

LUPIN THE 3rd

THE EXPANSION #1



Questa scatola contiene la prima espansione del gioco Lupin The Third, the Board game in cui trovate 2 nuovi episodi per Lupin III e la sua Banda. Per giocare avete bisogno del gioco base. Inoltre, salvo sia scritto altrimenti, potete giocare a Rosso Rubino e Gran Colpo in banca del gioco base con i componenti di questa espansione.

L'episodio **Ritorno a Cagliariostro** è la terza missione per Lupin ed è ambientata nelle Alpi francesi, mentre **La lama di Stonehenge** è la quarta missione ed è ambientata ad Amesbury, nell'Inghilterra meridionale.

Scopo del gioco per la banda di Lupin è quello di conquistare il tesoro e fuggire entro il numero di turni di gioco riportati sul tabellone. Zenigata deve impedirglielo.

Scegliete il livello di difficoltà:

Novizio: i Personaggi della Banda giocano sempre visibili e quindi devono sempre essere posti sul tabellone. Ciò vale anche per i veicoli su cui essi si trovano. Non vale in alcun modo la regola dell'invisibilità. Potete giocare con questa nuova regola anche al gioco base. *Consigliato per le prime partite o per partite più veloci e semplici.*

Esperto: si seguono le indicazioni "sulla visibilità" riportate nelle regole del gioco base ed in questo regolamento. *Consigliato per chi ha familiarizzato con il gioco ed intende applicarne tutte le potenzialità.*

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

1 tabellone a colori fronte retro, 41 carte (20 Missione, 16 Obiettivo e 5 Speciali), 5 tessere dispositivi, 5 tasselli Tesoro (1 Monete d'oro di Giulio Cesare, 1 Excalibur, 3 Buca) 3 tasselli Veicolo (1 Jeep, 1 barca a remi ed 1 autobotte), 3 tasselli "Meccanismi idraulici" (ruote manuali), 9 tasselli Scoperta (4 sistemi meccanici "mezzi busti di imperatori", 3 sistemi meccanici "Civetta", "Lancia" e "Tridente", 2 Botole), 11 tasselli Manette, 3 tasselli Mirino, 3 plance "parti del tabellone allagate", 5 carte "riepilogo Fasi del Turno", questo regolamento

Ritorno a Cagliariostro

PROLOGO

Proprio mentre scappa inseguito dalla polizia, Lupin si ricorda di aver letto tempo prima qualcosa in merito ad una città romana e ad un tesoro di monete d'oro antiche. Si trattava di un vecchio insediamento romano che doveva trovarsi da qualche parte tra le Alpi francesi. Subito realizza che forse lo aveva accidentalmente già visto: poteva infatti trattarsi del tesoro del castello di Cagliariostro! Lupin allora decide di invertire la rotta e di tornare indietro.

SCOPO DELLA MISSIONE

L'obiettivo della banda è di impossessarsi del tesoro, le monete d'oro romane nascoste nel tempio del Divo Giulio Cesare, e scappare con esso entro 18 turni. Zenigata deve impedirglielo. Attenzione a Fujiko: adesso inizia a giocare come traditrice, quindi deve prendere da sola il tesoro e scappare con esso per vincere...ma durante l'episodio potrebbe tornare fedele alla Banda o persino decidere di lavorare con Zenigata e vincere con lui!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Valgono tutte le regole del gioco base (vedi suo regolamento). Se sono in contrasto con quelle tipiche di questo episodio, dovrete applicare quest'ultime. Non considerate la parte Variante "tutti contro tutti" presente nella prima versione del regolamento base e non più applicabile.

1. Prendete la **scatola base** "Lupin the Third" ed escludete dal gioco i seguenti componenti:

- il tabellone;
- i 5 tasselli Tesoro;
- il tassello Autobus;
- le 2 tessere Dispositivo Elicottero e Barca ed i relativi tasselli;
- i 10 tasselli Guardie.

2. Prendete la **scatola espansione** e prendete i seguenti componenti:

- il tabellone;
- 3 plance parti allagate;
- 5 tessere Dispositivi (2 mute da sub, 1 jeep, 1 autobotte aspiratutto e 1 barca a remi);
- 3 tasselli Veicolo (1 jeep, 1 autobotte aspiratutto e 1 barca a remi);
- 11 tasselli Manette
- 3 tasselli Mirino
- 3 tasselli Meccanismi idraulici (ruote manuali);
- 9 tasselli Scoperta (4 sistemi meccanici "mezzi busti di imperatori" che aprono il tempio del tesoro del Divo Giulio Cesare, 3 sistemi meccanici "Civetta, Lancia e Tridente" che aprono rispettivamente i templi di Minerva, di Mars e di Neptunus, 2 botole);
- 20 carte Missione (5 carte per ogni personaggio della Banda);
- 5 carte Speciali (1 per ogni Personaggio);
- 1 tassello Tesoro, quello delle monete d'oro romane;
- 5 carte riepilogo Fasi del Turno.

3. Prendete il **tabellone**, apritelo e ponetelo al centro del tavolo dal lato della missione **Ritorno a Cagliariostro**. Esso rappresenta il sito romano venuto alla luce a seguito del crollo della torre dell'orologio del castello di Cagliariostro.

4. Prendete le 3 **plance parti allagate** e ponetele sul tabellone sovrapposte alle stesse immagini. Esse rappresentano le parti inizialmente coperte d'acqua del sito romano che possono essere riportate alla luce attivando i meccanismi idraulici (Ruote Manuali) o aspirando l'acqua con l'autobotte.

5. Prendete i 3 **tasselli Meccanismi idraulici** e poneteli sulle caselle del tabellone con il cerchio colorato corrispondente (**caselle P1, P25 ed S7**).

6. Prendete i 9 **tasselli Scoperta**, mescolateli e posizionatevi a caso, senza vederli, sui punti interrogativi del tabellone con la faccia punto interrogativo verso l'alto.

7. Prendete le carte Speciali ed assegnatele ad ogni giocatore. Zenigata potrà giocarla nel proprio turno "Fase della Polizia" come sua carta Missione. I Personaggi della Banda cominceranno, quindi, avendo in mano 2 carte Missione ed 1 carta Speciale.

8. Ciascun giocatore della Banda di Lupin III (da ora in poi "Banda") deve munirsi di una

penna e di una fotocopia della pagina "Note di missione", dell'episodio che sta giocando, presente in questo regolamento.

9. Posizionate il tassello Tesoro accanto al tabellone in prossimità del tempio del Divo Giulio Cesare.

10. Posizionate accanto al tabellone gli **11 tasselli Manette** ed i **3 tasselli Mirino**. Essi rappresentano il numero di ferite per i componenti della Banda (Manette) e per Zenigata (Mirino). Ognivolta che un Personaggio viene ferito, un tassello è posizionato, visibile, dinanzi allo schermo del giocatore corrispondente. Nel momento dell'arresto o del riposizionamento di Zenigata i tasselli tornano accanto al tabellone.

11. Date a ciascun giocatore 1 carta **riepilogo Fasi del Turno**.

PREPARAZIONE DELLA MISSIONE

I. Posizionamento della Polizia

Il giocatore di Zenigata posiziona Zenigata stesso e 7 Agenti su caselle sterrate libere all'interno del sito romano (ad esempio la casella I13 o F18). Tiene gli altri tasselli

Agenti vicino al proprio schermo. E' vietato posizionarsi sulle caselle templi, sulle caselle strada di livello 2 e sulle caselle allagate.

