






## INTRODUZIONE

Siete tutti dei ladri!

Ogni round bisognerà dividere il bottino della rapina del giorno e poi usare la divisione del bottino per comprare oggetti utili, accumulare abiti eleganti e reclutare sostenitori.

Una volta che l'ultimo mazzo è terminato, il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti notorietà diventa il nuovo re dei ladri!

## COMPONENTI E SETUP

-  **1 Segnalino Primo Giocatore:** Dare questo segnalino al giocatore che ha rubato più di recente.
-  **33 Gettoni Oro:** Darne una ad ogni giocatore, quindi mettere i rimanenti gettoni al di fuori dell'area di gioco in una riserva generale facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Non c'è un limite a questi gettoni. Se dovessero finire, utilizzare qualsiasi cosa per sostituirli. Il numero di oro che un giocatore possiede è sempre pubblico.
-  **33 Gettoni Infamia:** Posizionarli vicino ai gettoni Oro. Non c'è un limite per questi gettoni, ma quanti ne ha un giocatore non è pubblico: nascondere sotto alla propria Carta Riassuntiva i Gettoni Infamia che vengono ricevuti. Fare attenzione che alcune carte e dadi forniscono gettoni Infamia (che varranno come Punti Notorietà alla fine della partita), e alcune carte varranno Notorietà solamente per il fatto di possederle (senza fornire gettoni).
-  **13 Dadi Bottino:** Se si gioca con 5 giocatori, si utilizzano tutti i dadi. Se si gioca in 4 giocatori, utilizzare 11 dadi. Se si gioca in 3 giocatori utilizzare 10 dadi. Rimettere i dadi inutilizzati nella scatola.
-  **5 Carte Riassuntive Giocatore:** Darne una ad ogni giocatore e rimettere le restanti nella scatola.
- 41 Carte Mercato:** Separare le carte nei mazzi "A", "B" e "C" in base alla lettera sul retro di ogni carta. Mescolare ogni mazzo separatamente quindi rimuovere carte a caso da ogni mazzo fino ad avere 13 carte nel mazzo **A**, 12 carte nel mazzo **B** e 11 carte del mazzo **C**. Le carte rimosse non sono utilizzate in questa partita e vanno rimesse nella scatola senza guardarle.



Mettere i 3 mazzi in una linea lungo un lato del tavolo. Infine girare a faccia in su 5 carte dal mazzo **A** in una riga a fianco del mazzo **A** formando così il "Mercato" di carte disponibili all'acquisto.

## PANORAMICA DI GIOCO

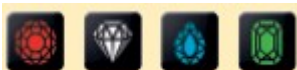
Ogni round è giocato su due fasi. Nella prima fase i dadi vengono tirati ed i giocatori svolgono dei turni, ognuno di essi rivendicando alcuni dadi (ed eventualmente il segnalino primo giocatore) dal centro così da formare un gruppo di oggetti di fronte a loro, oppure rubando un gruppo rivendicato precedentemente da un altro giocatore.

Quando un gruppo è rubato, almeno un oggetto deve ritornare al centro del tavolo, i dadi rimessi al centro del tavolo devono essere rilanciati. Non appena tutti hanno un gruppo di fronte a loro, i giocatori entrano nella seconda fase dove avranno tutti l'opportunità di utilizzare dadi e oro per comprare le carte dal Mercato. Alla fine del round il Mercato viene riempito nuovamente utilizzando i mazzi.

Quando l'ultimo mazzo non ha abbastanza carte da riempire il Mercato, il gioco termina e il giocatore con più Punti Notorietà vince.

## I DADI BOTTINO

I dadi bottino hanno tutti sei lati, come segue:



**GEMME ROSSE, BIANCHE, BLU E VERDI:** Questi dadi sono utilizzati per acquistare le carte durante la fase "Effettuare acquisti".



**SACCHI GIALLI:** Questi dadi sono convertiti in gettoni Oro alla fine del round. Da notare che i dadi, di per sè, non sono gettoni Oro e non possono essere spesi come tali.



**MASCHERE VIOLA:** Questi dadi sono convertiti in gettoni Infamia alla fine del round, che varranno un Punto Notorietà ognuno alla fine della partita.



## FASE 1: DIVISIONE DEL BOTTINO

All'inizio di ogni round, il giocatore iniziale tira tutti i dadi al centro del tavolo e quindi mette il segnalino primo giocatore al centro vicino ai dadi. I dadi e il segnalino primo giocatore contano come "oggetti" al centro.

Il giocatore iniziale quindi prende una qualsiasi quantità di oggetti dal centro del tavolo e li mette in un "gruppo" di fronte a se. (Fare attenzione a non cambiare il valore dei dadi quando vengono spostati).

