

# SNEAKS & SNITCHES

## Preparazione

Queste regole sono per un gioco con 3 - 4 - 5 giocatori. Una variante per il gioco a 2 è descritta alla fine di questo libretto.

### Carte Localita'

Le carte Location, rappresentano i luoghi ove oggetti di valore possono essere reperiti. Disponeteli in una fila orizzontale al centro del tavolo. Vi dovranno essere tre carte in più rispetto al numero dei giocatori.



3 giocatori: A to F

4 giocatori: A to G

5 giocatori: A to H

### Carte Punti Vittoria

Queste carte stabiliscono il numero di punti guadagnati in ciascuna delle 4 categorie. Vi è una carta punti vittoria a seconda del numero di giocatori partecipanti. Scegliete la carta appropriata e posizionatela alla fine della linea delle Carte Location.



### Carte Giocatore

Ogni giocatore sceglie un colore e ne prende le Carte Giocatore corrispondenti. Le carte Giocatore comprendono di una carta Boss che è quella senza alcuna lettera indicata, e le Carte Destinazioni con le lettere corrispondenti alle Location Cards (da A a H).

Mettete la carta Boss sul tavolo di fronte a voi. Riponete nella scatola le carte Destinazione che non hanno corrispondenza con le carte Location sul tavolo.

Esempio: in una partita a 4 giocatori giocherete con carte Location da A a G.

Le carte Giocatore da utilizzare saranno anche loro da A a G, le altre verranno rimesse nella scatola come pure le carte vittoria diverse da quella per 4 giocatori utilizzata.



# Materiali

Potrete rubare oggetti di 4 categorie: **Informazione** (blu) **Manufatti** (verde) **Gioielli** (rosso) e **Oro** (giallo). All'inizio del gioco ognuno riceverà 3 oggetti scelti a caso e li metterà alla destra della carta Boss davanti a sé. I restanti materiali serviranno a formare una Banca materiali a disposizione



## Carte furti segreti

Queste carte rappresentano oggetti che il vostro Team ha rubato, ma che non sono conosciuti dagli altri giocatori. Durante la partita, queste carte vengono pescate casualmente e mantenute a faccia in giù fino alla fine del gioco. Mentre gli altri giocatori potranno vedere solo il dorso e il numero di tali carte, chi le possiede potrà consultarle in ogni momento.

All'inizio del gioco mescolate tutte le carte furti segreti e mettetele a faccia in giù sul tavolo disponibili per tutti.



## Carte Lotti

Le carte Lotti identificano gli oggetti da rubare. Separatele in due mazzi a seconda del numero sul dorso, mescolate ogni mazzo e poi ponete il mazzo 1 sopra al mazzo 2. Infine mettete una carta scoperta in corrispondenza di ogni Carta Località sul tavolo



Preparazione per una partita a 4

carte  
destinazione



Boss Card

materiali  
iniziali



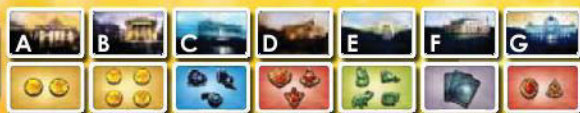
carta Boss

Banca dei  
materiali



Pila scarti  
carte lotti

pila  
carte  
lotti



Carte località e carte Lotti abbinatè



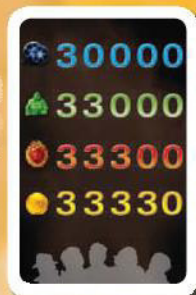
carta  
punti  
vittoria

Pila  
carte  
furti  
segreti



## Obiettivo

Durante il gioco i giocatori cercheranno di raccogliere Materiali dei 4 colori. Alla fine della partita questi materiali verranno convertiti in punti vittoria- Guardate la carta Punti Vittoria di una partita a 5 giocatori: la prima riga vi dirà che il giocatore con più materiali Blu otterrà 3 P.V. e gli altri giocatori 0 P.V., negli altri colori anche altri giocatori potranno ottenere P.V. Quindi non conta quanti materiali avrete ottenuto in assoluto, ma solo il rapporto che avrete con gli altri giocatori. Comportatevi di conseguenza, cercando di capire quali altri giocatori insidiano la vostra posizione di predominio in ogni gruppo oggetti.