II. Pianificazione del colpo

Poiché Fujiko parte come traditrice, solo Lupin, Jigen e Goemon pianificano il colpo. Essi possono partire, a piedi o con i loro veicoli, da una delle seguenti tre caselle: **A1, A2 o A4**. Queste rappresentano per la Banda anche le caselle per fuggire.

Fujiko parte in moto da una delle seguenti due caselle: **T1 o T25**. Se continuerà a giocare da sola queste rappresenteranno per lei anche le caselle per fuggire. Se collaborerà con la Banda, dovrà uscire dalle caselle della Banda. Se invece collaborerà con Zenigata, dovrà aiutare Zenigata a vincere.

1. I personaggi ricevono 2 carte Missione ciascuno

Prendete le 60 carte Missione del gioco base e le 20 carte Missione di questa espansione e mescolatele insieme. Dividetele secondo il dorso in 4 mazzi da 20 carte ed assegnatele come nelle regole base (anche a Fujiko).

2. Scelta dell'equipaggiamento

Fujiko deve allontanarsi dal tavolo assieme a Zenigata quando la Banda pianifica il colpo in 15 minuti.

Prendete le tessere Dispositivo del gioco base (escluse quelle indicate nel paragrafo Preparazione del gioco) e le 5 tessere Dispositivo di questa espansione ed usatele tutte insieme. Prendete anche i relativi tasselli, qualora ci fossero.

La Banda all'inizio ha a disposizione la **Fiat 500 gialla** e **1.000\$** complessivi per acquistare i Dispositivi.

Quando la Banda termina la pianificazione del colpo, oppure è scaduto il tempo, Fujiko rientra ed ha a disposizione **1 Moto**, 2 minuti di tempo e **300\$** per acquistare in segreto i Dispositivi, che desidera, tra quelli avanzati dalla Banda.

I Dispositivi avanzati da Fujiko sono scartati dal gioco. Scaduto il tempo di Fujiko, anche Zenigata rientra.

TURNI DI GIOCO

I Turni di gioco si sviluppano in fasi.

- **Fase della Polizia.** Zenigata e gli Agenti possono: muoversi, sparare con l'arma in dotazione, attaccare corpo a corpo, arrestare, fare entrare i rinforzi e giocare la carta Speciale, una sola volta per partita.

- **Fase della Banda (Fujiko in questo episodio gioca SEMPRE per prima).** Fujiko, Lupin, Goemon e Jigen possono: muoversi (anche con i veicoli), sparare con l'arma in dotazione, combattere corpo a corpo, utilizzare fino ad un massimo di 2 Dispositivi e giocare 1 carta Missione.

DISPOSITIVO	EFFETTO
 <p>Muta da sub (x2)</p>	<p>Utilizzo: permette di spostarsi sulle caselle d'acqua (fiume e zone allagate). Il movimento con la Muta da Sub sostituisce il movimento del Personaggio della Banda diminuito di un'unità. Questo dispositivo può essere utilizzato tutte le volte che il Personaggio della Banda, che lo possiede, vuole. Questo dispositivo può essere utilizzato anche nell'episodio "Rosso rubino".</p>
 <p>Jeep (x1)</p>	<p>Utilizzo: permette di spostarsi lungo la strada, fuori strada (parte sterrata) e di scendere le scale (non risalirle) fino ad un massimo di 6 caselle. L'auto può trasportare fino a tutti i Personaggi della Banda.</p> <p>Resistenza: 4 colpi. Ogni colpo va a segno con lancio dei 2 dadi ≥ 8.</p>
 <p>Autobotte Aspiratutto (x1)</p>	<p>Utilizzo: permette in 3 turni di aspirare l'acqua di una delle tre zone allagate (segnate l'utilizzo sulle "note di missione"). L'autobotte si muove massimo di 5 caselle e deve essere posta adiacente alla zona da aspirare. Essa può trasportare fino a 2 Personaggi della Banda. Finché l'autobotte aspira, l'autista non può abbandonare il veicolo.</p> <p>Resistenza: 3 colpi. Ogni colpo va a segno con lancio dei 2 dadi ≥ 8.</p>
 <p>Barca a Remi (x1)</p>	<p>Utilizzo: permette di spostarsi sulle caselle d'acqua (escluse quelle delle tre zone allagate) fino ad un massimo di 5 caselle. La Barca a remi può trasportare fino a 2 Personaggi della Banda.</p> <p>Resistenza: 2 colpi. Ogni colpo va a segno con lancio dei 2 dadi ≥ 8.</p>

- **Azioni Ambientazione:** eventuale attivazione dei sistemi idraulici e meccanici (il personaggio della banda che è sopra il tassello gira il tassello stesso anche se il personaggio è invisibile).

- **Prendere eventualmente il Tesoro,** spostare l'indicatore del turno di gioco di un'unità dichiarando eventualmente la fine della partita.

Il 1° turno comincia dalla Fase della Banda (esclusa Fujiko) e non dalla Fase della Polizia. Dal 2° turno si seguono le fasi di gioco sopra indicate.

Movimento e invisibilità

Templi

Il sito romano è costituito da 8 templi. Si può entrare ed uscire dai Templi solo dalle scale e solo se essi sono aperti.

I 3 templi riconoscibili dalle **caselle verdi** sono aperti dall'inizio del gioco: nessun tassello è necessario per aprire il tempio.

I 5 templi riconoscibili dalle **caselle rosse** sono chiusi e necessitano di un tassello scoperta "sistema meccanico" per essere aperti:

- il tassello Civetta apre il **tempio di Minerva**;
- il tassello Lancia apre il **tempio di Mars**;
- il tassello Tridente apre il **tempio di Neptunus**;
- il tassello Botola permette di accedere al **tempio di Apollo**;
- tutti e quattro i tasselli mezzo busto di imperatori sono necessari per aprire il tempio del **Divo Cesare** dove si trova il tesoro.

Quando uno di questi tasselli viene attivato, il tempio corrispondente si considera aperto dal turno successivo.

E' possibile che in qualche partita non si possa accedere ad uno o più templi.

Le caselle rosse e verdi sono interne ai templi e quindi invisibili dall'esterno a meno che non siate sulla casella scala.

L'obiettivo della Banda sarà dunque quello di cercare e trovare tra i tasselli scoperta, con il punto interrogativo, quelli raffiguranti i mezzi busti di imperatori. Una volta che tutti e 4 i mezzi busti saranno stati trovati, si aprirà automaticamente il tempio di Cesare.

E' sempre possibile muoversi sulle caselle con le colonne singole o parti di rovine.

Acqua

Tutti i personaggi possono muoversi nelle **parti allagate** solo con la muta da sub.

Tutti i personaggi possono muoversi nei **fiumi** solo con la muta da sub o la barca a remi.

E' sempre possibile muoversi sulle **pozzanghere**.

Altezza delle strade e dell'acqua

La **strada che circonda le rovine** romane è a livello 2 rispetto alle stesse.

La **rampa di strada** in discesa verso le rovine romane (D19-D13) è a livello 1.

Lo **sterrato e la strada all'interno delle rovine** sono a livello 0.

L'acqua del **fiume** è a livello 1.

Regole speciali di visibilità

Gli Agenti che si trovano ad un livello superiore vedono tutti i Personaggi della Banda presenti su di un livello di altezza uguale o inferiore (entro il proprio raggio di fuoco).

Gli Agenti non vedono i Personaggi della Banda posti ad un livello superiore rispetto al proprio.

I templi sono considerati ostacoli alla visibilità a qualsiasi livello, mentre non lo sono mai le colonne singole o le parti di rovine.

Colpire Zenigata

Dopo che Zenigata è stato colpito 4 volte (suo limite massimo di ferite), il giocatore posiziona la miniatura in una delle due caselle **"T1"** o **"T25"**. Zenigata riparte dal successivo turno (Fase della Polizia) senza ferite. I tasselli Mirino sono rimessi accanto al tabellone.

Carte Missione

LUPIN	
	<p>Per dindirindina!!! (x2) <i>Lupin fora una gomma dell'auto che sta guidando.</i> Appena pesca questa carta, Lupin, se alla guida di un'auto, perde un turno di gioco: quello che sta giocando, se non si è ancora spostato, quello successivo se si è già spostato. La carta va scartata dopo l'uso. Se non stava guidando, la carta va scartata.</p>

	<p>Un piano perfetto! (x1) <i>Lupin riesce a trovare altri 100\$ da investire nella missione</i> Permette di acquistare altri Dispositivi all'inizio della missione. La carta va scartata dopo l'uso. Se non è stata pescata all'inizio della partita, la carta va scartata.</p>
	<p>Paparino Zazà? (x1) <i>Lupin si toglie abilmente le manette lasciando Zazà di stucco</i> Giocando questa carta, dopo che è stato arrestato, Lupin riesce a scappare e ricomincia a giocare senza ferite. I tasselli Manette sono rimessi accanto al tabellone. La carta va scartata dopo l'uso.</p>
JIGEN	
	<p>Lupin, lascia perdere quella donna! (x2) <i>Jigen riesce a distogliere Lupin dall'influenza di Fujiko</i> Questa carta annulla gli effetti della carta "Mia adorata Fujiko..." di Lupin. Se il giocatore Jigen pesca questa carta, può passarla al giocatore Lupin (vedere regola passaggio dispositivi) il quale la conserva per annullare eventualmente la carta "Mia adorata Fujiko..." successivamente pescata. In questo caso, entrambe le carte devono essere scartate senza applicare l'effetto della carta "Mia adorata Fujiko..."</p>
	<p>Che diavolo! Ho un buco nello zaino!!! (x2) <i>Jigen perde il dispositivo più costoso in suo possesso</i> Appena pesca questa carta, il giocatore Jigen è costretto a scartare il dispositivo più costoso che ha nel suo zaino. La carta va scartata dopo l'uso. Se Jigen non possiede uno zaino, questa carta va scartata immediatamente senza applicarne l'effetto.</p>
	<p>Dimostraci la tua lealtà Fujiko! (x1) <i>Jigen scopre le carte di Fujiko</i> Giocando questa carta, il giocatore Jigen sceglie a caso una carta Missione tra quelle in possesso del giocatore Fujiko e la guarda per poi rimetterla a posto. Qualora si tratti della carta del tradimento "Perdonami Lupin...", Fujiko è costretta a tradire immediatamente. In Ritorno a Cagliostro, Jigen può così accorgersi se Fujiko sia tornata fedele alla Banda o lavori con Zenigata o continui a tradire. Questa carta non è applicabile in Stonehenge.</p>
GOEMON	
	<p>I proiettili non possono nulla(x3) <i>Goemon evita tutti i proiettili sparatigli addosso</i> Giocando questa carta nello stesso turno in cui ha subito un colpo di arma da fuoco, il giocatore Goemon annulla la ferita subita. La carta va scartata dopo l'uso.</p>

	<p>Il tesoro non mi interessa (x2) <i>Goemon, ritrovata la sua profonda etica, rinuncia al tesoro</i> Appena pesca questa carta, Goemon non può più prendere il tesoro. Se ne è già in possesso, lo deve lasciare a terra sulla casella in cui si trova: il giocatore deve comunicare a tutti gli altri giocatori (Zenigata compreso) le coordinate della casella e conservare la tessera Tesoro. Appena un altro Protagonista nel suo movimento passa sulla casella dove è stato lasciato il Tesoro, ne prende possesso automaticamente. Egli lo deve comunicare a tutti ed il giocatore Goemon gli passa il tassello Tesoro. Se si tratta di Zenigata o di un Agente, il giocatore che gestisce la Polizia deve comunicare chi tra essi ce l'ha e cercare di riportare il Tesoro al suo posto. La Banda in tal caso dovrà cercare di impossessarsene, eliminando l'Agente o Zenigata. Goemon, comunque, continua a far parte della Banda e ad aiutare i compagni. Questa carta va tenuta fino a fine partita.</p>
--	---

Carta "balzo incredibile": Questa carta del gioco base si applica qui per i salti tra i vari livelli del terreno senza limitazioni tra le altezze.

FUJIKO

	<p>Voglio riscattarmi con la giustizia! (x1) <i>Fujiko vuole cancellare il suo passato da ladra e si lega all'ispettore Zenigata</i> Appena pesca questa carta, Fujiko collabora in modo segreto con la Polizia: non deve dichiararlo, neanche alla Polizia. Conserva la pistola, i Dispositivi e le carte Missione. Se viene ferita dalla Polizia (oppure pesca la carta dopo che è stata arrestata), il giocatore Fujiko è obbligato a mostrare la carta a tutti schierandosi pubblicamente con Zenigata: da questo momento diventa sempre visibile (la sua miniatura rimane sul tabellone) e le sue ferite sono annullate. Se i rimanenti componenti della Banda non riusciranno a lasciare in tempo il tabellone con il tesoro in mano, vinceranno Fujiko e Zenigata.</p>
--	--

	<p>Pistola nascosta! (x4) <i>Fujiko tira fuori una pistola che aveva nascosta nella giarrettiere</i> Fujiko può sparare una volta in più nel suo turno. La carta va scartata dopo l'uso.</p>
--	--

Fujiko

- Diversamente dai due episodi base, Fujiko inizia a giocare come traditrice. Nel caso peschi la carta "Perdonami Lupin..." entro il 12° turno, si pente e deve collaborare con il gruppo (ci sarà da fidarsi?).
- Le carte di Fujiko "Perdonami Lupin" e "Voglio riscattarmi con la giustizia" non potranno essere giocate insieme nella stessa partita: il giocatore Fujiko deve giocare solamente la prima carta pescata durante la partita. Le successive non sono considerate e devono essere scartate.
- Se Fujiko si lega a Zenigata, ogni volta che raggiunge 3 ferite per mano della Banda, Lupin è costretto ad aiutarla: deve andare da lei e guarirla. La miniatura di Lupin deve raggiungere con il suo movimento una casella adiacente a Fujiko. Fujiko è automaticamente guarita da tutte le ferite.

Carte Speciali

Le carte Speciali sono carte Missione.

CARTE SPECIALI	
	<p>Lupin fa la "magata" <i>Lupin si affida al suo carisma di ladro creativo e geniale e compie un'autentica magia</i> Giocando questa carta, il giocatore Lupin prende le prime 5 carte Missione Lupin dal mazzo e ne sceglie una da tenere in mano riponendo le altre 4 in fondo al mazzo. La carta va scartata dopo l'uso.</p>
	<p>Colpo in canna da fenomeno <i>Jigen esplose un colpo di pistola come mai gli è riuscito di fare</i> Giocando questa carta, Jigen colpisce un solo bersaglio senza lanciare i dadi. Il bersaglio può essere a distanza illimitata e in qualsiasi casella e in qualsiasi direzione, purché l'obiettivo non sia coperto da ostacoli. Da quando gioca questa carta, Jigen diventa visibile fino a fine partita. La carta va scartata dopo l'uso.</p>
	<p>Colpo di zantetsu da fenomeno <i>Goemon si concentra chiudendo gli occhi, poi sferra il colpo perfetto di katana</i> Giocando questa carta, Goemon, senza lanciare i dadi, può decidere di: - tagliare con successo qualsiasi nemico comprese le auto della polizia (escluso gli occupanti) oppure - infliggere 2 ferite a Zenigata. Da quando gioca questa carta, Goemon diventa visibile fino a fine partita. La carta va scartata dopo l'uso.</p>
	<p>Lupin ti amo <i>Fujiko guarda Lupin e capisce di essere da sempre innamorata di lui. Fujiko chiama Lupin a sé e gli si concede: i due fanno l'amore</i> Giocando questa carta Fujiko: - si muove di 1 casella in più per tutta la partita - sposta Lupin e lo posiziona in una delle caselle adiacenti a dove si trova lei - annulla tutte le ferite eventuali di Lupin. Da quando gioca questa carta, Fujiko diventa visibile fino a fine partita.</p>
	<p>Non mi scapperete!!! <i>Zenigata è infuriato! In un suo trasporto misto di rabbia ed etica, usa l'intero budget del dipartimento di polizia per comprare giganteschi riflettori</i> Giocando questa carta, il giocatore Zenigata vede la posizione di tutta la banda per 2 turni: i giocatori della Banda sono costretti a posizionare le loro miniature sul tabellone per 2 turni consecutivi. Poi esplodono le lampadine...e tutto torna come prima. La carta va scartata dopo l'uso. La carta non ha effetto nella modalità Novizio.</p>

FASE AZIONI AMBIENTAZIONE

In questa fase, quando un Personaggio della Banda si trova su una casella con un tassello scoperta (quelli con il punto interrogativo) o con un tassello meccanismo idraulico (quelli con la ruota manuale), il giocatore gira il tassello e lo attiva automaticamente.

Tasselli Scoperta

SCOPERTA	EFFETTO
 Apertura Templi chiusi (x3)	Il tassello rivelato deve essere riposto sul tabellone visibile a tutti. Utilizzo: apre automaticamente il tempio con lo stesso simbolo del tassello (Civetta = tempio di Minerva, Lancia = tempio di Mars, Tridente = tempio di Neptunus) e permette di entrarvi dal successivo Turno di gioco.
 Apertura del Tempio del Tesoro (x4)	Il tassello rivelato deve essere riposto sul tabellone visibile a tutti. Utilizzo: ogni semibusto di imperatore attivato aziona uno dei 4 sistemi segreti di apertura del Tempio del Divo Giulio Cesare. Solo quando tutti e 4 i tasselli sono stati rivelati, l'apertura sarà totale e sarà possibile accedere al Tempio dal successivo Turno di gioco mettendo le mani sul tesoro.
 Botola (x2)	Il tassello rivelato deve essere riposto sul tabellone visibile a tutti. Utilizzo: permette di percorrere, dal successivo Turno di gioco, un passaggio segreto fino alla botola con il medesimo simbolo. Il passaggio da una botola all'altra vale 1 movimento. Caso particolare: si accede al Tempio di Apollo solo attraverso la botola collegata.

Tasselli meccanismi idraulici

La ruota manuale apre una cloaca segreta che svuota l'acqua nella zona allagata con lo stesso simbolo colorato del tassello. Il giocatore del Personaggio della Banda toglie la plancia dal tabellone e la scarta dal gioco.

Eventuali tasselli scoperta rimangono sul tabellone nella medesima casella. Dal Turno successivo, tutti potranno accedere a quella zona a piedi o con i veicoli.

FASE PRENDERE IL TESORO

Il turno limite per comunicare che si è rubato il tesoro è il numero 11.

La lama di Stonehenge

PROLOGO

Lupin III riceve in eredità da un lontano zio un vecchio manoscritto, copia dell'Historia Regum Britannia di Goffredo di Monmouth, all'interno del quale trova un'antichissima pergamena raffigurante la mappa del sito di Stonehenge. Sulla mappa sono riportate le posizioni di 3 tombe - quella di Uther Pendragon, di Costantino III e di un sacerdote Druido - e un quarto sito dove potrebbe addirittura celarsi la leggendaria spada Excalibur, nascosta dal Mago Merlino per ordine di Re Artù. Il ritrovamento delle tombe e l'attivazione di dispositivi sotterranei presenti nella stesse, sbloccherebbero automaticamente il nascondiglio del quarto ed ultimo sito: quello della spada! Una volta scoperto il significato della mappa, Lupin non resiste alla tentazione di avvisare il caro Zenigata di ciò che sta per compiere, prima di chiamare a raccolta i compagni per partire per Amesbury.

SCOPO DELLA MISSIONE

L'obiettivo della banda è di trovare la spada di Excalibur nascosta sottoterra nell'area di Stonehenge e lasciare il tabellone da una delle due caselle contrassegnate con le frecce (**B25 e C25**) in soli 11 turni. Attenzione: in questa missione Fujiko non tradisce mai!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Valgono tutte le regole del gioco base (vedi suo regolamento). Se sono in contrasto con quelle tipiche di questo episodio, dovrete applicare quest'ultime. Non considerate la parte Variante "tutti contro tutti" del regolamento base.

1. Prendete la **scatola base** "Lupin the Third" ed escludete dal gioco i seguenti componenti:

- il tabellone;
- i 5 tasselli Tesoro;
- il tassello autobus;
- le 2 tessere Dispositivo Elicottero e Barca ed i relativi tasselli;
- i 10 tasselli Guardie.

2. Prendete la **scatola espansione** e prendete i seguenti componenti:

- il tabellone;
- la tessera Jeep e il relativo tassello;
- 20 carte Missione (5 carte per ogni personaggio della banda);
- 5 carte Speciali (1 per ogni Personaggio);
- 4 tasselli Tesoro (1 Excalibur e 3 Buca);
- 5 carte riepilogo Fasi del Turno;
- 16 carte obiettivo (4 per ogni tipo).

3. Prendete il **tabellone**, apritelo e ponetelo al centro del tavolo dal lato della missione **La lama di Stonehenge**. Esso rappresenta il sito inglese di Stonehenge.

4. Prendete i **3 tasselli buca e il tassello Excalibur** e formate una pila di 4 tasselli con Excalibur sul fondo. Ponete la pila sul tavolo coperta accanto al tabellone.

5. Prendete le **carte Speciali** e assegnatele ad ogni giocatore. Zenigata la giocherà nel suo turno "Fase della Polizia" come sua carta Missione. I Personaggi della Banda cominceranno, quindi, avendo in mano 2 carte Missione ed 1 carta Speciale.

6. Ciascun giocatore della Banda di Lupin III (da ora in poi "Banda") deve munirsi di una penna e di una fotocopia della pagina **"Note di missione"** dell'episodio che sta giocando presente in questo regolamento.

7. Date a ciascun giocatore 1 **carta riepilogo Fasi del Turno**.

PREPARAZIONE DELLA MISSIONE

I. Posizionamento della Polizia

Il giocatore di Zenigata posiziona Zenigata stesso e 7 Agenti su qualsiasi casella dalla colonna 1 alla 17. Zenigata può sostare all'interno delle rovine di Stonehenge (caselle verdi), i poliziotti MAI.

II. Pianificazione del colpo

La Banda può partire, a piedi o con i veicoli, da una delle caselle contrassegnate dalle frecce (**B25 e/o C25**).

1. I personaggi ricevono 2 carte Missione ciascuno

Prendete le 60 carte Missione del gioco base e le 20 carte Missione di questa espansione e mescolatele insieme. Dividetele secondo il dorso in 4 mazzi da 20 carte ed assegnatele come nelle regole base (anche a Fujiko).

2. Scelta dell'equipaggiamento

Oltre a giocare come da regole base, i giocatori della Banda prendono le 16 carte Obiettivo, le mescolano e le suddividono in quattro mazzi di 4 carte uguali.

Allontanato Zenigata, durante la fase pianificazione colpo, il giocatore Lupin sceglie una

delle carte dal suo mazzo. Essa indica le coordinate delle tre tombe che devono essere scavate per attivare un meccanismo: l'attivazione dei 3 meccanismi aprirà il quarto sito in cui si trova il Tesoro.

Lupin distribuisce a ciascun Personaggio della Banda la carta uguale a quella da lui pescata.

I Personaggi della Banda devono allora pianificare come dividersi le caselle dove scavare con il badile per attivare il meccanismo che porterà all'apertura della botola del sito di Excalibur.

TURNI DI GIOCO

Movimento e invisibilità

Le rovine di Stonehenge

Le rovine di Stonehenge sono le pietre. Solo i Personaggi della Banda e Zenigata possono muoversi tra queste (le caselle colorate). E' possibile entrare ed uscire dal centro delle rovine SOLO attraversando le caselle con le frecce indicate sul tabellone.

Sotto passaggio

La casella B4 è un sottopassaggio: si può passare da essa (direzione nord-sud) conteggiandola come movimento, ma non è possibile sostarci sopra.

Regole visibilità

Le **rovine** costituiscono un ostacolo alla visibilità, non si può vedere attraverso di esse. Le caselle attraversate dal **fossato** sono a livello -1 ed i Personaggi su queste caselle possono essere visibili solo a chi è posizionato nelle caselle immediatamente adiacenti.

Colpire Zenigata

Dopo che Zenigata è stato colpito 4 volte (suo limite massimo di ferite), il giocatore posiziona la miniatura nella casella "**E9**". Zenigata riparte dal successivo turno (Fase della Polizia) senza ferite. I tasselli Mirino sono rimessi accanto al tabellone.

Carte Missione

Perdonami Lupin... o Voglio riscattarmi con la giustizia!

In questa missione, Fujiko non tradisce MAI. Se pesca queste carte, deve scartarle.

Balzo incredibile

Questa carta in questa missione non ha effetto: se pescata, deve essere scartata.

FASE AZIONI AMBIENTAZIONE

In questa fase, i giocatori dei Personaggi della Banda che abbiano raggiunto le caselle indicate dalle carte Obiettivo ed abbiano scavato con il badile, scoprono i tasselli buca e li pongono accanto al tabellone, visibili a tutti.

E' possibile scoprire fino a tutti e 3 i tasselli nello stesso Turno.

Quando li hanno girati tutti e 3, immediatamente attivano il sistema necessario a far apparire il Tesoro: Excalibur appare idealmente nella quarta casella indicata dalla carta Obiettivo e può essere rubata.

FASE PRENDERE IL TESORO

Se un Personaggio della Banda si trova sulla casella con il Tesoro, prende il tassello Tesoro e lo pone dietro al suo schermo. In questa missione, Zenigata viene a sapere subito che il Tesoro è stato rubato e chi ce l'ha.

AVVERTENZA! Non adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Pericolo di soffocamento. Si prega di conservare le avvertenze.



This box contains the first expansion to the game Lupin The Third, the Board Game in which you will find two new episodes for Lupin III and his gang. To play Expansion I you need the base game. Moreover, all of the components of this expansion can be used for Ruby Red and The Great Bank Robbery, unless it is otherwise written.

Back to Cagliostro is Lupin's third mission and takes place in the French Alps.

Stonehenge's Blade is the fourth mission and takes place at Amesbury, in southern England.

The aim of Lupin's gang is to gain possession of the treasure and escape within the game rounds as reported on the board. Zenigata must stop them.

Choose the difficulty level:

Novice The Gang Characters always stay visible: the figurines (and the Vehicle tokens if they are on them) must always stay on the board. The invisible rule does not count. This new rule can also be applied to the base game. *Recommended for the first games or fast and easy games.*

Expert Follow the instructions of the "on visibility". *Recommended for those who are familiar with the game.*

BOX CONTENTS

1 double-sided coloured board, 41 cards (20 Mission, 16 Aim and 5 Special), 5 Equipment "Dispositivo" tiles, 5 Treasure "Tesoro" tokens (1 Roman coins, 1 Excalibur and 3 Pit), 3 Vehicle tokens (1 Jeep, 1 rowboat and 1 tank lorry), 3 Hydraulic Mechanism tokens (Handwheel), 9 Discovery tokens (4 "half bust statue" Mechanic Systems, 3 "Owl", "Pilum" and "Trident" Mechanic Systems, 2 "Trapdoors"), 11 Handcuffs tokens, 3 Foresight tokens, 3 flooded board tiles, 5 game turns cards, this rulebook

Back to Cagliostro

PROLOGUE

While being chased by the Police, Lupin remembers reading some time before something about an old Roman settlement somewhere in the French Alps. It also mentioned something about a treasure of antique coins. He suddenly realizes he may have actually already been there: it might be Cagliostro Castle's treasure! He therefore decides to turn around and go back.

AIM OF THE GAME

The aim of Lupin's gang is to gain possession of the Roman coins hidden in the temple of Divus Caesar, and escape within 18 rounds. Zenigata must stop them. Beware of Fujiko: she starts as a traitor, so she must steal the treasure and escape alone... But during the episode she could become faithful to the gang or even decide to work with Inspector Zenigata and win with him!

GAME SET-UP

Use all the rules of the base game (see its rules). However, should the specific rules of this episode be in contrast with the base rules, you must use these rules. Do not play the "all against all" game variation of the first print run base rules.

1. Take the **base game** "Lupin the Third" and use all but the following components:

- the board;
- the 5 Treasure tiles;
- the Bus token;
- the Helicopter and Boat Equipment tiles and the related tokens;
- the 10 Guard tokens.

2. Take the **expansion game** and use the following components

- the board;
- 3 flooded board tiles;
- 5 Equipment "Dispositivo" tiles (2 wetsuits, 1 jeep, 1 tank lorry aspirator and 1 rowboat);
- 3 Vehicle tokens;
- 11 Handcuffs tokens;
- 3 Foresight tokens;
- 3 Hydraulic Mechanism tokens (Handwheel tokens);
- 9 Discovery tokens (4 Half Bust Statue, 1 Owl, 1 Pilum, 1 Trident and 2 Trapdoors);
- 20 Mission cards (5 cards for each Character of the Gang);
- 5 Special cards (1 for each figurine);
- 1 Treasure token representing Roman coins;
- 5 game turns cards.

3. Take the **game board**, open it and place it in the middle of the table with the mission Back to Cagliostro face-up. It represents the Roman site that was found after Cagliostro's castle bell tower fell.

4. Take the 3 **flooded board tiles** and place them on the board on top of the same picture. They represent the parts of the site still covered with water. You can drain them with the Handweel or the tank lorry.

5. Take the 3 **Handweel tokens** and place them on the game board on the corresponding square (**squares P1, P25 and S7**).

6. Take the 9 **Discovery tokens**, shuffle and place them randomly without looking at them, one on each square of the game board with a question mark on. The question mark side of the token must be face-up. The Owl token, the Pilum token and the Trident token respectively open the temples of Minerva, Mars and Neptunus. The 4 Half Bust Statue tokens open the treasure temple of the Divus Caesar.

7. Take the **Special cards** and give each player the one corresponding to the character he is playing. These cards are special mission cards. Zenigata will play his card during his turn with the Police. The characters of the gang will have 2 Mission cards and 1 Special card in their hands at the beginning of the game.

8. Each player of Lupin's gang (from now on "Gang") must equip themselves with a pen and a copy of the "**Episode mission notes**" page, found at the end of these rules.

9. Place the **Treasure token** next to the game board near the Divus Caesar Temple.

10. Place the 11 **Handcuffs tokens** and the 3 **Foresight tokens** next to the game board. They represent the number of injuries suffered by the Gang characters (Handcuffs) and Zenigata (Foresight). Each time one of them is injured, the player takes a token and places it in front of his screen, well visible to all. When the Character reaches the maximum limit of injuries, the player puts the tokens back near the game board.

11. Each player takes 1 **game turns card**.

PREPARING THE MISSION

I. Police placement

The player Zenigata places on the game board the Zenigata figurine and 7 Policemen tokens on any dirt free square in the Roman site (ex. square I13 or F18). He keeps the 3

remaining Policemen tokens close by him in reserve. Placement on buildings, roads on the second level or flood squares is forbidden.

II. Lupin's Gang plans the robbery

Since Fujiko starts playing as a traitor, only Lupin, Jigen and Goemon plan the robbery. They can start moving by foot or on their vehicles, from one of the following 3 squares: **A1, A2 or A4**. These squares also represent the places of escape before the end of the mission.

Fujiko starts moving on her motorbike from one of the following 2 squares: **T1 or T25**. These squares also represent the places of escape if she carries on playing alone. If she cooperates with the Gang, she will have to escape from the Gang's squares. If she cooperates with Zenigata, she will have to help him win.

1. The characters each receive 2 Mission cards

Take the 60 Mission cards from the base game and the 20 Mission cards from this expansion and use them together. Make 4 decks and give each Gang character player (Fujiko included) their proper deck.

2. Choice of Equipment ("Dispositivo")

When the 3 members of the Gang plan the robbery, Fujiko must leave the playing table together with Zenigata.

Take the Equipment "Dispositivo" tiles of the base game (except the ones indicated in the Game Set-up paragraph) and the 5 Equipment "Dispositivo" tiles from this expansion and use them together. Also take the related tokens, if any.

Lupin, Jigen and Goemon start with the **Yellow Fiat 500** and a total budget of **1000\$** to purchase the needed equipment.

When they end their planning, or the time has run out, Fujiko's player comes back. She starts with **1 Motorbike** and a total budget of **300\$**. She has 2 minutes to secretly purchase the needed equipment from the Gang's remaining tiles.

Any remaining Equipment tiles are discarded from the game. As soon as Fujiko's time has run out, Zenigata comes back.

Equipment / vehicle ("Dispositivo")	What it does
 <p>Wetsuit (x2)</p>	<p>Use: enables you to move underwater (river and flooded areas) for a maximum of your Character's movement minus 1 unit. You can use this item as many times as you want during the game. You can also use this item in Ruby Red.</p>
 <p>Jeep (x1)</p>	<p>Use: enables you to move along the road, on dirt and descend the staircase (not go up again) for a maximum of 6 squares. The jeep can carry all of the Gangs' characters. Resistance: 4 shots. Each shot hits the target by rolling 2 dice at ≥8.</p>

 <p>Tank Lorry Aspirator (x1)</p>	<p>Use: enables you to intake the water from one of the flooded areas in 3 turns (sign the number of uses on your "Episode mission notes"). The tank lorry moves for a maximum of 5 squares and must be placed adjacent to the area with water to be removed. The tank lorry can carry up to 2 Characters of the Gang.</p> <p>The driver cannot leave the tank lorry until the tank lorry takes in water.</p> <p>Resistance: 3 shots. Each shot hits the target by rolling 2 dice >8.</p>
 <p>Rowboat (x1)</p>	<p>Use: enables you to move on the water squares (except from the three flooded areas) for a maximum of 5 squares. The rowboat can carry up to 2 characters of the Gang.</p> <p>Resistance: 2 shots. Each shot hits the target by rolling 2 dice >8.</p>

GAME ROUNDS

The game is played in rounds. Each round is divided in turns.

- **Turn of the Police.** Zenigata and the Policemen may: move, shoot, participate in a hand to hand fight, arrest, call in the backup and play, once during the game, his Special card.
- **Turn of the Gang (in this episode Fujiko always plays first).** Fujiko, Lupin, Goemon and Jigen may: move (also with the vehicles), shoot with their standard gun, participate in a hand to hand fight, use a maximum of 2 items of Equipment and play 1 Mission card.
- **Setting Actions.** Starting the mechanic and hydraulic systems (the Character of the Gang who is on the token flips the token itself even if he/she is invisible).
- **Taking the treasure,** move the round marker and if possible finish the game.

The first round starts with the Turn of the Gang: Fujiko and the Police do not play. From the second round, follow the turn order.

Movement and visibility rules in this episode

Temples

The Roman site has 8 Temples. Temples can be entered and left only from the steps squares and only if they are open. Temples with:

- green squares are **open from the start**: no token is needed to open the temple;
- red squares **need** a mechanic system token to be opened:
 - the Owl token opens the **temple of Minerva**;
 - the Pilum token opens the **temple of Mars**;
 - the Trident token opens the **temple of Neptunus**;
 - the Trapdoor token opens the **temple of Apollo**;
 - all 4 Half Bust Statue tokens are needed to open the **temple of Divus Caesar** where the treasure is.

Once one of these tokens is used, the corresponding temple is considered opened from the next round.

It may occur that in a game it is not possible to enter a Temple.

The green and red squares are inside the Temples and consequently invisible, unless you are on the steps squares.

The Gang must therefore look among the Discovery tokens (those with the question mark) for the 4 Half Bust Statue ones. They will automatically open the temple of Divus Caesar.

It is always possible to move on squares with standing alone columns or parts of ruins.

Water

It is possible to move in the **flooded areas** only with a wetsuit.

It is possible to move in the **river** only with a wetsuit or the rowboat.

It is always possible to move on the **puddles**.

Height of the roads and the water

The **road around the Roman site** is 2 levels higher than the ruins.

The **road slope** (D19-D13) is at level 1 descending towards the ruins.

The **road and the dirt in the Roman site** are at level 0.

The water of the river is at level 1.

Visibility rule

Policemen see the Characters of the Gang at the same or at a lower level within their fire range.

Policemen do not see the Characters of the Gang who are at a higher level.

Temples are obstacles to visibility when at the same level.

Standing alone columns or parts of ruins are never obstacles to visibility.

