас не вийде однакова кількість монет.

*Наприклад, припустимо, у вас було 4 монети, а у вашого опонента - 6. Ви граєте в Злодія, який дозволяє вам отримати 2 монети. Якщо їх немає в запасі, ви б взяли 1 монету у свого суперника, але не 2-у, тому що у вас зараз рівна кількість монет.*

**Не забігайте вперед** • Хоча раннє просування вперед у Локації може відбити бажання у вашого опонента грати у цій Локації, це також може привернути його повну увагу до інших Локацій.



## Спалення карти

Коли ви граєте в карту зі значком , виберіть одну з *найкращих* карт Спорядження вашого суперника на Злодію в цій Локації та попросіть його скинути її. Відмініть її ефекти негайних значків; не скасовуйте ефекти, раніше отримані від інших установлених ефектів. Якщо на згорілій картці відображаються:






Перемістіть назад маркер треку Крадіжки на кількість полів до себе, рівній кількості значків Крадіжки на згорілій картці.



Ваш опонент повертає кількість монет, зображених на карті, в запас. Якщо він не може повернути повну кількість, то він повинен скинути стільки монет, скільки має.



Ваш опонент повертає зображені Вкрадені Коштовності зі своєї Схованки у поле Вкрадених Коштовностей в цій Локації. Якщо ви знищите , то він може вибрати, який тип Вкрадених Коштовностей повернути. Якщо у нього немає зображеної значка, то він не повинен повертати нічого.

Знищення карти Спалення з  не має ефекту, а знищення  не має негайного ефекту, оскільки ПО нараховуються в кінці гри.



**Захист від спалення** - Ви можете захистити карту, зігравши на нею іншу карту Спорядження або зігравши карту із захистом від спалення, тобто ваші карти цього типу захищені в цій команді від спалення.



**Три щасливе чило** • В основній грі є лише 3 карти Blazeblasters, але ви захочете захистити своє цінне Спорядження, граючи поверх них інші карти Спорядження.

## Приклад раунду Спорядження

1. Ваш опонент грає в Simple Disguise на The Banker. Він переміщує на 1 поле на свою сторону за Simple Disguise, а потім ще на 1 поле за Набір Ефектів The Colonel.
2. У свій хід ви платите 2 монети, щоб зіграти Blazeblaster на The Artist. **Примітка:** тепер, коли The Artist має 3 картки Спорядження зверху, ви не зможете грати на нього більше карток Спорядження.
3. Ви вирішите спалити Plasma Cutter свого супротивника, змушуючи його скинути цю картку до своєї Схованки та відмінює її ефект (повертаючи 4 монети до запасу).
4. Ваш опонент має лише 3 монети, тому він повертає стільки, скільки має. Лише негайний ефект карти відмінюється після спалювання. Інші ефекти отримані раніше, такі як 🧢 на The Banker, не відмінюються.



**Найкращий захист** • Граючи Blazeblaster на The Briefcase, захист подвоюється, тому що якби ваш опонент зіграв Blazeblaster, він би не зміг знищити The Briefcase, оскільки вона вже не верхня.

## Кінець гри та підрахунок очок

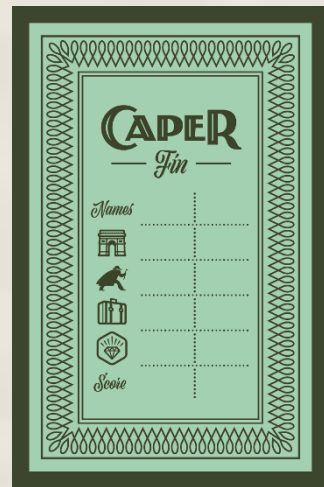
Після того, як кожен Натхненник скидає свою останню карту у 6-му раунді, настає час підрахунку ПО. Візьміть аркуш показників і підрахуйте кожному Натхненнику ПО. Є 4 кроки, щоб отримати ПО у грі Крадіжка: Європа. На кожному кроці обидва гравці підраховуватимуть усі свої ПО за значками та виконуватимуть ефекти на відповідних картах, перш ніж перейти до наступного кроку.

