



Воришки



Тактический тренажер Кристиана Фиоре и Кнута Хаппеля
для 2-5 злоумышленников в возрасте от 8 лет

Над городом сгущаются сумерки, неотвратимо наступает ночь, и большинство горожан отходят ко сну, но есть среди местных пятерка темных личностей, которым не спится. Под покровом тьмы преступный мир отправляет лучших людей на большое дело. Тебе предстоит спланировать кражу за одного из этих виртуозных воров, а заодно и позаботиться о том, как быстро сбросить добычу с рук и не продешевить.

КОМПОНЕНТЫ

Игровое поле

3. Руины

4. Музей

2. Вилла

5. Гавань

Счетчик денег

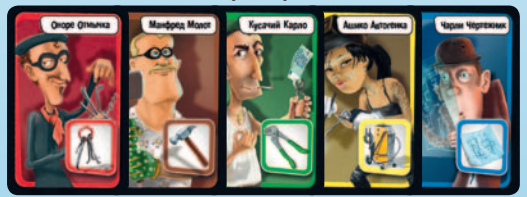


Маленькие цифры над ячейками для меток показывают, сколько карт должно быть в этой локации в зависимости от количества игроков. Например, в партии на четверых в Гавань надо положить 4 карты скупки.

1. Город

30 карт добычи

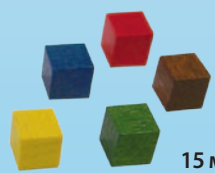
5 карт воришек



лицо

5 фишек воришек

оборот



15 меток воришек

14 карт скупки

1 карта первого игрока

60 карт инструментов



лицо

оборот

лицо

оборот

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ










Разложите **игровое поле** в центре стола.

Выберите **карту воришки** и положите перед собой. Получите **три метки воришки** соответствующего цвета. Поставьте **фишку воришки** вашего цвета на **деление 0** счетчика денег.

Разделите карты на три стопки: в одну сложите «инструменты», в другую — «добычу», в третьей должны остаться карты скупки. Перетасуйте каждую стопку. Сложите карты тремя колодами лицом вниз по одну сторону от поля. Из этих колод вы будете тянуть карты, когда вам понадобится обновить руку или заменить вскрытые карты.

Рядом с каждой колодой оставьте свободное место для стопок сброса. Как только колода заканчивается, перетасуйте сброшенные карты этого вида и сбейте из них новую колоду.

Первым игроком становится тот, у кого самые длинные пальцы. Он получает карту первого игрока и тут же начинает набирать карты на руку. Сперва он тянет 2 верхние карты инструментов, потом игрок слева от него берет 3 «инструмента», а все остальные берут на руки по 4 такие карты.

На поле пять локаций: **Город 1.** , **Вилла 2.** , **Руины 3.** , **Музей 4.** , **Гавань 5.** . Выложите рядом с **Городом 1.**  столько «инструментов», сколько требуется в связи с количеством игроков. То же самое сделайте на **Вилле 2.**  и в **Музее 4.**  только вместо «инструментов» поместите в эти локации «добычу». Не забывайте: карты должны лежать лицом вниз! Наконец, в **Гавани 5.**  надо организовать скупку краденого, т.е. положить туда указанное количество карт скупки. Вот эти карты кладутся **лицом вверх**.

Ну, вот и все. Город ждет!



ИГРА

Игра состоит из **раундов**, раунд – из трех **фаз**.

- А) Метки воришки
- Б) Действия
- В) Подготовка

А) Метки воришки

Размещение меток определяет, какие **действия** и в какой **последовательности** вы сможете выполнить в этом раунде.

Первый игрок ставит одну **метку** на **поле**. То же самое повторяют остальные игроки, передавая право хода **по часовой стрелке**. Поставить больше **одной метки** за раз в этой фазе нельзя. Процедура просто повторяется, пока все игроки не выставят на поле **по 3 метки**, тогда фаза завершается.

В каждой локации есть **пять ячеек** для размещения меток. В ячейке может стоять только одна метка. Одна и та же локация может содержать несколько меток одного воришки, если он успевает занять пустые ячейки.



Б) Действия

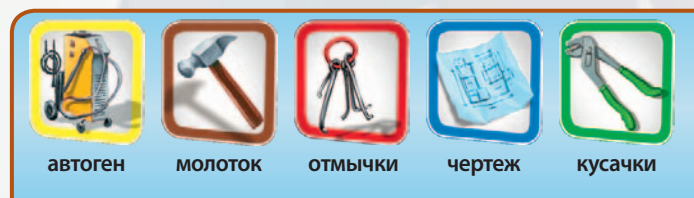
Теперь игроки выполняют по **одному** действию за каждую поставленную метку. Сначала выполняются действия в Городе, потом — на Вилле, и т.д. **по порядку возрастания номеров** локаций.