Hitting Zenigata

When Zenigata reaches his maximum limit of injuries (4), the player immediately places his figurine on one of two squares "**T1**" or "**T25**". Zenigata sets off again the following round (Turn of the Police) with no injuries. The Foresight tokens are placed back near the game board.

Mission Cards

LUPIN	
	<p>Goodness gracious me!!! (Per dindirindina!!!) (x2) <i>Lupin gets a flat tire</i></p> <p>As soon as you draw this card, Lupin does not play the next game round if he is driving a car. If he is not driving, discard the card. Discard the card after you have played it.</p>
	<p>A perfect plan! (Un piano perfetto!) (x1) <i>Lupin finds other 100\$ to put in the mission</i></p> <p>If you draw this card when preparing the mission, the Gang will have more money to buy more items of Equipment during the choice of the Equipment. If you draw this card during the game, the card must be discarded. Discard the card after you have played it.</p>
	<p>Old Man? (Paparino Zazà?) (x2) <i>Lupin takes his handcuffs off and dumfounds Zenigata</i></p> <p>If you play this card after Lupin has been arrested, Lupin escapes and begins play with no injuries. The Handcuff tokens are placed back near the game board. Discard the card after you have played it.</p>
JIGEN	

Lupin, give that woman up! (Lupin, lascia perdere quella donna!) (x2)
Jigen succeeds in breaking Fujiko's influence on Lupin
 This card annuls the "Far away from Fujiko" ("Mia adorata Fujiko...") card's effects.
 If Jigen's player draws this card, he can pass it to Lupin's player (see rule passing the items of Equipment) who will keep it. Should Lupin's player later draw the "Far away from Fujiko" ("Mia adorata Fujiko...") card, this one will have no value.
 Discard both cards after player Lupin played it.

Hell! I have a hole in my rucksack!!! (Che diavolo! Ho un buco nello zaino!!!) (x2)
Jigen loses his most expensive item of Equipment
 As soon as you draw this card, you must discard the most expensive item of Equipment Jigen has in his rucksack.
 If he has no rucksack, discard the card with no effect.
 Discard the card after you have played it.

Show us your loyalty Fujiko! (Dimostraci la tua lealtà Fujiko!) (x1)
Jigen looks to Fujiko's cards
 When you play this card, you randomly draw a Mission card from Fujiko's already drawn ones. You look at it and give it back. If it is the betrayal card "Forgive me Lupin..." ("Perdonami Lupin..."), Fujiko must immediately betray.
 In Back to Cagliostro, Jigen can therefore see if Fujiko is faithful to the Gang or if she is working with Zenigata and is still betraying. This card does not apply to Stonehenge's Blade.

GOEMON

Bullets do not hurt me ("I proiettili non possono nulla") (x3)
Goemon avoids all the bullets that have been shot against him
 When you play this card as soon as Goemon has suffered from a gunshot, you annul the suffered injury.
 Discard the card after you have played it.

I am not interested in the Treasure ("Il tesoro non mi interessa") (x2)
Goemon, recovers his ethics and gives up to the treasure
 As soon as you draw this card, Goemon will no longer be interested in taking the treasure, although he will always be part of the Gang and help his friends.
 If he already possesses the treasure, he must leave it on the ground in the square where he is: you must tell everyone (Zenigata included) the square's coordinates and keep the Treasure token.
 When a Gang Character or the Police crosses the square with the Treasure, they automatically gain possession of it. They must tell everyone and you must hand them the Treasure tile.
 If it is Zenigata or a Policeman who moves onto the square, Zenigata's player must say which of his characters has it and must try to move the Treasure back into place. The Gang will have to get it, eliminating the Policeman or Zenigata.
 Keep this card till the end of the game.

Fly on the rooftops ("Balzo incredibile"): Use this card from the base game when jumping between the levels with no limitations.

FUJIKO

I want to redeem myself with justice! ("Voglio riscattarmi con la giustizia!") (x1)
Fujiko wants to cancel her past and binds to Inspector Zenigata
 As soon as you draw this card, Fujiko secretly cooperates with the Police: you must not tell anyone, not even the Police. Fujiko keeps the gun, the items of Equipment and the Mission cards.
 If she is injured by the Police (or draws this card after she has been arrested), you must show the card to everyone: Fujiko is now officially on Zenigata's side. From this moment, she must stay visible (her figurine must stay on the game board) and her injuries are cancelled. Should the Gang not leave the map in time, Fujiko and Zenigata will win the game.

Hidden gun! ("Pistola nascosta!") (x4)
Fujiko takes a hidden gun out.
 This card allows you to shoot one more time on Fujiko's turn.
 Discard the card after you have played it.

Fujiko

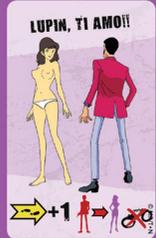
- Differently from the base episodes, in Back to Cagliostro Fujiko starts playing as a traitor. Should she draw the "Forgive me Lupin..." ("Perdonami Lupin...") card, she repents and must collaborate with the Gang (can you trust her?).
- The "Forgive me Lupin..." ("Perdonami Lupin...") card and the "I want to redeem myself with the justice" ("Voglio riscattarmi con la giustizia!") card cannot be played together in the same game: Fujiko can only play the first one drawn. She must immediately discard the following ones without effects.
- Should Fujiko suffer 3 injuries by the Gang's shots while cooperating with Zenigata, Lupin must help her. Lupin must reach and heal her: Lupin's figurine must be moved and placed in a square adjacent to Fujiko. Fujiko will be immediately healed from all of her injuries.

Special cards
 The Special cards are considered Mission cards.

SPECIAL CARDS

Magician Lupin ("Lupin fa la "magata")
Lupin relies on his charisma as a creative and ingenious thief and performs magic
 By playing this card, you can take the first 5 Mission cards from your Lupin deck. You choose one to keep and place the remaining 4 under the deck.
 Discard the card after you have played it.

Amazing shot ("Colpo in canna da fenomeno")
I can hit anything
 By playing this card, Jigen hits one target without rolling the die at an unlimited distance, in any square and in any direction, as long as the target is not covered by an obstacle.
 As soon as you play this card, Jigen becomes visible for the rest of the game.
 Discard the card after you have played it.

	<p>Amazing zantetsu (“Colpo di zantetsu da fenomeno”) <i>I can cut anything</i></p> <p>By playing this card, Goemon hits one target without rolling the die.</p> <ul style="list-style-type: none"> - he cuts any enemy or Police car (except from the occupants) or - inflicts 2 injuries to Zenigata. <p>As soon as you play this card, Goemon becomes visible for the rest of the game.</p> <p>Discard the card after you have played it.</p>
	<p>Lupin I love you (“Ti amo Lupin”) <i>Fujiko sees Lupin and realizes she has always loved him. She calls him and gives herself to him: she makes love to him</i></p> <p>By playing this card Fujiko:</p> <ul style="list-style-type: none"> - moves 1 extra square through the whole game; - takes Lupin's figurine and moves it to any square adjacent to her; - annuls any injuries to Lupin. <p>As soon as you play this card, Fujiko becomes visible for the rest of the game. Nevertheless she will keep carrying on with her mission.</p>
	<p>You will not escape!!! <i>Zenigata is infuriated! In a mixture of anger and ethics, he uses all of the police department's budget to buy huge reflectors</i></p> <p>By playing this card, player Zenigata sees where the Gang is for 2 rounds: the players of the Gang must place their figurines on the game board for 2 consecutive rounds.</p> <p>Then the bulbs go out... and everything goes back to normal.</p> <p>Discard the card after you have played it. The card has no effect in the Novice level.</p>

SETTING ACTIONS

In this Turn, Discovery tokens (the ones with the question mark) or Handwheel tokens can be flipped.