**Локації** - Визначте, який Натхненник виграв кожну Локацію. Потім кожен Натхненник підсумовує ПО та будь-який бонус Крадіжки в Локаціях, які вони виграли. Якщо не зазначено інше, бонуси за Локації застосовуються лише до команди на стороні Натхненника-переможця.

**Злодії** - Кожен Натхненник підраховує ПО своїх карт Злодіїв в Локаціях.

**Спорядження** - Кожен Натхненник підраховує ПО своїх карт Спорядження у Локаціях.

**Вкрадені Коштовності** - Кожен Натхненник сортує свої Вкрадені Коштовності в набори з унікальними значками - це означає, що набір не може містити 2 однакових Вкрадені Коштовності.



Будь-який окрема Вкрадена Коштовність, яку не можна поєднати з іншим типом, приносить 2 ПО. Набір, що містить дві різні Вкрадені Коштовності, приносить 5 ПО. Набір, що містить всі 3 Вкрадені Коштовності, приносить 9 ПО. Можна підраховувати різні набори, але тайл Вкраденої Коштовності не можна використовувати більш ніж у 1 наборі.



= 2ПО

*1 Вкрадена Коштовність*



= 5ПО



*Набір з 2х різних*



= 9ПО

*Набір з усіх 3х*

Підсумуйте ПО кожного Натхненника! Хто набере найбільшу кількість ПО, той і переможе! Якщо у Натхненників нічия, порівняйте монети.

Якщо ще й досі нічия, порівняйте кількість Вкрадених Коштовностей.

Якщо знову нічия, домовтеся перевірити свої навички іншим разом.

## Приклад Підрахунку ПО



Для цілей цього прикладу ми будемо нараховувати лише ПО, отримані зображеному Натхненнику, якого ми називатимемо Тесс.



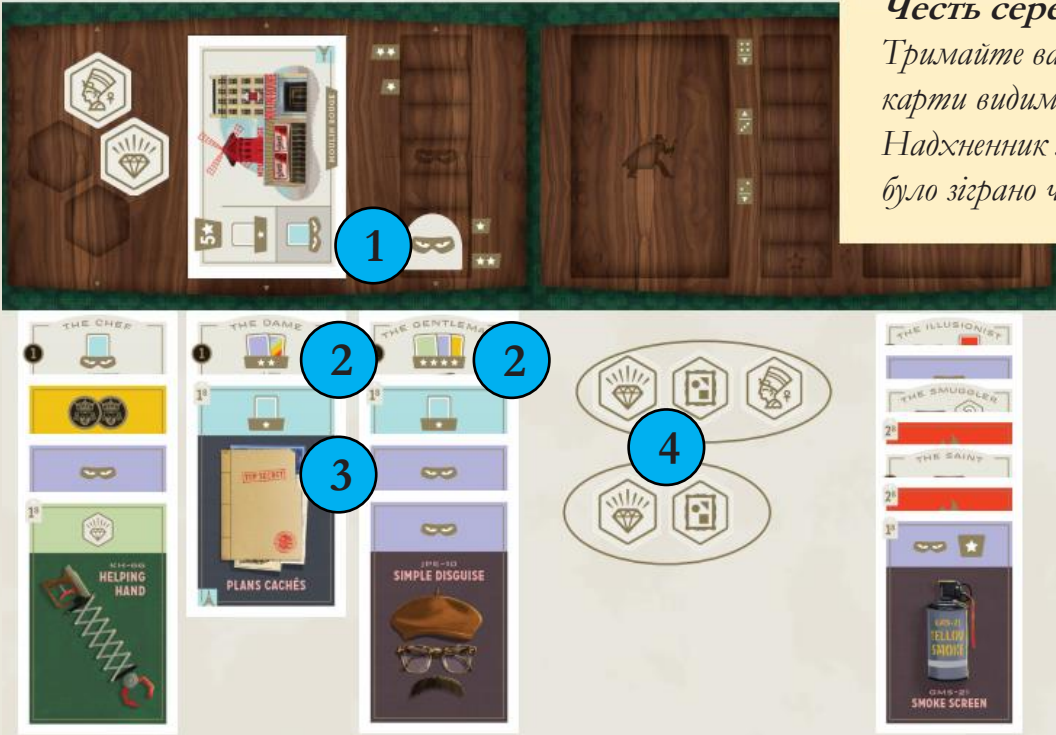
**1 Локації** – Тесс виграє Lourve і Moulin Rouge, тому що ближче до своєї сторони ігрового поля в цих Локаціях. Жоден із Натхненників не виграє Yacht, оскільки знаходиться посередині треку Крадіжки. Lourve нараховує їй 3 + 2 ПО за кожну вкрадену картину (яких вона має 2 у своїй Схованці), тобто 7 ПО. Moulin Rouge нараховує 5 + 1 ПО за кожну картку Злодія (їх у цій локації 3), що становить 8 ПО. Тесс також отримує бонусні 2 ПО з Локації Moulin Rouge. Її загальний рахунок Локацій - 17 ПО.