Il gioco quindi passa, in senso orario, al giocatore successivo.

I giocatori successivi possono anche loro prendere un numero di oggetti dal centro o scegliere di rubare l'intero gruppo di fronte ad un altro giocatore. Quando si ruba, il giocatore che sta rubando deve restituire almeno un oggetto al centro, ne può restituire più di uno a patto che il giocatore che sta rubando prenda almeno un oggetto dal gruppo che ha rubato. Questo significa che non è possibile rubare da un giocatore che non ha oggetti.

Tutti i dadi rimessi al centro vengono ritirati.



*Esempio: Dopo aver tirato i dadi, il primo giocatore (Erin) prende un dado con la gemma rossa, un dado con la gemma blu e il segnalino Primo Giocatore. Il secondo giocatore (Michael) può prendere oggetti dal centro o rubare il gruppo di Erin. Se Michael sceglie di rubare, deve prendere tutto il gruppo, quindi decidere cosa rimettere al centro. Può:*

- 1. Prendere le gemme rosse e blu e restituire il segnalino Primo Giocatore;*
- 2. Prendere la gemma rossa e il segnalino Primo Giocatore restituendo e ritirando la gemma blu;*

3. Prendere la gemma blu e il segnalino Primo Giocatore restituendo e ritirando la gemma rossa;
4. Prendere una qualsiasi cosa restituendo e ritirando il resto.

Il gioco continua in senso orario al giocatore successivo che non ha ancora un gruppo di fronte a se. I giocatori continuano a prendere oggetti dal centro oppure a rubare il gruppo di un altro giocatore finché ogni giocatore non ha il proprio gruppo davanti a se.

*Nota: Se c'è un solo giocatore che non ha un gruppo davanti a se e questo giocatore sceglie di prendere i dadi al centro, deve obbligatoriamente prendere tutti gli oggetti dal centro del tavolo. In pratica quando ogni giocatore ha il proprio gruppo di fronte a se, non ci saranno più oggetti al centro. Questo impedirà che il segnalino Primo Giocatore rimanga al centro.*

## ↓ FASE 2: ACQUISTI

A partire da chi ha preso il segnalino primo giocatore nella fase di divisione del bottino e procedendo in senso orario, ogni giocatore ha la possibilità di acquistare una sola carta per turno. Il costo della carta è mostrato lungo il lato sinistro della carta stessa, vicino all'illustrazione.

Quando un dado viene utilizzato per acquistare carte, viene rimesso al centro del tavolo per il round successivo. I gettoni Oro sono come jolly e possono essere utilizzati in sostituzione di una gemma di qualsiasi colore per l'acquisto delle carte, vengono quindi restituiti quando utilizzati per l'acquisto. E' possibile utilizzare un qualsiasi numero di gettoni Oro in questo modo durante un singolo turno. Ricordarsi che le facce gialle sui dadi non sono gettoni Oro e non possono essere spesi come tali.

Un giocatore può acquistare solamente una carta per round, a meno che una carta in possesso di un giocatore non dica il contrario. Il giocatore successivo può quindi comprare una carta e così via finché tutti non hanno avuto l'opportunità di acquistare una carta nella fase di acquisti. Se si è in possesso di carte che permettano l'acquisto di ulteriori carte, tutti gli acquisti sono fatti allo stesso tempo. Dopo di questo, il round termina.

## FINE DEL ROUND

Alla fine del round, tutti i dadi con il sacco giallo sono restituiti in cambio di 1 gettone Oro ognuno e tutti i dadi con la machera viola sono restituiti in cambio di un gettone Infamia ognuno. Fare attenzione che questi gettoni oro vengono presi DOPO la fase "Acquisti" e quindi non possono essere spesi prima del prossimo round.

Tutti i dadi, che siano stati usati per gli acquisti o no, sono rimessi al centro.

Rimpiazzare le carte acquistate utilizzando lo stesso mazzo riempiendo fino a 5 la riga di carte corrispondente. In pratica se sono state acquistate 3 carte dal mazzo **A**, riempire quella riga con 3 nuove carte. Quando il mazzo **A** termina e ci sono ancora carte che devono essere rimpiazzate, immediatamente aggiungere 5 carte dal mazzo **B** a quelle disponibili in una riga vicino al mazzo **B**. Se il mazzo **B** non ha abbastanza carte. Aggiungere 5 carte dal mazzo **C** in una riga a fianco del mazzo **C**. Se il mazzo **C** non ha abbastanza carte per rimpiazzare le carte C quando vengono acquistate, il gioco termina. Da sottolineare che quando si parte a girare carte da un mazzo nuovo, le carte dal mazzo precedente rimangono nel Mercato; quindi è possibile avere più di 5 carte nel Mercato allo stesso tempo. Se si è partiti con un nuovo mazzo e una carta da un mazzo più vecchio viene acquistata, questa carta non viene rimpiazzata.



