

NEIL CROWLEY

CROOKS



TARTALOM

- 104 kártya:
- 32 bűnözőkártya
- 8 helyszínkártya (2-9)
- 8 mesterbűnöző kártya
- 9 búvóhely (A-I)
- 47 bankjegy kártya (1\$-os és 3\$-os)

Játékszabályok

CÉL

Dörzsölt mesterbűnözőként keresed fel a város búvóhelyeit és bűnözőket küldesz betörni és lopni. Az nyeri meg egy adott helyszínen megszerezhető szajrét, aki a legjobb bűnözőket küldi oda. A várost három bűnöző banda uralja – az Északiak, a Nyugatiak és a Felszereltek, – és minden játékos, aki egy-egy banda élére emelkedik a legtöbb bandatag felfogásával, plusz pontokat kap.

ELŐKÉSZÜLETEK

Rendezzük a helyszínkártyákat 2-től 9-ig egy sorba.

Minden játékos választ magának egy szintet és a színéhez tartozó mesterbűnöző kártyáját maga elé helyezi.

A játékosok ezután a másik mesterbűnöző kártyájukból egy oszlopot alakítanak a helyszínek alá, azoktól balra.

A búvóhelyeket rendezzük ABC sorrendbe. Keverjük meg a bűnözőket és véletlenszerűen osz szuk el őket a búvóhelyek alá.

2 fős játék esetén A-tól E-ig használjátok a búvóhelyeket és a bűnözőkártyákat a következő számban helyezétek alájuk: 2, 2, 3, 4, 5.

3 fős játék esetén A-tól G-ig használjátok a búvóhelyeket és a bűnözőkártyákat a következő számban helyezétek alájuk: 2, 2, 3,

3, 4, 4, 5.

4 fős játék esetén A-tól I-ig használjátok a búvóhelyeket és a bűnözőkártyákat a következő számban helyezétek alájuk: 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 5.

Minden játékos 18\$-t kap. A kimaradt pénzt helyezétek egy közös készletbe (bank).

Véletlenszerűen válasszatok egy kezdőjátékost.

Példa egy 3 fős játék előkészületeire:



A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járása szerint következnek egymás után, míg minden játékos nem passzolt, amikor is a játék véget ér és egy végső pontozásra kerül sor.

Minden forduló két akcióra oszlik: toborzás és rablás. Egy játékos el is passzolhatja ezeket. Ha valaki már passzolt, kikerül a játékból és a jövőben nem kerül már rá sor.

Toborzás:

Felkutatjuk a város búvóhelyeit új bűnözők után, hogy végrehajtsák terveidet.

Az aktív játékos kiválasztja az egyik búvóhelyet és annyiszor 1 \$-t fizet, ahány kártya a búvóhely alatt található. A pénz a közös készletbe kerül. Megnézi a pakliban található kártyákat, kiválaszt egyet és a kezébe veszi anélkül, hogy megmutatná azt a többi játékosnak. A többi kártyát visszatesszi képpel lefelé.

Példa: A D búvóhely alatt 3 kártya van. Az aktív játékos kifizet 3 \$-t. Megnézi a három kártyát, választ belőlük egyet, a másik kettőt pedig visszateszi.

Megjegyzés: Ha nincs elég pénzed a toborzásra, passzolnod kell.

Rablás:

Bűnözőt küldünk egy helyszínre, hogy kiraboljuk azt a nap végén.

Helyezzük az éppen megszerzett bűnözőkártyát képpel felfelé egy választásunk szerinti helyszínhez. A bűnözőt a saját mesterbűnözőnk sorába kell helyeznünk. Egy helyszínen játékosonként legfeljebb egy bűnöző lehet (a büntársakat kivéve). Helyezzük a kártyát a helyszínhez képpel felfelé, vagy fizessünk plusz 1\$-t és helyezétek le képpel lefelé. Te, és csakis te bármikor megnézheted saját, képpel lefelé elhelyezett bűnöződet.

KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK

Néhány bűnözőnek vannak különleges akcióik. Ezeket ikonok jelölik a kártyák felső sarkában. Amikor ezeket a bűnözőket képpel felfelé helyezzük egy helyszínhez, az akció végrehajtásra kerül.



Az akciók nem kerülnek végrehajtásra, ha a bűnözőt képpel lefelé helyezzük le. Az akciót csak akkor hajthatjuk végre, amikor a kártyát a kezünkből helyezzük le a helyszínhez. Egy akciót nem tarthatunk meg későbbre. Dönthetünk úgy is, hogy nem hajtjuk végre az akciót (kivéve a Maffiavezért).



Zsebtolvaj: Vegyél el 2\$-t a bankból.