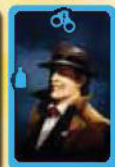


## Il Round

Ad ogni round voi cercherete di rubare un Lotto in una Località. Questo è un lavoro per i vostri Ladri. Naturalmente tramite le vostre conoscenze avrete a disposizione degli osservatori che potranno impedire ai vostri concorrenti di appropriarsi di un lotto disponibile. La chiave del successo sarà quindi di riuscire a rubare qualcosa che nessun altro sta cercando di rubare o sta proteggendo.

## Assegnazioni

Per assegnare un ladro ad una località da derubare ponete la carta destinazione quella con la lettera, alla sinistra del vostro Boss, mentre per assegnare una carta destinazione al Guardare, e quindi per proteggere, ponete la Carta destinazione al di sopra del vostro Boss.



## Rivelare i piani

Quando tutti hanno fatto le loro scelte, le carte vengono mostrate.

Come prima cosa tutti i giocatori simultaneamente prendono la carta alla sinistra del Boss e la mettono sotto alla carta località corrispondente. Quindi ora tutti insieme svelano l'altra carta e la mettono sopra alla fila delle carte destinazione nella corrispondente posizione.



## Valutazione

Ora si farà una valutazione per tutte le località partendo dalla A: le possibilità sono molte per ogni località

**Uno o più Osservatori** : non accade nulla, Tutti i ladri assegnati ad un luogo tornano indietro senza bottino, la carta rimane in posizione. ( questo é il caso nei luoghi B D F ed H)

**Un ladro senza osservatori**: il ladro torna a casa con il bottino, la carta viene scartata e il ladro ottiene il numero di materiali indicato sulla carta (come nel caso di E in cui il Blu ottiene 3 oggetti)

**Più Ladri e nessun osservatore** : i ladri tornano indietro senza bottino, ma i giocatori che li hanno inviati potranno pescare 1 carta Bottino segreto dal rispettivo mazzo. La carta bottino rimane in posizione. (questo é il caso della località C )

**Nessun ladro e nessun osservatore** ; il lotto viene sostituito con un'altra carta ( casi A e G )

Nel caso spiegato sopra, Rosso e Giallo riceveranno ciascuno 1 carta Bottino segreto. Il Blu riceverà il lotto E cioè 3 oggetti Blu. Le carte nelle località A,E e G verranno scartate, mentre gli altri 5 lotti resteranno in posizione. Dopo che tutte le carte saranno state valutate, e sostituite quelle scartate, ogni giocatore riprenderà in mano le proprie carte. Fine del Round

# Tipi di Carte



**Carte Standard**

Prendete gli oggetti indicati dalla Banca



**Collezioni**

Prendete 1 oggetto per tipo dalla Banca



**Carte Bianche**

Prendete 3 oggetti di qualunque colore/colori dalla Banca



**Furto Libero**

Pescate 3 carte furto segreto dal relativo mazzo



**Intrigo**

Potete effettuare fino a 3 scambi di oggetti (no carte) con qualunque altro giocatore. Scegliete voi con chi e quali oggetti scambiare.



**Oggetti speciali**

Fanno guadagnare alla fine del gioco il numero di P.V. indicati sulla carta



**Documenti compromettenti** Quando otterrete una di queste carte, gli altri giocatori dovranno restituire immediatamente alla Banca la metà degli oggetti del colore raffigurato sulla carta, tranne il giocatore che la ha ottenuta,

Ricordate che queste ultime carte hanno effetto immediato e quindi il loro effetto non si applicherà per gli oggetti rubati in quel turno da locazioni successive a quella contenente il documento in questione

## Refill

Tutte le carte scartate o rubate vanno rimpiazzate alla fine del turno. Nei primi round saranno con il simbolo I sul dorso, successivamente porteranno il simbolo II sul dorso.

# Fine del Gioco

Il gioco termina quando non vi sono carte sufficienti a rimpiazzare le carte bottino scartate o rubate

## Punteggi

I punti vengono attribuiti in accordo con la Carta Punti Vittoria presente sul Tavolo

Prima informazione di punteggio (blu) i giocatori rivelano le loro carte nascoste del colore blu e le sommano agli oggetti sempre blu in loro possesso. Il giocatore con più punti vince, scarta tutte le carte e gli oggetti e raccoglie 3 oggetti blu come segnapunti, mentre gli altri giocatori non prendono nulla.

I punteggi vengono attribuiti nella stessa maniera per tutti i manufatti ( verdi rossi e gialli) in caso di parità si devono sommare tutti i punti delle posizioni interessate al pareggio, poi si devono dividere per il numero dei giocatori alla pari, Per esempio se 3 giocatori si devono dividere 5 punti, ognuno riceverà 1 punto mentre i 2 rimanenti verranno scartati.

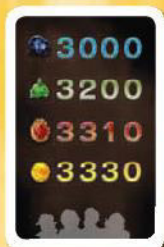
Dopo aver valutato tutte e quattro le categorie e presi in considerazione gli eventuali punti derivanti dalle carte oggetti speciali, chi avrà più punti sarà il vincitore. In caso di parità, tutti sono considerati vincitori.

Esempio :

A sinistra la situazione alla fine del gioco.

A destra vi sono i risultati in P.V.





Blu e Verde sono alla pari in Informazione, ciascuno riceve 1 punto. (tre punti diviso due fa 1 a testa e uno avanza)

Il Porpora guadagna 3 punti per essere in testa nei Verdi (artefatti) gli altri non ricevono nulla perchè 2 punti diviso 3 non è possibile a farsi

Il Rosso e il Porpora prendono 3 punti ciascuno per i Gioielli (Rosso) mentre il Verde ottiene 1 punto

Il Rosso ottiene 3 punti per essere in testa nel Giallo (oro) mentre gli altri 3 giocatori ottengono 2 punti ciascuno ( $3+3+0 = 6$  che diviso per 3 da 2)

Il Blu ottiene 3 punti per gli oggetti speciali, il Verde 1 solo punto.

Alla fine dei conteggi il vincitore sarà il Porpora

## Casi Speciali

In una tipica partita, non verranno mai a mancare nè le carte bottino speciale nè i segnalini delle varie merci.

Se dovrete prendere merci non più disponibili, potrete prendere un uguale numero di segnalini di qualsiasi altro materiale.

Se invece mancheranno carte bottino segreto, potrete prendere solo quelle disponibili.

Non dimenticate che le localizzazioni andranno valutate in ordine crescente dalla A .



*A game by Vlaada Chvátil*

*Game Art: Milan Vavroň*

*Typesetting: Filip Murmak*

*Translation: Jason Holt*

*Special thanks to Brno Boardgame club for countless hours of testing.*

*© Czech Games Editon, July 2009*

*<http://www.CzechGames.com>*

Per il gioco a due si applicano le stesse regole, con le seguenti eccezioni

## Setup

Usare le carte destinazione come per le partite a tre

Prendete una carta Boss di quelle non usate e datela ad uno dei due giocatori, il più debole.

## Il Round

Il giocatore con il Boss in più manderà due Ladri ed 1 osservatore, mentre l'altro giocatore manderà 1 solo Ladro e 2 osservatori

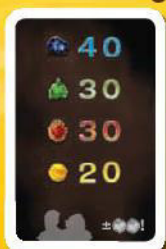


Il Round verrà valutato nello stesso modo del gioco normale, ma ciò significa che il giocatore con 2 Boss avrà 2 possibilità di ottenere merci rubate per quel turno.

Alla fine del Round il Boss extra verrà passato all'altro giocatore, in modo da alternare questo vantaggio tra i due partecipanti.

Come di norma il gioco terminerà quando finiranno le carte Bottino a disposizione per il ricambio.

## Punteggio



Contare materiali e carte bottino segreto come nella partita normale, ma verrà premiato solo chi ha più punti, non vi è mai secondo posto.

Per la vittoria dei punti maggioranza vi deve essere un distacco tra i due giocatori di almeno 2 oggetti/carte. In caso di differenza di 1 solo punto si considereranno alla pari e il punteggio verrà diviso per due.