*Esempio: Il mazzo A è finito e 5 carte vengono girate in una riga a fianco del mazzo B. Le 2 carte del mazzo A nel mercato rimangono disponibili, ma solo le carte del mazzo B saranno rimpiazzate alla fine del round se acquistate.*

Dopo aver rimpiazzato le carte se necessario e messi tutti i dadi ed il segnalino primo giocatore al centro del tavolo, un nuovo round inizia dal giocatore che ha preso il segnalino Primo Giocatore.

## **FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina immediatamente quando, alla fine di un round, il mazzo C non ha abbastanza carte per rimpiazzare tutte le carte acquistate.



Il giocatore con il maggior numero di Icone Seguace sulle sue carte (nell'angolo in alto a sinistra) guadagna 3 Punti Notorietà (non gettoni). Il giocatore secondo come numero di Icone Seguace guadagna 1 Punti Notorietà (non gettone).



Il giocatore con più gettoni Oro alla fine della partita guadagna 3 Punti Notorietà (non gettoni). Non c'è una seconda posizione per i gettoni Oro.

Se c'è un pareggio in qualsiasi di questi due casi, ogni giocatore in pareggio riceve 1 Punto Notorietà in meno di quelli che avrebbe preso.

I giocatori sommano tutti questi punti con quelli indicati dalle carte che hanno acquistato, più un punto per ogni gettone Infamia che possiede. Il giocatore con il maggior numero di Punti Notorietà vince! Se c'è un pareggio per il primo posto, il giocatore con più carte tra quelli in parità vince. Se c'è ancora un pareggio il giocatore con il maggior punteggio in gettoni tra quelli in parità vince. Se c'è ancora un pareggio tra i giocatori in parità, quello che afferra il segnalino primo giocatore per primo e corre fuori dalla stanza urlando: "Siete scarsi!!!! Muahahahaha!" vince.

## **CARTE MERCATO**



Alcune carte mercato valgono come punti alla fine della partita.









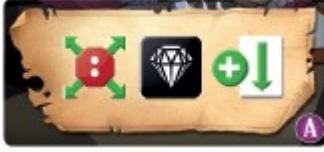

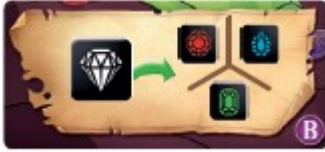


Alcune carte permettono ai giocatori di manipolare i dadi durante la fase di acquisto, altre carte hanno effetti immediati quando vengono acquistate. Le carte che garantiscono abilità possono essere utilizzate nello stesso turno in cui vengono acquistate. Le carte mercato rimangono col giocatore per tutta la partita, non possono mai essere rubate.











Molte carte possono essere utilizzate solamente durante il proprio turno nella fase di acquisto. Quelle da utilizzare in altri momenti sarà specificato quando si potranno utilizzare. Quando vengono spese risorse per attivare le carte, le risorse spese ritornano al centro del tavolo nella riserva generale.
































Ogni carta ha un "tipo" di icona nell'angolo (ad esempio l'icona Seguace è visibile sulla sinistra). Alcune di queste icone fanno riferimento ad altre carte ed alcune sono state messe per mantenere il contesto tematico.

	<p><b>LABORATORIO ALCHEMICO</b></p> <p>Una volta per round è possibile girare un dado gemma rossa del proprio gruppo in una gemma bianca, blu o verde.</p>		<p><b>BUFALO D'ACQUA ANTROPOMORFICO</b></p> <p>Ogni volta che si acquista una carta con una gemma rossa nel costo, inclusa questa, si ottiene un gettone Infamia.</p>
<p><b>GRANDE INGRESSO</b></p> <p>Quando si prende questa carta, si ottengono un numero di Gettoni Infamia pari al numero di oggetti che ci sono nel proprio gruppo finale durante la fase "Divisione del bottino" di questo round.</p>		<p><b>GARANTE</b></p> <p>Una volta per round, si può girare un dado gemma rosso del proprio gruppo in un Sacco giallo.</p>	