Büntárs: Ezt a bűnözőt egy olyan helyszínhez is lehelyezhetjük, ahova már lehelyeztünk egy bűnözőt. Ezt a kártyát helyezzük a már lehelyezett tetejére. A pontozáskor adjuk össze az értékeiket.



Csere: Ezt a bűnözőt egy olyan helyszínhez is lehelyezhetjük, ahova már lehelyeztünk egy bűnözőt. Ha így teszünk, helyezzük át az eredeti bűnözőt egy másik helyszínre, ahova szabályosan lehelyezhető. Ha az eredeti bűnöző képpel lefelé volt elhelyezve, hagyjuk képpel lefelé. Az eredeti bűnöző akciója nem kerül másodszor is végrehajtásra. Ha egy olyan helyszínhez juttatjuk ki a Bűnözők Cseréjét, ahol már több mint egy bűnözőnk van (a büntársaknak köszönhetően), mozgassuk át az összes eredeti bűnözőt együtt egy másik helyszínre.



Gyilkos: Dobjátok el egy játékos összes bűnözőjét, aki már ezen a helyszínen van. Az eldobott bűnözők kikerülnek a játékból és visszakerülnek a dobozba. Ily módon a saját bűnözőinket is eldobhatjuk. Ha így teszünk, a gyilkos a helyükre kerül.



Maffiavezér: Ezt a bűnözőt képpel felfelé kell lehelyezned egy helyszínre. Fontos: Ezt a bűnözőt csak akkor fogadhatod fel, ha ő az utolsó a búvóhelyen!



Kém: Nézd meg az összes képpel lefelé lehelyezett bűnözőt egy választásod szerinti helyszínen, vagy az összes kártyát egy választásod szerinti búvóhelyen (anélkül, hogy elvinnél belőlük).

PONTOZÁS

Ha minden játékos passzolt, egy végső pontozásra kerül sor. Fordítsuk fel a képpel lefelé lévő bűnözőket.

Helyszínek:

Pontozzuk le a helyszíneket egyenként. Kezdjük a legalacsonyabb számú helyszínnel. Az ott lévő, legmagasabb értékű bűnöző megkapja a helyszíni pontjait. Döntetlen esetén a pontokat egyenlően elosztjuk (lefelé kerekítve).

A helyszínekért járó pontok a helyszínkártyák alján láthatóak, növelve vagy csökkentve a helyszínen lévő bűnözők módosító értékeivel.



Néhány bűnöző értéke mellett módosító értékeket is láthatunk. Ezek a számok a helyszíni értéket módosítják, függetlenül attól, hogy az a játékos helyezte-e le a kártyát, aki elnyerte a helyszínt, vagy hogy eredetileg képpel felfelé vagy lefelé helyezték-e el azt.



Megjegyzés: Egy helyszíniért nem kaphatunk nullánál kevesebb pontot.

Példa: Tom egy 7-es (+2) bűnözőt küld a 6-os helyszínre. Pim követi egy 8-as (-1) bűnözővel. A játék végén Pim elnyeri a helyszínt, mivel a 8 magasabb, mint a 7, és 7 pontot szerez (6+2-1).

Bandák:

Néhány bűnöző kártyájának tetején színes köröket láthatunk, melyek azt jelzik, hogy melyik banda tagja az illető. A város három bandája az Északiak (piros), a Nyugatiak (kék) és a Felszereltek (sárga).



A bandákat egyesével értékeljük. Az a játékos, aki egy bandából a legtöbb taggal rendelkezik, megkapja a banda irányítását és az érte járó pontokat. Döntetlen esetén senki sem kap pontot.

Egy 2 fős játékban egy banda irányításáért 5 pontot, 3 fő esetén 4 pontot, 4 fő esetén pedig 3 pontot kapunk.

Megjegyzés: A több mint egy bandához tartozó bűnözőket mindegyik megjelölt bandába beleszámítjuk.

Példa: Egy 3 fős játékban Tomnak három Északi bűnözője van, Pimnek kettő, Suzanne-nak pedig egy sincs. Tom megkapja az Északiak 4 pontját.

Tomnak két Nyugati bűnözője is van, Pimnek egy, Suzanne-nak pedig kettő. Mivel senkinél nincsenek a Nyugati bűnözők többségben, senki sem kap pontot.

A játékos, akinek a legtöbb pontot sikerült szereznie a helyszínek és bandák segítségével, megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az nyer, akinek a legtöbb pénze van.

Fordította és szerkesztette a Játékmaster Társasjátékbolt megbízásából X'ta

Lektorálta: Artax



JÁTÉKTERVEZÉS: Neil Crowley
ILLUSZTRÁCIÓ: Dennis Lohausen
PROJEKTMENEDZSER: Jonny de Vries
SZABÁLYKÖNYV FEJLESZTÉS: Jeroen Hollander
© 2012 WHITE GOBLIN GAMES
WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM