

ART ROBBERY

Ограбление было простым, но теперь возникает более сложная задача – разделить добычу.

ОГРАБЛЕНИЕ МУЗЕЯ

Game Design
Reiner Knizia

Игровой дизайн
Райнер Книзия

Artwork
Petra Eriksson

Художественное оформление
Петра Эрикссон



2-5



20'



8-99

ОБЗОР

Вы – группа воров, которые только что успешно ограбили музей искусств, но теперь предстоит более сложная задача – разделить добычу. Станете ли вы главным воров с наибольшим количеством награбленного – или вас поймают полиция?

ЦЕЛЬ

Станьте игроком, набравшим наибольшее количество очков после четырех раундов. Но не забывайте накапливать алиби, иначе вас поймают полиция!

ПОДГОТОВКА

Отсортируйте фишки лута (эскизы, скульптуры, антиквариаты, картины) в четыре стопки, отсортировав их по разным задним сторонам. Поместите фигурку сторожевого пса в центр. Перемешайте карты. Раздайте каждому игроку по пять карт, а остальные карты положите лицевой стороной вниз в стопку.

КАК ИГРАТЬ

Игра проходит в течение четырех раундов (называемых рейдами). В начале каждого рейда выложите все фишки лута соответствующего рейда в центр. Фигурка сторожевого пса помещается в центр только во время рейда 1. Рейды играют в следующем порядке:

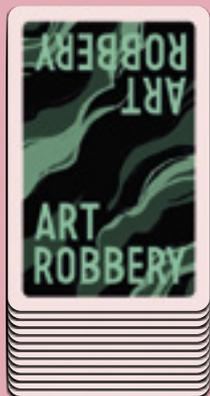


Рейд 1 Эскизы Рейд 2 Скульптуры Рейд 3 Анти-квариат Рейд 4 Картины

Игрок, который посещал музей последним, начинает первый рейд, затем игра продолжается по часовой стрелке. В свой ход разыграйте карту из руки лицевой стороной вверх на стопку сброса в центре. Затем возьмите фишку, изображенную на карте, либо из середины, либо от другого игрока, и положите ее перед собой лицевой стороной вверх. Наконец, завершите свой ход, вытянув верхнюю карту из стопки, чтобы заполнить свою руку до пяти карт. Когда стопка жеребьевки опустеет, перетасуйте стопку сброса в новую стопку жеребьевки. Если вы разыграли карту, которая не позволяет вам взять фишку, больше ничего не происходит.

СОСТАВ

- 55 карт:
 - 36 карт с цифрами от 0 до 5
 - 6 карт Босса
 - 6 карт Сторожевого пса
 - 7 карт Жадного вора
- 36 фишек лута (по 9 фишек на 4 рейда)
- 1 фигурка Сторожевого пса
- 1 правила игры



Колода жребия
лицом вниз



Рейд 2



Рейд 3



Рейд 4

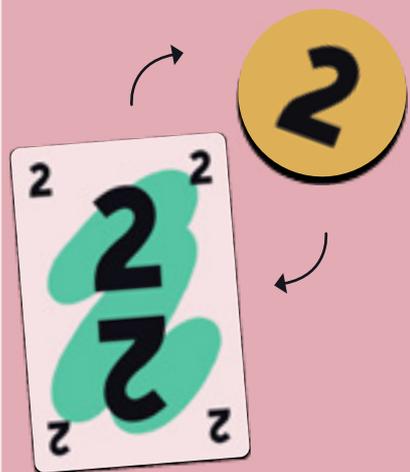


Рейд 1



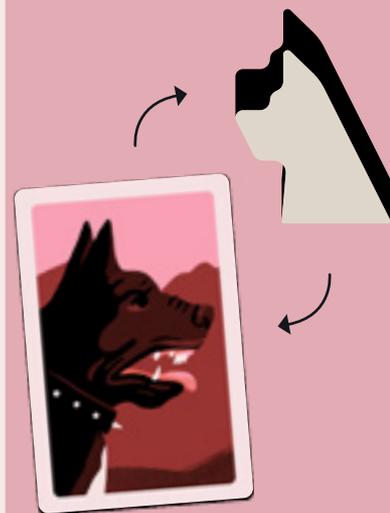
фигурка
Сторожевого пса





НОМЕРНЫЕ КАРТЫ

Когда вы разыгрываете карту с цифрой, возьмите соответствующую фишку лута с середины стола. Если есть несколько фишек с одинаковым значением, возьмите только одну. Если в центре нет фишки с этим значением, украдите фишку с этим значением у другого игрока.



СТОРОЖЕВОЙ ПЕС

Возьмите фигурку Сторожевого пса, когда разыгрываете карту Сторожевого пса. Если вы украдете фишку у другого игрока, у которого есть фигурка Сторожевого пса, то он может решить отдать вам фигурку Сторожевого пса вместо фишки.



ЖАДНЫЙ ВОР

Когда вы разыгрываете карту Жадного вора, возьмите одну фишку по своему выбору из середины. Вы не можете использовать эту карту, чтобы взять фишку у другого игрока.



БОСС

Когда вы разыгрываете карту Босса, возьмите фишку Босса. В конце раунда вы можете оставить себе фишку Босса, только если у вас также есть фишка стоимостью 4 или 5 из того же раунда, в противном случае вы должны сбросить фишку Босса.



АЛИБИ

На некоторых фишках лута, например на фишке с цифрой 0, вы найдете белые точки, называемые алиби. Вам нужно собрать их как можно больше во время каждого рейда. Каждая белая точка считается за одно Алиби. В конце игры игрок с наименьшим количеством Алиби будет пойман полицией и выбывает из игры или теряет часть своего лута в игре на двоих.

КОНЕЦ РЕЙДА

Рейд заканчивается, как только последняя фишка будет взята из середины.

Игрок, получивший фишку Босса, может оставить ее себе только в том случае, если у него также есть фишка стоимостью 4 или 5 из того же рейда – в противном случае фишка Босса возвращается в коробку.

Все игроки кладут свои фишки лута в стопку перед собой лицевой стороной вниз. Теперь они в безопасности и не могут быть украдены другими игроками.

Затем подготовьте следующий рейд. Положите все фишки лута для следующего рейда лицевой стороной вверх в центр.

Оставьте свою руку карт для следующего рейда в прежнем виде. Не тасуйте колоду. Игрок с фигуркой Сторожевого пса оставляет ее себе и начинает новый рейд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после четвертого рейда.

Алиби: Сначала игроки подсчитывают количество Алиби на своих фишках. Если в игре участвуют от трех до пяти игроков, игрок с наименьшим количеством Алиби арестовывается (выбывает); при равенстве очков выбывают все игроки с наименьшим количеством Алиби. Если игроков двое, игрок с наименьшим количеством Алиби не выбывает, но он должен сбросить фишки с общим значением 10.

Лут: Далее игроки складывают стоимость своих фишек лута. Каждая фишка Босса стоит 5 очков.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает! При равенстве очков игроки подсчитывают свои Алиби. Побеждает игрок с наибольшим количеством Алиби.



Райнер Книзия благодарит всех плейтестеров, принявших участие в разработке этой игры, в частности Иэна Адамса, Себастьяна Елисейла, Криса Боулера, Карен Истил, Мартина Хайэма, Росса Инглиса, Кевина Джеклина и Криса Лоусона.

© Райнер Книзия, все права защищены.

Импортер в Великобритании: Coile&Spring Games Unit 3, Hampton Hill Business Park Hampton Hill, TW12 1NP