	<p><b>ALLIBRATORE</b></p> <p>Una volta per round, si può girare un dado gemma blu del proprio gruppo in un Sacco giallo.</p>		<p><b>SPILLA</b></p> <p>Alla fine della partita questa carta vale come 3 punti Notorietà.</p>
<p><b>COORDINATORE DI COERCIZIONE</b></p> <p>Una volta per round si può spendere un dado gemma blu del proprio gruppo per ottenere un gettone Infamia.</p>		<p><b>COLLEZIONARE GOLEM</b></p> <p>Per ogni coppia di icone  che si hanno (vicino ai nomi delle carte) alla fine della partita questa carta vale come 3 punti Notorietà.</p>	
	<p><b>NASCONDIGLIO</b></p> <p>Alla fine della partita se si ha una carta con l'icona  (vicino al nome della carta) questa carta vale come 2 punti Notorietà. Se si hanno 2 o più carte con l'icona  questa carta vale come 4 punti Notorietà.</p>		<p><b>UFFICIALE CORROTTO</b></p> <p>Durante qualsiasi round nel quale nella tuo gruppo finale alla fine della fase "Divisione del Bottino" è presente uno o più dadi gemma bianca, si può acquistare una carta in più quando è il proprio turno di acquisto.</p> <p>(Può essere utilizzata lo stesso turno in cui viene acquistata, se possibile). I costi della carta aggiuntiva devono essere pagati come di norma.</p>
<p><b>CORONA</b></p> <p>Alla fine della partita questa carta vale come 6 punti Notorietà.</p>		<p><b>INGANNEVOLI PEZZI DI VETRO COLORATO</b></p> <p>Una volta per round si può girare un dado gemma bianca del proprio gruppo in una gemma verde, blu o rossa.</p>	
	<p><b>SERVO SCONTENTO</b></p> <p>Durante qualsiasi round nel quale nel tuo gruppo finale alla fine della fase "Divisione del Bottino" è presente uno o più dadi gemma rossa, si può acquistare una carta in più quando è il proprio turno di acquisto.</p> <p>(Può essere utilizzata lo stesso turno in cui viene acquistata, se possibile). I costi della carta aggiuntiva devono essere pagati come di norma.</p>		<p><b>NOBILE FACILMENTE IMPRESSIONABILE</b></p> <p>Tutte le volte che si acquista una carta con una gemma bianca nel costo, inclusa questa, si ottiene un gettone Infamia.</p>

<p><b>ASSISTENTE ESECUTIVO</b></p> <p>Durante qualsiasi round nel quale nella tuo gruppo finale alla fine della fase "Divisione del Bottino" è presente uno o più dadi gemma verde, si può acquistare una carta in più quando è il proprio turno di acquisto.</p> <p>(Può essere utilizzata lo stesso turno in cui viene acquistata, se possibile).</p> <p>I costi della carta aggiuntiva devono essere pagati come di norma.</p>		<p><b>STRATEGIA DI USCITA</b></p> <p>E' possibile scambiare un gettone Oro per due tessere Infamia un numero qualsiasi di volte nel turno.</p>	
	<p><b>BENDA DI COMANDO</b></p> <p>Alla fine di tutte le fasi "Divisione del bottino" nella quali il proprio gruppo finale contiene il segnalino Primo Giocatore, si ottiene un gettone Infamia.</p>		<p><b>RECINTO</b></p> <p>Una volta per round puoi girare un dado gemma bianca nel tuo gruppo in un sacco Giallo.</p>
<p><b>NASCONDIGLIO FORTIFICATO</b></p> <p>Alla fine della partita, se si ha una carta con l'icona  (vicino al nome della carta) questa carta vale come 2 punti Notorietà. Se si hanno 2 o più carte con l'icona  questa carta vale come 4 punti Notorietà.</p>		<p><b>PELLICCIA</b></p> <p>Alla fine della partita questa carta vale come 4 punti Notorietà.</p>	
	<p><b>FERMAGLIO GIGANTE DELLA CINTURA</b></p> <p>Alla fine della partita questa carta vale come 4 punti Notorietà.</p>		<p><b>FASCINO</b></p> <p>Una volta per round si può girare un dado gemma blu del proprio gruppo in una gemma bianca, verde o rossa.</p>

