

Witajcie podstępne złodziejaski! Grasując po mieście będziecie musieli podzielić się wartościowymi łupami z pozostałymi złodziejami. Zdobądźcie najcenniejsze z nich, aby móc kupić przychylność postronnych, narzędzia przydatne w waszym fachu, biżuterię tak pożądaną wśród kobiet, albo po prostu sprzedajcie je za złoto.

Ten z was kto na końcu gry będzie w posiadaniu największej liczby Punktów Reputacji, zostanie nowym Królem Złodziei!

ZAWARTOŚĆ GRY I PRZYGOTOWANIE



1 ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO: otrzymuje go ten z was, kto ostatnio „pożyczył na wieczne nieoddanie” jakiś drobny przedmiot ☺.



33 ŻETONY ZŁOTA: każdy z was na początku gry otrzymuje jeden żeton Złota. Z pozostałych żetonów utworzicie wspólną pulę i umieścić ją w zasięgu wszystkich graczy. Liczba żetonów Złota jest nieograniczona. Jeśli zabraknie ich we wspólnej puli, użyjcie w zastępstwie innych znaczników (mogą to być guziki lub żetony z innej gry). W każdym momencie gracz może sprawdzić, ile żetonów Złota posiadają jego przeciwnicy – jest to informacja jawna.



33 ŻETONY REPUTACJI: utwórzcie z nich osobną pulę i połóżcie obok puli Złota. Liczba żetonów Reputacji (podobnie jak Złota) jest nieograniczona, ale to ile gracz ich posiada (w odróżnieniu od Złota), jest informacją tajną. Żetony Reputacji, które zdobędziecie w trakcie gry, przechowujcie zakryte (na przykład pod jedną z kart). Pamiętajcie, że dzięki niektórym kartom Bazaru lub wynikiom uzyskanym na kościach otrzymacie **żetony Reputacji** (są one przeliczane na końcu gry na Punkty Reputacji), podczas gdy inne karty zapewnią wam bezpośrednio **Punkty Reputacji**, liczone dopiero na końcu gry (nie otrzymujecie za nie żetonów Reputacji).

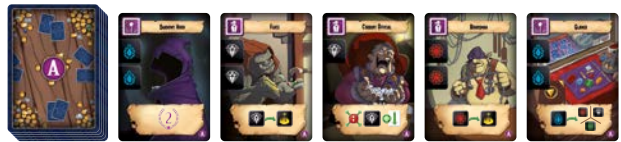


13 KOŚCI ŁUPÓW: na ścianie każdej kości znajduje się symbol łupu. W grze na 5 osób użyjcie wszystkich 13 kości, na 4 osoby 11 kości, zaś w rozgrywece na 3 osoby przygotujcie tylko 10 kości. Jeśli gracie na mniej niż 5 osób, niewykorzystane kości odłóżcie do pudełka.



5 KART GRACZA: każdy z was otrzymuje jedną kartę Gracza ze skrótem zasad gry i punktacji końcowej. Jeśli gracie na mniej niż 5 osób, niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka.

49 KART BAZARU: przed rozpoczęciem rozgrywki podzielcie karty na **trzy oddzielne stosy**: „**A**”, „**B**”, i „**C**”, zgodnie z oznaczeniem na ich rewersie. Następnie każdy stos osobno potasujecie, po czym usuniecie losowo określoną liczbę kart z każdego stosu tak, aby w stosie **A** zostało 13 kart, w stosie **B** 12 kart, a w stosie **C** 11 kart. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka bez podglądania. Nie będą one używane w rozgrywece.



Przygotowane w ten sposób trzy stosy kart umieścić rewersem do góry (zakryte) na środku stołu w jednej kolumnie, jeden pod drugim. Następnie odkryjcie **5 kart** z wierzchu stosu **A** i połóżcie je odkryte obok tego stosu, tak aby utworzyły jeden rząd. W ten sposób powstanie „Bazar” z kartami, które będziecie mogli kupić w trakcie gry.

Uwaga: termin **łupy** oznacza zarówno kości Łupów jak i znacznik Gracza Rozpoczynającego.

AUTOR
Dave Chalker

ROZWÓJ GRY
TMG Development Team

ILUSTRACJE
Rob Lundy

PROJEKT GRAFICZNY
Adam P. McIver

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ
Łukasz Kempański – www.creatika.pl

POLSKIE TŁUMACZENIE
Jan Marcinkowski – www.GameSub.pl

REDAKCJA I KOREKTA
Viola Kijowska

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka w *Króla złodziei* podzielona jest na rundy. Każda runda składa się z **dwoch faz**: **Podziału Łupów** i **Zakupów**. W **pierwszej fazie**, po tym jak Gracz Rozpoczynający wykona rzut kośćmi Łupów, każdy gracz kolejno zbiera określone łupy (czyli kości i/albo znacznik Gracza Rozpoczynającego) ze **środkła stołu** i umieszcza je we własnym stosie zagarniętych łupów LUB grabi stos łupów należący do **innego gracza**. Jeśli gracz zabiera łupy ze środkła stołu, może wybrać **dowolną** ich liczbę. Jeśli woli ograbić innego gracza, to bierze **cały** należący do niego stos zagarniętych łupów, po czym musi zwrócić do puli co najmniej jeden łup (może to być kość lub znacznik Gracza Rozpoczynającego), pamiętając, aby przerzucić każdą zwróconą kość. Kiedy każdy gracz będzie miał przed sobą własny stos zagarniętych łupów, rozpoczyna się **druga faza**. W tej fazie można sprzedać łupy (symbole na kościach) i żetony Złota w zamian za karty dostępne na Bazarze. Na koniec rundy Bazar uzupełniany jest nowymi kartami, odkrywymi z odpowiedniego stosu (lub stosów).

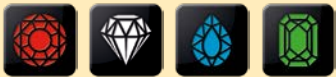


Gdy w stosie **C** zabraknie kart do uzupełnienia Bazaru, gra dobiega końca, a gracz z największą liczbą Punktów Reputacji zostaje zwycięzcą.

KOŚCI ŁUPÓW

Kości oznaczają **łupy**, o które rywalizujecie. Każda kość posiada identyczny zestaw symboli na ściankach, czyli:

CZERWONY, BIAŁY, NIEBIESKI I ZIELONY KLEJNOT: kości z tymi symbolami oznaczają



kosztowności i w fazie Zakupów kupuje się za nie karty z Bazaru.



ZŁOTY MIESZEK: kości z tym symbolem wymienia się na końcu rundy na żetony Złota. Każdy symbol jest wart 1 żeton Złota. Same symbole mieszków (na kościach) nie są żetonami Złota i w fazie Zakupów nie można ich używać zamiennie jako żetonów Złota.



PURPUROWA MASKA: kości z tym symbolem wymienia się na końcu rundy na żetony Reputacji. Na końcu gry każdy żeton Reputacji jest wart 1 Punkt Reputacji.

Uwaga: dla ujednolicenia reguł znacznik Gracza Rozpoczynającego także traktuje się jako **łup**.



FAZA 1: PODZIAŁ ŁUPÓW

Na początku każdej rundy Gracz Rozpoczynający zbiera wszystkie kości Łupów będące w grze i wykonuje nimi rzut. Następnie dokłada obok znacznik Gracza Rozpoczynającego, tworząc wspólną pulę łupów, o które gracze będą ze sobą rywalizować w nadchodzącej rundzie. Gracz Rozpoczynający jako pierwszy zabiera dowolną liczbę łupów ze środkła stołu w ten sposób tworząc „stos” w swoim obszarze gry (przed sobą). Jest to jego własny stos zagarniętych łupów. Należy uważać, aby przy przenoszeniu kości do swojego stosu przypadkowo nie zmienić widniejących na nich symboli. Teraz po swoje łupy mogą się upomnieć pozostali gracze, jeden po drugim, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz może zabrać dowolną liczbę łupów z puli (ze środkła stołu) **albo** ograbić stos łupów należący do przeciwnika. Jeśli zdecyduje się ograbić **innego gracza**, to zabiera cały należący do tego gracza stos, po czym oddaje do puli przynajmniej jeden łup (kość lub znacznik Gracza Rozpoczynającego). Nie można ograbić gracza, który w swoim stosie posiada tylko jeden łup. Każdą kość zwróconą do puli należy przerzucić. Można zwrócić więcej łupów, pod warunkiem że zatrzyma

się ze skradzionego stosu przynajmniej jeden łup. Zatrzymane łupy, skradzione innemu graczowi, kładzie się przed sobą, tworząc własny stos łupów.

Przykład: Gracz Rozpoczynający (Agnieszka) rzuca kośćmi, po czym dokłada do puli łupów znacznik

Gracza Rozpoczynającego. Następnie zabiera ze środkła stołu następujące łupy: czerwony klejnot, niebieski klejnot oraz znacznik Gracza Rozpoczynającego. Kolejny gracz (Michał) ma dwie możliwości: może zabrać dowolną liczbę łupów ze środkła stołu albo może przywłaszczyć sobie stos zagarniętych łupów należący do Agnieszki. Jeśli Michał zdecyduje się ograbić Agnieszkę, weźmie cały należący do niej stos i będzie musiał zdecydować, który ze zrabowanych łupów zwrócić na środek stołu. Oto co może zrobić:

- Może zatrzymać czerwony i niebieski klejnot, ale wtedy musi oddać do puli znacznik Gracza Rozpoczynającego.
- Może zatrzymać czerwony klejnot i znacznik Gracza Rozpoczynającego, ale wtedy musi oddać do puli niebieski klejnot. Zwróconą kość musi przerzucić.
- Może zatrzymać niebieski klejnot i znacznik Gracza Rozpoczynającego, ale wtedy musi oddać do puli czerwony klejnot. Zwróconą kość musi przerzucić.
- Może zatrzymać jeden dowolny łup, oddając do puli pozostałe. Każdą zwróconą kość musi przerzucić.

Następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, swój ruch wykonuje gracz, który nie posiada przed sobą własnego stosu zagarniętych łupów. Kontynuujcie do momentu, aż wszystkie łupy zostaną rozdzielone między graczy, a każdy z nich będzie miał przed sobą własny stos zagarniętych łupów.

UWAGA: gdy w grze pozostanie tylko jeden gracz bez łupów ORAZ gdy zdecyduje się on zabrać łupy z puli, to musi wziąć je wszystkie. W ten sposób każdy gracz będzie posiadał własny stos zagarniętych łupów, a ze środkła stołu znikną wszystkie łupy. Dotyczy to także znacznika Gracza Rozpoczynającego, który zawsze trafi do któregoś z graczy.



FAZA 2: ZAKUPY

W tej fazie każdy z graczy może kupić dokładnie **jedną** kartę znajdującą się na Bazarze lub spasaować (jeśli gracz nie chce lub nie może nic kupić). Zakupy rozpoczyna osoba, która w swoim stosie zagarniętych łupów posiada znacznik Gracza Rozpoczynającego, a po niej kolejno pozostali gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Koszt zakupu karty widoczny jest po jej lewej stronie, tuż obok ilustracji.

W swojej turze wybierz kartę, którą chcesz kupić, a następnie zapłać jej koszt, odrzucając odpowiednie klejnoty ze swojego stosu zagarniętych łupów na środek stołu. Jeśli nie masz odpowiedniego zestawu klejnotów, aby zakupić wybraną kartę, możesz zapłacić za nią żetonami Złota (ale nie symbolami złotych mieszków na kościach, które zostaną wymienione na Złoto dopiero na końcu rundy). Żetony Złota działają jak joker i mogą zastąpić klejnot dowolnego koloru. W jednej rundzie możesz wykorzystać dowolną liczbę posiadanych żetonów Złota. Zużyte Złoto odłóż do wspólnej puli. Zakupioną kartę umieść przed sobą w taki sposób, aby jej zdolność była widoczna dla pozostałych graczy (nie możesz zasłaniać kart ani też odkładać ich w jeden zakryty stos). Pamiętaj, że wszystkie kości Łupów z symbolem klejnotów których nie wykorzystasz w swojej turze, przepadają na koniec fazy Zakupów.

Każdy z was może kupić tylko **jedną kartę w fazie Zakupów**. W rzadkich przypadkach może się okazać, że gracz nie może nic zakupić, wówczas pasuje, a kolejka przechodzi do następnej osoby. Faza Zakupów kończy się w momencie, kiedy wszyscy gracze mieli okazję kupić kartę z Bazaru. Gracz może zakupić więcej niż jedną kartę z Bazaru, o ile jest w posiadaniu karty, która to umożliwia. W takim przypadku gracz bierze wszystkie karty, które może zakupić za jednym razem (czyli w swojej turze).

Uwaga: jeżeli w jakimkolwiek miejscu wystąpi sprzeczność pomiędzy zasadami opisanymi w instrukcji, a zdolnością karty, pierwszeństwo w rozpatrywaniu zasad ma zawsze zdolność karty!

Koniec Rundy

Wymiana: po zakończeniu fazy Zakupów każdą kość z symbolem **złotego mieszkła**, którą gracz posiada w swoim stosie zagarniętych łupów, wymienia się na jeden żeton Złota, a każdą kość z symbolem **purpurowej maski** wymienia się na jeden żeton Reputacji, który należy pobrać z puli. Kości odkłada się na środek stołu. Pamiętajcie, że żetony Złota otrzymuje się dopiero po zakończeniu fazy Zakupów bieżącej rundy i można ich użyć dopiero w kolejnej rundzie, podczas następnej fazy Zakupów.

Zwrot kości: znacznik Gracza Rozpoczynającego oraz wszystkie kości należy zwrócić na środek stołu bez względu na to, czy zostały użyte w zakończonej rundzie, czy nie (kości niewykorzystane w fazie Zakupów także odkłada się na środek stołu).

Bazar: następnie należy uzupełnić puste miejsca na Bazarze, odsłaniając nowe karty z wierzchu właściwego stosu w taki sposób, aby na nowo utworzyć rząd 5-ciu odkrytych kart. Na przykład: jeśli ze stosu **A** kupiono 3 karty, dołóżcie do tego rzędu 3 nowe karty z tego samego stosu (**A**). Jeżeli podczas dokładania kart skończą się karty w stosie **A**, a rząd tych kart nie będzie w pełni uzupełniony, to wówczas odkryjcie 5 kart ze stosu **B** i ustawcie je w jednym rzędzie obok tego stosu (**B**). Jeśli i w tym stosie zabraknie kart do odtworzenia pełnego rzędu, wówczas odkryjcie 5 kart ze stosu **C** i ułóżcie je w jednym rzędzie obok tego stosu (**C**). Gra kończy się w momencie, kiedy w stosie **C** nie będzie wystarczającej liczby kart potrzebnych do uzupełnienia rzędu. Pamiętajcie, że podczas odkrywania kart z nowego stosu, karty z poprzednich rzędów wciąż pozostają na Bazarze – jest więc możliwa sytuacja, że na Bazarze znajdzie się jednocześnie więcej niż 5 kart. Jeżeli odkryte zostały karty z nowego stosu (np. **C**), a któryś z graczy kupi kartę z wcześniejszego rzędu (np. **A**), to taki rząd nie jest już uzupełniany o nowe karty.



Przykład: ponieważ skończyły się karty w stosie **A** (na Bazarze znajdują się wciąż 2 karty **A**), odsłonięto 5 nowych kart ze stosu **B**, układając je odkryte w jednym rzędzie. W kolejnej rundzie będziecie mogli zakupić kartę, wybierając ją spośród siedmiu kart dostępnych na Bazarze (2 karty **A** i 5 kart **B**). Jeśli ktoś kupi kartę **A**, to rząd tych kart nie jest uzupełniany. Na końcu rundy uzupełnione zostaną tylko karty ze stosu **B**, tak aby powstał z nich rząd 5-ciu odkrytych kart.

Nowa runda rozpoczyna się w momencie, kiedy gracze uzupełnią karty na Bazarze oraz odłożą na środek stołu wszystkie kości i znacznik Gracza Rozpoczynającego. Kolejną rundę rozpoczyna ten z graczy, który w poprzedniej rundzie posiadał w swoim stosie zagarniętych łupów znacznik Gracza Rozpoczynającego.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast w momencie, kiedy na końcu rundy w stosie **C** zabraknie kart do uzupełnienia rzędu złożonego z 5-ciu odkrytych kart. W takiej sytuacji należy przejść do podliczenia zdobytych Punktów Reputacji.



Porównajcie liczbę symboli zwolenników na zakupionych kartach (symbol w lewym górnym rogu). Gracz z największą ich liczbą otrzymuje 3 Punkty Reputacji, a drugi z kolei gracz 1 Punkt Reputacji (punkty dodaje się do swojego wyniku – nie wymienia się ich na żetony Reputacji).



Porównajcie liczbę posiadanych żetonów Złota. Gracz z największą ich liczbą otrzymuje 3 Punkty Reputacji (punkty dodaje się do swojego wyniku – nie wymienia się ich na żetony Reputacji). Za drugie miejsce nie jest przyznawana nagroda.

Jeżeli w którymkolwiek z powyższych przypadków jest remis, remisujący ze sobą gracze otrzymują o 1 Punkt Reputacji mniej niż normalnie. Podliczcie Punkty Reputacji na zakupionych kartach Bazaru, które przynoszą punkty na końcu gry.

Podliczcie liczbę posiadanych żetonów Reputacji. Każdy taki żeton wart jest jeden Punkt Reputacji.

Zsumujcie wszystkie zdobyte Punkty Reputacji. Wygrywa gracz, który zdobył ich najwięcej! Jeżeli jest remis, wygrywa osoba, która posiada więcej kart Bazaru. Jeśli i w tym wypadku jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą żetonów wpływających na wynik (żetony Złota i Reputacji). Jeżeli i w tym przypadku podział punktów wskazuje na remis, wygrywa ten gracz, który jako pierwszy skradnie ze środkła stołu znacznik Gracza Rozpoczynającego i ucieknie, krzycząc „Buahaha!”.