**2 Злодії** – Потім Тесс дивиться на кожного зі своїх Злодіїв у команді. На Yacht нараховує The Actress (2 ПО за комплект жовтого + будь-яка картка Спорядження). Тесс може зробити 1 набір зі своїм жовтим Plasma Cutter + світло-блакитною карткою, отримавши 2 ПО. Оскільки кожна картка може бути використана лише в 1 наборі за Набір Ефектів, її інша жовта картка не може бути використана для завершення 2-го набору. У Lourve отримується нагорода Bon Vivant, тож з її 3ма зеленими картками та 1 червоною карткою в цій команді Тесс робить 2 набори, отримуючи 4 ПО. У Moulin Rouge Тесс зробила 1 набір значка The Gentleman, набравши 4 ПО, і 3 набори The Dame, отримавши ще 6 ПО. Її загальний рахунок Злодіїв - 16.



## Честь серед злодіїв:

Тримайте ваші скинуті карти видимими, щоб кожен Надхненник міг бачити, що було зіграно чи скинуто



**3 Спорядження** — Потім Тесс переглядає її картки Спорядження в Локаціях. На Yacht у неї є 1 жовта картка Спорядження зі значком 1 ПО. В Lourve нагорода The False Bottom Briefcase (за кожен зелену картку нараховується 1 ПО). Вона має 3 зелені картки в своїй команді, тож це дає 3 ПО. В Moulin Rouge є 2 Plans Caches, кожна з яких приносить 1 ПО за кожену блакитну картку. У цій команді є 2 блакитні картки, тож кожна Plans Caches приносить їй 2 ПО, та отримує 4 ПО. Її загальний рахунок Спорядження – 8ПО.

**4 Вкрадені Коштовності** — тепер Тесс сортує свої Вкрадені Коштовності, створюючи 1 повний набір із усіх 3 унікальних типів за 9 ПО і 1 набір із 2 унікальних типів за 5 ПО. Її загальний рахунок Вкрадених Коштовностей – 14 ПО.

Загальний рахунок Тесс становить 55 ПО. Це ДУЖЕ високо! Про що Денні думав, дозволяючи їй складати всі ці комбо? Ігри можуть набирати в середньому 30-40 ПО залежно від міста.

## Міста Крадіжок: Європа

Кожне з чотирьох міст створює основу для унікального досвіду пограбування, коли ви сідаєте за стіл. Тут ви знайдете короткий опис кожного міста і будь-яких унікальних значків, яких немає в основному наборі.