<p><b>QUANTO DEL DIAVOLO</b> Una volta per round si può spendere un dado maschera viola per ottenere 1 gettone d'oro.</p>		<p><b>RAGAZZO IN IMPERMEABILE</b> Durante qualsiasi round nel quale nella tuo gruppo finale alla fine della fase "Divisione del Bottino" è presente uno o più dadi gemma blu, si può acquistare una carta in più quando è il proprio turno di acquisto. (Può essere utilizzata lo stesso turno in cui viene acquistata, se possibile). I costi della carta aggiuntiva devono essere pagati come di norma.</p>	
	<p><b>BILANCIA SBILANCIATA</b> Ogni volta che scambi uno o più dadi sacco giallo per gettoni d'oro, ottieni un gettone d'oro in più. Si ottiene solamente un solo gettone in più indipendentemente da quanti dadi si scambiano.</p>		<p><b>RACKET DI PROTEZIONE</b> Ogni turno si può acquistare una carta in più. Tutte le carte acquistate costano un dado in meno (a scelta).</p>
<p><b>TENUTA SULL'ISOLA</b> Ogni volta che scambi uno o più dadi maschera viola per gettoni infamia, ottieni un gettone infamia in più. Si ottiene solamente un solo gettone in più indipendentemente da quanti dadi si scambiano.</p>		<p><b>GIOIELLIERE LEGITTIMO</b> Una volta per round si può girare un dado sacco giallo del proprio gruppo in una gemma bianca, blu, verde o rossa.</p>	
	<p><b>CELEBRITÀ LOCALE</b> Una volta per round si può spendere un dado gemma Bianca del proprio gruppo per ottenere un gettone infamia.</p>		<p><b>PROGRAMMA DI LEALTÀ</b> Alla fine della partita questa carta vale come 1 punto notorietà per ogni ALTRA carta che si possiede.</p>
<p><b>APPENDICE DI ANIMALE FORTUNATO</b> Quando il proprio gruppo viene rubato, i dadi che viene rimessi al centro del tavolo non vengono ritirati. Prima della fase di acquisto, è possibile ritirare un dado del proprio gruppo finale.</p>		<p><b>MONOCOLO MINACCIOSO</b> Alla fine della partita questa carta vale come 3 punti notorietà.</p>	

	<p><b>NASCONDIGLIO VICINO</b>  Alla fine della partita, se si ha una carta con l'icona  (vicino al nome della carta) questa carta vale come 1 punti Notorietà. Se si hanno 2 o più carte con l'icona  questa carta vale come 2 punti Notorietà.</p>		<p><b>COLLANA</b>  Alla fine della partita questa carta vale come 2 punti notorietà.</p>
<p><b>STROZZINO</b>  Una volta per round si può girare un dado gemma verde del proprio gruppo in un sacco giallo.</p>		<p><b>PIETRA FILOSOFALE</b>  Una volta per round si può girare un dado gemma verde del proprio gruppo in una gemma Bianca, blu o rossa.</p>	
	<p><b>CAMPAGNA POLITICA</b>  Alla fine della partita questa carta vale 1 punto notorietà per ogni due gettoni infamia che si hanno.</p>		<p><b>PROVVISTE PER NASCONDIGLIO</b>  Alla fine della partita, se si ha una carta con l'icona  (vicino al nome della carta) questa carta vale come 2 punti Notorietà. Se si hanno 2 o più carte con l'icona  questa carta vale come 4 punti Notorietà.</p>
<p><b>ESPERTO DI RELAZIONI PUBBLICHE</b>  Una volta per round si può spendere un dado gemma verde del proprio gruppo per ottenere un gettone infamia.</p>		<p><b>PETTEGOLEZZO DA MERCANTE</b>  Ogni volta che si acquista una carta con una gemma verde nel costo, inclusa questa, si ottiene un gettone Infamia.</p>	
	<p><b>SCETTRO</b>  Alla fine della partita questa carta vale come 6 punti notorietà.</p>		<p><b>CONFUSO</b>  Alla fine della partita questa carta vale come 2 punti notorietà.</p>
<p><b>SCARICATORE DI PORTO</b>  Ogni volta che si acquista una carta con una gemma blu nel costo, inclusa questa, si ottiene un gettone Infamia.</p>		<p><b>SARTO</b>  Una volta per round si può spendere un dado gemma rossa del proprio gruppo per ottenere un gettone infamia.</p>	
	<p><b>LA RAPINA</b>  Quando si prende questa carta si ottengono un numero di gettoni infamia pari al numero di oggetti che sono nel proprio gruppo finale durante la fase "Divisione del Bottino" di questo round.</p>		<p><b>MAPPA DEL TESORO</b>  Alla fine della partita questa carta vale come 7 punti notorietà a meno che un altro giocatore non abbia una carta con il simbolo , in questo caso questa carta vale come 5 punti notorietà.</p>



**POZIONE SENZA  
ETICHETTA**

Quando si acquista questa carta va immediatamente scartata (ritorna nella scatola) e si pesca la prima carta in cima al mazzo che sarebbe uscita senza pagarne il costo.



**ABBRACCIO MALIGNO**

Quando il proprio gruppo viene rubato durante la fase "Divisione del Bottino" si ottiene 1 gettone infamia.



**NOTA.**

**La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.**

