



Unai Rubio

LOUPEŽ

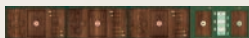
EUROPA



Keymaster™

SK

SÚČASTI HRY



1 HERNÝ PLÁN



1 BODOVACÍ
BLOK



2 PREHLADY
HRÁČOV



1 FIGÚRKA LUPIČA



3 UKAZOVATELE ÚSPECHU



10 MINCÍ



12 KORISTÍ



4 diamanty
4 obrazy



4 starožitnosti



BALÍČEK LOKALÍT • 28 KARIET

8 kariet základných lokalít

20 kariet lokalít miest (5 Z KAŽDÉHO)



BALÍČEK LUPIČOV • 27 KARIET

15 kariet základných lupičov

12 kariet lupičov miest (3 Z KAŽDÉHO)



BALÍČEK VYBAVENIA • 54 KARIET

30 kariet základného vybavenia

24 kariet vybavenia miest (6 Z KAŽDÉHO)

POĎAKOVANIE A AUTORI: Hra bola v origináli vydaná vďaka podpore našej komunity na Kickstarteri. Ďakujeme za vaše nadšenie a lásku k spoločnému hraniu. Bez vás by sme to nedokázali! *Príjemné hranie!*

Návrh hry: Unai Rubio • **Vývoj:** Mattox Shuler, Matt Aiken a Jen Graham-Macht **Ilustrácie:** Josh Emrich • **Symboly a rozvrhnutie:** Mattox Shuler a Josh Emrich • **Redakcia pravidiel:** Press Pot Games - Travis D. Hill, Donny Behne • **Sadzba pravidiel:** Brigitte Indelicato • **Návrh vložky:** Noah Adelman z Game Trayz • **Testovanie:** Dan Angevine, Jerry Campbell, Devin Carney, Jason Cordes, Krista Cox, Stephanie Esper a Marc Kempster

*Nechcete čítať pravidlá?
Pozrite si videonávod!*



Emrich

STRANA 3 – 4 Príprava hry

STRANA 5 – 8 Prehľad kôl – najímanie lupičov a nákup vybavenia

STRANA 9 – 12 Symboly a kombá

STRANA 13 Príklad ťahov

STRANA 14 – 16 Koniec hry a bodovanie

STRANA 17 – 18 Mestá v hre Lúpež: Európa

ÚVOD

Stať sa najslávnejším lupičom v Európe nedokáže len tak hocijaký zlodejčiek. Budeš musieť podniknúť odvážne vlámania v tých najlukratívnejších lokalitách po celom kontinente. Dávaj si však pozor! Tvoj lupičský rival sa snaží presne o to isté a mohol by ti tvoje dokonale premyslené plány zničiť. Prekabáť ho, zaobstaraj si tú správnu partiu pomocníkov a najlepšie vybavenie, a ukáž mu, ako sa robí dokonalá lúpež.



PODSTATA & CIEĽ HRY

Lúpež je hra pre dvoch hráčov, v ktorej sa počas šiestich kôl budú snažiť získať čo najviac víťazných bodov. V rámci jednotlivých herných kôl budú k trojici lokalít vykladať karty lupičov a na ne karty vybavenia. Po vyložení karty si hráči vždy vzájomne vymenia karty v ruke, takže získajú prístup ku kartám, ktoré doteraz držal súper! Na konci hry si potom spočítajú víťazné body, aby zistili, kto sa stal lupičom tejto partie.

CESTY K VÍŤAZSTVU ★



LOKALITY • Snaž sa posunúť ukazovateľ úspechu pri jednotlivých lokalitách čo najbližšie k svojej strane herného plánu. Len tak na konci hry získaš vytúžené body za lokalitu a ďalšie bonusy.






KARTY • Aj keď sa ti v niektorej lokalite nepodarí zvíťaziť, môžeš získať body za jednotlivé karty lupičov a vybavenia alebo ich kombinácie.



ULÚPENÁ KORISŤ • Odnies si z lokality čo najpestrejšiu korisť. Za zbierky jedinečných koristí totiž môžeš na konci hry získať peknú hrstku bodov.