Discovery Tokens

If a Character of the Gang is on a square with a Discovery token, the player takes the token and flips it.

DISCOVERY TOKEN	EFFECT
 <p>Owl, Pilum and Trident (x3)</p>	<p>Place the token back on the square face-up.</p> <p>Use: it automatically opens the Temple with the same token symbol (Owl = temple of Minerva, Pilum = temple of Mars and Trident = temple of Neptunus) and allows players to enter it beginning the next game Round.</p>
 <p>Half Bust Statue (x4)</p>	<p>The token is placed back on the square face-up.</p> <p>Use: each flipped Half Bust Statue token sets in action one of the 4 temple Divus Caesar opening systems. Only when all 4 of the tokens have been flipped the Temple will be opened allowing players to enter it beginning the next game Round.</p>
 <p>Trapdoor (x2)</p>	<p>The token is placed back on the square face-up.</p> <p>Use: it allows players to go through a secret subway and come out on the square with the same trapdoor symbol at the beginning of the next game Round. The movement costs 1.</p> <p>Particular case: you can enter the temple of Apollo only through the connected trapdoor.</p>

Handwheel Tokens

On their turn, if a Character of the Gang is on a square with a Handwheel token, the player takes the token and applies its effects. The handwheel opens a secret sewer which drains the flooded area with the same colored symbol. Remove the flooded board tile.

TAKING THE TREASURE

The Gang must notify Zenigata that the Treasure has been stolen by the 11th round at the latest.

Stonehenge's Blade

PROLOGUE

Lupin III inherits an old manuscript from a distant uncle. It is a copy of the Historia Regum Britanniae by Geoffrey of Monmouth Latinised in which Lupin finds an ancient parchment with a map of Stonehenge's site.

The map reports the position of three tombs (of Pendragon, of Kostantin III, and of a Druid priest) and a fourth site where Merlin could have hidden the legendary sword, Excalibur, by order of King Arthur.

The discovery of the tombs and the activation of some underground mechanisms should automatically reveal the hiding-place of the sword.

Once he has discovered the meaning of the map, Lupin does not resist the temptation to tell his friend Zenigata before leaving for Amesbury with his mates.

AIM OF THE GAME

The aim of Lupin's gang is to gain possession of Excalibur, hidden underground in Stonehenge's site, and escape within 11 rounds through the **B25** or **C25** squares. Beware of Fujiko: she never betrays in this episode.

GAME SET-UP

Use all the rules of the base game (see its rules). However, should the specific rules of this episode be in contrast with the base rules, you must use these rules. Do not play the “all against all” game variation of the first print run base rules.

1. Take the **base game** “Lupin the Third” and use all but the following components:

- the board;
- the 5 Treasure tiles;
- the Bus token;
- the Helicopter and Boat Equipment tiles and the related tokens;
- the 10 Guard tokens.

2. Take the **expansion game** and use the following components:

- the board;
- 20 Mission cards (5 cards for each Character of the Gang);
- 5 Special cards (1 for each figurine);
- The Jeep tile and token;
- 4 Treasure tokens (1 Excalibur and 3 Pit);
- 16 Aim cards;
- 5 game turns cards.

3. Take the **game board**, open it and place it in the middle of the table with the mission Stonehenge's Blade face-up. It represents the English site of Stonehenge.

4. Take the **4 Treasure tokens** and make a deck with the Treasure token Excalibur as fourth and last. Place the deck on the table face down.

5. Take the **Special cards** and give each player the one corresponding to the character they are playing. These cards are special mission cards. Zenigata will play his card during his turn with the Police. The Characters of the Gang will have 2 Mission cards and 1 Special card in their hands at the beginning of the game.

6. Each player of Lupin's gang (from now on "Gang") must equip themselves with a pen and a copy of the "**Episode mission notes**" page, found at the end of these rules.

7. Each player takes 1 **game turns card**.

PREPARING THE MISSION

I. Police placement

The Zenigata player places on the game board the Zenigata figurine and the 7 Policemen tokens on any free square between column 1 and 17. Zenigata is allowed to stay on the green squares inside the ruins. No Policeman can stay in or cross the coloured squares in Stonehenge's ruins.

II. Lupin's Gang plans the robbery

The Gang starts moving by foot or on a vehicle, from one of the squares with the arrows (**B25** and/or **C25**).

1. The characters each receive 2 Mission cards

Take the 60 Mission cards from the base game and the 20 Mission cards from this expansion and use them together. Make 4 decks and give each Character of the Gang player their proper deck.

2. Choice of Equipment ("Dispositivo")

In addition to the base rules, take the 16 Aim cards, shuffle them and make 4 decks with 4 cards of the same back.

After Zenigata has left the table, during the planning, the player Lupin chooses one card from his deck. The card indicates the coordinates of the three tombs that must be dug in order to activate a mechanism to open the treasure site. Lupin gives the other players of the Gang their aim card with the same picture. He discards the remaining cards.

The Characters of the Gang must decide which of them will go in the tombs square and dig with the shovel to activate the mechanism in each of them. This will open the trapdoor where Excalibur is.

GAME ROUNDS

Movement and visibility rules in this episode

Stonehenge's ruins

Stonehenge's ruins are the stones. Only the Gang characters and Zenigata can move in the middle of them (the coloured squares). They are allowed to enter and leave the middle of the ruins ONLY from the squares with the arrow.

Underpass

If square B4 is used as an underpass, it is allowed to cross it (North-South direction), but it is not allowed to stay on it.

Visibility rule

The **ruins** are obstacles to visibility.

The **ditch** is at level -1. Characters in the ditch can be seen only by adjacent squares.

Hitting Zenigata

When Zenigata reaches his maximum limit of injuries (4), the player immediately places his figurine on the square "**E9**". Zenigata sets off again the following round (Turn of the Police) with no injuries. The Foresight tokens are placed back near the game board.

Mission cards

Forgive me Lupin... ("Perdonami Lupin..") and I want to redeem myself with the justice ("Voglio riscattarmi con la giustizia!")

In this episode, Fujiko never betrays. If you draw these cards, discard them.

Fly on the rooftops ("Balzo incredibile")

In this episode, this card has no effect. If you draw this card, discard it.

SETTING ACTIONS

In this Turn, any Character of the Gang that has reached the square indicated by the Aim card and has dug with the shovel, flips a Pit token and places it next to the board, face-up and visible to all players. It is possible to flip up to all 3 of the tokens in the same turn.

As soon as all of the 3 tokens have been flipped, a mechanism immediately opens the trapdoor with Excalibur. The sword ideally appears in the fourth square indicated by the Aim card and it can be stolen.

TAKING THE TREASURE

If a Gang character is on the square with the treasure, the player takes the Excalibur tile and places it behind their screen.

In this episode, there is no notification that the Treasure has been stolen: Zenigata knows it immediately.

WARNING! CHOKING HAZARD—Small parts Not recommended for children under 3 years. Please retain warning notice.

T	Da / From	A / To	Azione / Action		
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					



T	Da / From	A / To	Azione / Action		
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

