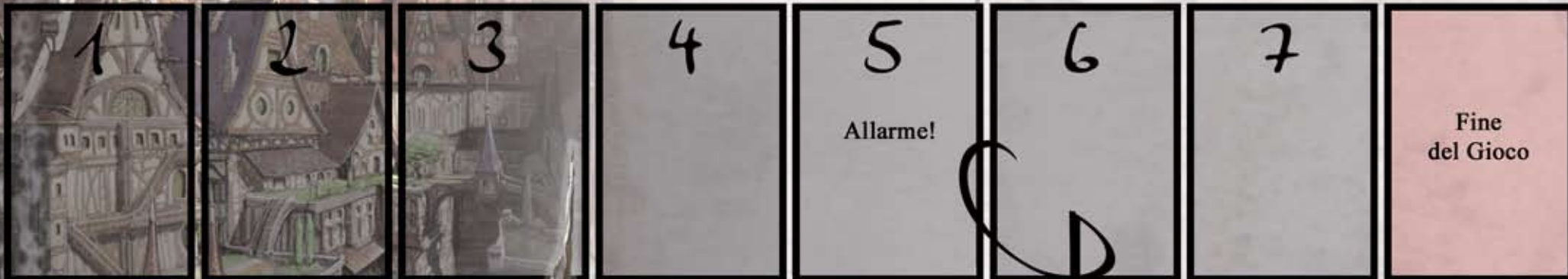


IL RICERCATO

Il duca, adirato per il furto alla tesoreria, ha posto sul capo del delinquente una taglia per la sua cattura. I miliziani stranamente attenti, vagano nelle vie della città, in cerca di un facile compenso!



5

Allarme!

Ogni giocatore, in ordine di gioco, posiziona un segnalino grata davanti ad uno spazio iniziale fino a quando non sono stati tutti posizionati. Da questo momento i ladri possono abbandonare il quartiere. Le chiavi usate per liberare un prigioniero vengono ora rimosse dal gioco.

PREPARAZIONE:

Eliminare le carte mazzo di chiavi dalle carte missione.

REGOLE SPECIALI:

Muovere i soldati:

Il giocatore sceglie e indica quale soldato desidera muovere, poi tira un dado: Se il suo tiro di dado dà come risultato dal numero "1" al numero "5", il giocatore potrà muovere il soldato di un numero uguale al risultato del dado. Se il suo tiro di dado dà come risultato il numero "6" il soldato non si muove, in questo caso il giocatore tira nuovamente il dado: Se il suo tiro di dado dà come risultato dal numero "1" al numero "5", il giocatore potrà muovere il secondo soldato di un numero uguale al risultato del dado. Se il suo tiro di dado dà come risultato il numero "6" entrambi i soldati rimarranno fermi. Ad ogni turno un giocatore potrà muovere solamente un soldato.

Combattimenti con i soldati:

I combattimenti vengono risolti con le normali regole, con un'unica differenza. Quando un soldato vince, al posto dell'allontanamento di tre caselle, il personaggio sconfitto viene spostato sulla casella gabbia. Se un personaggio in possesso di chiavi perde un combattimento, il personaggio in gabbia non può muoversi fino a quando non viene liberato, mantiene i tesori recuperati, ma questi non possono essere usati per le missioni, le scarta ma non viene imprigionato. All'interno della gabbia può stazionare un solo personaggio, nel caso sia già occupata, si applicheranno le normali regole di gioco. Un personaggio imprigionato non può interagire con gli altri in nessun modo.

Liberazione di un personaggio:

Un giocatore, durante il suo turno, può spendere un punto azione e scartare un mazzo di chiavi dai tesori recuperati per liberare il proprio personaggio dalla gabbia. Il personaggio liberato verrà spostato all'interno della guardiola. Nel caso che questa sia occupata dal personaggio di un altro giocatore, verrà immediatamente risolto il combattimento, spendendo il punto azione necessario. Il personaggio non può essere liberato se all'interno della guardiola si trova uno dei soldati o uno degli altri personaggi del giocatore, oppure non ha il punto azione necessario per un combattimento. Il mazzo di chiavi tornerà in gioco al termine del turno del giocatore, collocato da quest'ultimo all'interno di una stanza vuota. Il mazzo di chiavi non può essere lasciato all'interno della guardiola.

Guardiola:



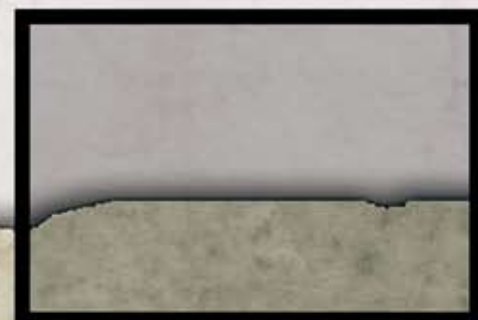
Gabbia:



Mazzo di chiavi:



CARTE MISSIONE



Fine del Gioco

Ogni mazzo di chiavi recuperato vale due ducati oltre al normale prezzo. Se un giocatore ha ancora un personaggio all'interno della gabbia, deve consegnare alla banca cinque ducati oltre ai normali tre per non averlo fatto uscire dalla città in tempo.