PRÍPRAVA HRY

- 1 Pripravte herný stôl** tak, aby ste mohli so súperom sedieť oproti sebe. Uprostred stola medzi sebou rozložte herný plán dlhšími stranami smerom k sebe. K jednému z koncov plánu vyskladajte zásobu 10 mincí.
- 2 Pripravte balíčky** • Vyhľadajte všetky základné karty lupičov , vybavenia  a lokalít  a roztriedte ich do príslušných balíčkov. Potom si zvolte mesto, v ktorom chcete hrať, vyhľadajte všetky jeho karty (lupičov, vybavenia a lokalít), roztriedte ich a zamiešajte do príslušných základných balíčkov. Nevyužíte karty miest ponechajte v krabici, v tejto hre sa neobjavia.



Pre vašu prvú partiu odporúčame zvoliť očarujúci Paríž. Na stránkach 17 – 18 si môžete prečítať viac o špecifikách každého z miest.

ZÁKLADNÁ KARTA

KARTA MESTA



Karty lupičov, vybavenia a lokalít vzťahujúce sa k niektorému z miest majú v ľavom dolnom rohu vytlačený symbol daného mesta. Základné karty neobsahujú žiadny symbol.



2

Zamiešajte všetkých 5 lokalít daného mesta medzi 8 základných lokalít.



3

3



1



TVOJA STRANA LOKALÍT

- 3 Pripravte karty na hernom pláne** • Zamiešané balíčky lupičov a vybavenia položte lícom dole na vyznačené miesta na hernom pláne. Potom vezmite zvrchu balíčka lokalít 3 karty a vyložte ich po jednej lícom hore na tri vyhradené miesta herného plánu. Všetky nevyužité karty lokalít vráťte do krabice.
- 4 Pripravte korisť** • Na vyhradené miesta pri každej z trojice lokalít náhodne vyložte štyri žetóny koristi, stranou so symbolmi hore. Môžete to urobiť napríklad tak, že si najskôr všetky žetóny rozložíte lícom dole na stôl, zamiešate ich a potom ich postupne vyskladáte na vyhradené miesta pri každej z lokalít.
- 5 Pripravte zvyšné prvky herného plánu** • Na prostredné políčko všetkých troch ukazovateľov úspechu položte ukazovateľ úspechu a na políčko *Intro* počítadla kôl umiestnite figúrku lupiča. Teraz je všetko pripravené!



2

Zamiešajte všetkých troch lupičov daného mesta medzi 15 základných lupičov.

3



2

Zamiešajte všetkých 6 kariet vybavenia daného mesta medzi 30 kariet základného vybavenia.

3



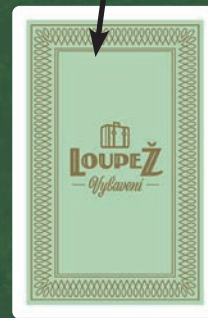
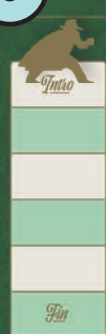
4



5



5



H TVOJ „ÚKRYT“, DO KTORÉHO SI BUDEŠ UKLADAŤ NALÚPENÚ KORISŤ A ODHODENÉ KARTY.

PRIEBEH KOLA

Na začiatku každého kola sa pozrite na počítadlo kôl. Symbol vytlačený vedľa figúrky lupiča určuje tri zásadné veci: **1.** balíček, z ktorého sa rozdávaly karty, **2.** počet rozdaných kariet a **3.** lupiča, ktorý bude v danom kole hrať prvý.

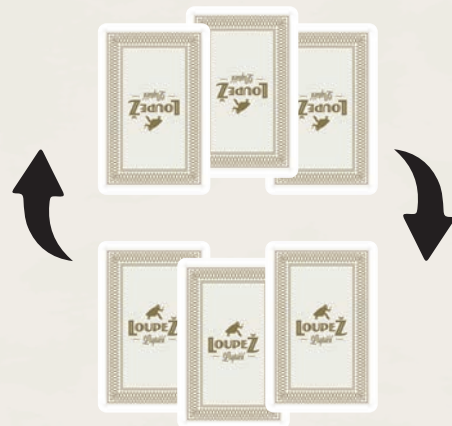


Figúrka lupiča v prvom kole stojí vedľa tohto symbolu, ktorý je umiestnený pri balíčku lupičov a zobrazuje 4 bodky. Každý z hráčov tak bude na začiatku kola v ruke držať 4 karty z balíčka lupičov.