Действия в локации разыгрываются по порядку номеров ячеек, т.е. слева направо. Первым действует воришка с меткой на **ячейке 1**, вторым тот, кто пометил **ячейку 2**, и т.д. Выполнив действие, игрок забирает свою метку и кладет ее перед собой до следующего раунда.

Вот какие действия можно выполнить в локациях игры.

1. Город

Действие в Городе позволяет вам выбрать **2 карты** из тех «инструментов», которые лежат в локации, и взять их **на руку**. Если другие игроки опередят вас и разберут все «инструменты», ваше действие пропадет, снаряжения вы не добудете.



Пример: ячейка 1 в Городе отмечена зеленой меткой, значит, Карло будет действовать первым. Среди предложенных «инструментов» он находит «молоток» и «отмычки», забирает их на руку и снимает свою метку с ячейки. За ним действует Ашико: она забирает два «чертежа» и также снимает метку. Поскольку других меток в локации нет, с Городом на текущий раунд покончено, и игра переходит на Виллу.

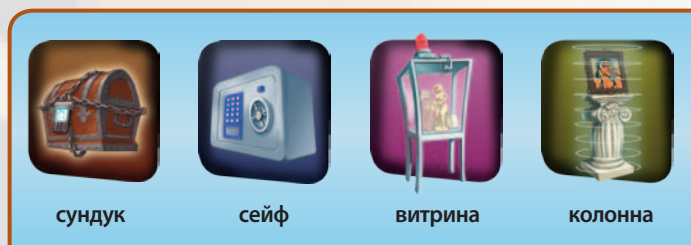
Пример: Карло первым лезет на Виллу. Он берет карту добычи со знаком колонны, для чего вынужден сыграть и сбросить карты «отмычки», «молоток» и «чертеж». Поскольку «добыча» стояла на колонне, продать ее сразу Карло не может, однако он изучает карту и выкладывает ее лицом вниз на стол перед собой. Теперь в дело вступает Манфред. Он забирает оставшуюся карту добычи. На карте самого Манфреда стоит знак молотка, так что для успешной кражи ему надо сыграть с руки только «кусачки». Его добыча оказывается в сундуке, так что Манфред немедленно вскрывает карту. Мешок с цифрой 2 позволяет сдвинуть фишку Манфреда на 2 деления вперед по счетчику денег. Затем Манфред сбрасывает карту добычи.

2. 🏠 Вилла

Одним действием в этой локации вы можете взять из нее **1 карту добычи**, если у вас есть подходящие «инструменты». На каждой карте добычи стоят знаки двух или трех предметов, которые необходимо использовать для успешной кражи. Если у вас есть нужные «инструменты», сбросьте их с руки и заберите «добычу».

Обратите внимание на **карту** вашего **воришки**: на ней также есть знак одного инструмента. Его вы можете использовать при краже **вместо отдельной карты** и при этом **не должны** сбрасывать карту воришки! Карту воришки можно применить таким образом **не больше раза в раунд** в каждой локации, т.е. вы не вправе применить свой «родной инструмент» для кражи нескольких карт добычи в одной локации и больше раза для одной карты добычи.

На каждой карте добычи стоит один из четырех знаков Степени защиты:



Карту с **сундуком** можно перевести в наличные **немедленно**. Раскройте «сундук» и увидите **денежный мешок** с числом. Сдвиньте фишку вашего воришки по счетчику денег на количество делений, соответствующее объему добычи. Затем сбросьте карту добычи.

Если вы получаете карту с **сейфом**, **витриной** или **колонной**, получить за добычу деньги сразу нельзя. Положите карту добычи **лицом вниз** перед собой. Продать ее и сдвинуть фишку по счетчику денег вы сможете только в **Гавани**, когда посетите **скупщика краденого**. Вы можете в любой момент изучать ваши закрытые карты добычи.

3. 🏰 Руины

Здесь можно **меняться снаряжением**. Рядом с ячейками для меток есть **5 ячеек** обмена с различным курсом. Возьмите **метку**, которую использовали для того, чтобы зарезервировать этот поход в руины, и поставьте ее на **пустую ячейку** обмена. Видите две цифры в ячейке? **Первая** показывает, сколько «инструментов» вы должны сбросить, **вторая** — сколько новых карт вы можете взять **из колоды**.

Важно: после этого действия не забирайте метку с поля, как это делается обычно. Оставьте кубик на ячейке обмена — она теперь будет закрыта для других меток. Только после того, как все действия раунда в Руинах будут завершены, игроки могут забрать метки с ячеек обмена.

Пример: в этом раунде метку в руинах поставила только Ашико. Она переносит метку на ячейку обмена 1>2, сбрасывает «отмычки» и вытягивает 2 карты: это оказываются «отмычки» и «кусачки». Поскольку других меток на Руинах нет, Ашико забирает свою с ячейки обмена.

4. Музей

То же самое, что и **Вилла 2**: за одно действие получаете одну карту добычи, если обладаете нужным набором «инструментов».

Здесь вы также можете применить «инструмент» с карты воришки, независимо от того, использовали вы его уже на **Вилле** или нет. Этим «инструментом» нельзя работать дважды на одном объекте, но по разу в раунд на **Вилле** и в **Музее** – пожалуйста!

Пример: Ашико сбрасывает два «чертежа» и забирает левую карту добычи, так как необходимое сварочное оборудование у нее «встроенное». Затем остатки добычи выгребает Манфред, сбрасывая «автоген» и применяя родной «молоток» второй раз после набега на Виллу.

5. Гавань

Здесь за одно действие вы сбываете одну карту добычи и получаете за нее деньги. На лицевой стороне карты добычи стоит знак, показывающий тип добычи



Чтобы продать «добычу», вы должны найти в Гавани карту скупки с соответствующим знаком. Если такая карта в Гавани есть, вскройте карту добычи и сдвиньте фишку своего воришки по треку денег на столько делений, сколько показано цифрой на денежном мешке. Сбросьте карту добычи и использованную при продаже карту скупки.

Если на одной карте скупки есть два знака одного и того же типа добычи, вы вправе, в виде исключения, продать этому скупщику две карты добычи указанного типа одним действием! Но никогда вы не сможете продать за одно действие две карты разной добычи.

Если на карте скупки нет какого-то знака, ее нельзя применить для продажи «добычи» этого типа.

Еще на некоторых картах скупки стоят символы и . Карта с таким символом выплачивает бонус +1 или +2 за «добычу» особого типа, т.е. вы сможете сдвинуть фишку по счетчику на одно-два добавочных деления, если продадите нужный товар правильным людям

Пример: средняя карта предлагает выкупить 1 золото/1 камни с бонусом +1/1-2 статуи/1 картину. Игрок, у которого есть 2 карты статуй, может продать их здесь одним действием. Манфред идет торговать первым. У него всего одна карта добычи – монеты с ценой 2. Монетами занимается только левая скупка, так что именно эту карту вместе с картой добычи Манфред и сбрасывает (по разным столпам сброса, конечно). Фишка Манфреда сдвигается по счетчику денег на два деления вперед. Следующим действует Карло. Он выкрал картину с ценой 3. К счастью, обе оставшиеся в Гавани карты скупки торгуют живописными полотнами, а одна даже готова дать повышенную цену. Карло выбирает карту скупки, которая дает бонус +2 к цене купленной картины, и сдвигает фишку по счетчику денег на пять делений вперед. Потом он сбрасывает и «добычу», и «скупку».

В) Подготовка к следующему раунду

После завершения действий в Гавани пришла пора подготовиться к новым похождениям.

Доложите карты в локации, чтобы их количество вновь отвечало количеству игроков: обновите предложение «инструментов» в **Городе 1**, заберите экспонаты в **Музей 4** и на **Виллу 2**, приведите новых скупщиков в **Гавань 5**. Затем действующий первый игрок передает карту первого игрока своему соседу слева, который и начнет следующий раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда фишка воришки проходит за 20-е деление счетчика денег, при последующих увеличениях счета продолжайте сдвигать ее вперед, просто добавляйте 20 к текущей позиции фишки (деление 1 = деление 21, 2 = 22, и т.д.) и не забывайте, что один круг уже пройден. Собственно, времени об этом забыть у вас будет немного: когда любой игрок доходит до 20-го деления, текущий раунд доигрывается до конца, и партия завершается. Игроки подсчитывают собранные деньги, и тот, кто собрал больше всех, становится победителем. При ничьей побеждают все претенденты: проще сыграть еще партию, чем меряться «инструментами».

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Разработчики: Кристиан Фиоре и Кнут Хаппель (www.spielziel.com)

Иллюстратор: Клаус Штефан

Дизайнеры: Клаус Штефан, Ханс-Георг Шнайдер

Издатели и авторы от всей души благодарят бесчисленных испытателей за великое множество совершенных краж

© 2011 Pegasus Spiele GmbH, Strassheimer Str. 2, 61169

Friedberg, Germany · All rights reserved. · www.pegasus.de

Русское издание выполнено ООО СМАРТ

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Перевод и редакция: Алексей Перерва

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому



Pegasus Spiele