**Париж** є домом для одних із найстаріших, найцінніших Діамантів, Антикваріату та Полотн у світі! Локації винагороджують додатковими ПО за Вкрадені Коштовності, а Спорядження - це все про комбінації ПО.



За кожен Вкрадену Коштовність у вашій Схованці в кінці гри отримуєте ПО.



**Барселона** - це місце краси та організації! У цьому місті вводиться значок «ока», який надає бонус в кінці гри, якщо один з кольорів Спорядження лежить зверху у вашій команді і відповідає кольору ока.

Якщо у вас є помаранчеві карти, які лежать зверху інших карт в цій команді, в кінці гри



отримаєте 3 ПО



За кожен карту такого типу тут у вашій команді та команді суперника отримаєте ПО.

*У цьому прикладі зверху лежать карти фіолетова та помаранчева. При підрахунку ПО всі значки очей з фіолетовими або помаранчевими кольором отримували б свої ефекти (як The Anarchist та Mesmerizer). The Surrealist не активував би свій ефект, оскільки тут немає верхніх зелених карт.*





**Рим** - місце імператорів і старих сімей. Вам краще стежити за спиною! Тут більше руху маркеру треку Крадіжки, і це місто дозволяє збільшити кількість ПО за перемогу в Локації, роблячи кожне місце гарячим полем битви.



За кожну картку такого типу у вашій Схованці перемістіть маркер Крадіжки



За кожну картку такого типу у вашій Схованці, отримайте ПО



Якщо ви виграєте цю Локацію, отримайте 2 ПО



Тут за кожну карту такого типу в команді суперника отримайте ПО



**Лондон** - центр економічного розвитку і торгівлі! Монети будуть рухатися більше, а деякі зникнуть. Відмиті монети будуть вилучені з запасу і потраплять у вашу Схованку. Вони не можуть бути використані для придбання Спорядження і не можуть бути отримані вашим опонентом. Оскільки запас монет зменшується, пам'ятайте про правила запасу монет на с. 13. Якщо ви хочете отримати монети, а їх немає в запасі, візьміть у опонента, поки у вас їх менше.



Покладіть монету з запасу у свою Схованку



За кожну монету у вашій Схованці отримайте ПО



За кожну монету у вашій Схованці перемістіть маркер треку Крадіжки на одне поле до себе




За кожну карту цього типу у вашій команді отримайте монету



За кожну карту такого типу у вашій команді та суперника тут отримайте ПО

**Відміна цього ефекту**



Якщо ви  карту Спорядження з цим значком, ваш опонент повертає монету зі своєї Схованки назад у Запас

## Короткий посібник та огляд:

Виберіть місто та перетасуйте його карти в кожну відповідну Основну колоду. Помістіть на ігрове поле 3 Локації разом із колодами Злодіїв та Спорядження. Випадковим чином розмістіть Вкрадені Коштовності на дошці. Розмістіть монети, маркер треку раундів та маркери треків Крадіжок у своїх полях.

1. Почніть раунд з отримання карт, позначених маркером треку раундів.
2. Кожен хід Натхненник перший гравець розіграє карту, потім інший Натхненник розіграє карту, потім обидва гравці обмінюються руками.
3. Продовжуйте це, поки у кожного Натхненника не залишиться лише одна картка.
4. Замість того, щоб обмінювати її, остання карта скидається, і маркер треку раундів переміщується на наступний поле вниз.
5. Після фінального раунду Спорядження підрахуйте ПО, щоб побачити, хто переможе!

Кількість карт для роздачі і з якої колоди



Раунд  
Злодіїв

Стрілка  
позначає  
Натхненника  
першого  
гравця в  
цьому раунді



Раунд  
Спорядження

**ПОТРІБНА ДОПОМОГА ЗІ ЗНАЧКАМИ?**

Перегляньте стор. 10-11, щоб дізнатися про тонкощі та виходи, або оберіть потрібний розділ, якщо вам потрібна допомога щодо певної комбінації значків, перейшовши за посиланням **CAPERICONS.COM**