Herné kolá majú rôzny počet ťahov, ktorý sa odvíja od toho, s koľkými kartami sa začína. Samotný ťah má jednoduchý priebeh:

- začínajúci hráč zahrá jednu kartu z ruky,
- druhý hráč zahrá jednu kartu z ruky,
- obaja hráči si vzájomne vymenia karty, ktoré držia v ruke.

Takto hra pokračuje až do chvíle, keď vám zostáva v ruke jediná karta. Namiesto toho, aby ste si tieto svoje posledné karty vymenili, odhodte ich lícom nahor do svojho úkrytu (označeného symbolmi pri okraji herného plánu). Tým kolo končí. Posuňte figúrku lupiča o políčko nižšie, rozdajte karty tak, ako určuje symbol vedľa jeho figúrky, a pustite sa do ďalšieho kola. Počas celej partie sa teda striedajú kolá, v ktorých sa na lokality ukladajú karty lupičov, s kolami, keď sa na lupičov ukladajú karty vybavenia. Po odohraní posledného kola (*Fin*) hra končí a počítajú sa získané víťazné body.



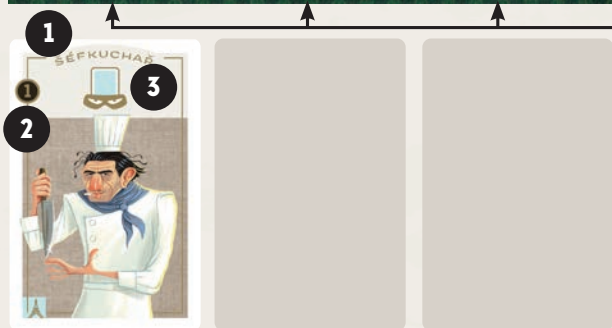
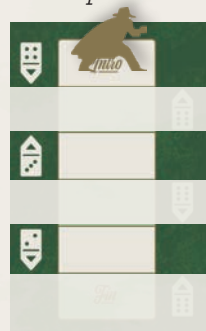
Každý hráč odohrá 1 kartu, načo si hráči medzi sebou prehodia všetky karty, ktoré držia v ruke.

ČO JE DRAFTOVANIE • Herná mechanika, pri ktorej si hráči vezmú kartu a potom si zvyšné karty vzájomne vymenia. Dávaj pozor na karty, ktoré potrebuješ, ale zároveň aj na tie, ktoré odovzdáš súperovi. *Pokiaľ si lupiča nenajmeš, ihneď sa vydá skúsiť šťastie ku konkurencii!*

KOLÁ NAJÍMANIA LUPIČOV

Základným predpokladom úspechu každej lúpeže je dobre zostavený tím. V priebehu partie vás čakajú tri kolá najímania lupičov, počas ktorých budete na zvolené lokality vysielat svojich lupičov. Každý lupič má iné schopnosti, vyjadrené symbolmi pod jeho menom. Môže tak posunúť ukazovateľ úspechu a priblížiť vás k výhre v lokalite, alebo priniesť body za kombinácie kariet, či pomôcť získať koristi danej lokality. Mnohí lupiči sú tiež zdrojom mincí, ktoré sa vám budú hodiť v nasledujúcich kolách nákupu vybavenia.

Kolá najímania
lupičov



AK SI NA ŤAHU V KOLE NAJÍMANIA LUPIČOV:

1. Vylož kartu lupiča na niektorú z prázdnych pozícií pri lokalitách na svojej strane herného plánu.
2. Vezmi si toľko mincí, koľko udáva symbol na karte tohto lupiča.
3. Vyhodnoť prípadné aktivované symboly (pozri strany 9 – 10).

Ku každej z lokalít je možné z každej strany plánu priložiť až troch lupičov, ako naznačujú značky ▼.

Keď už na svojej strane herného plánu zaplníš všetky tri pozície danej lokality, nemôžeš k tejto lokalite prikladať žiadnych ďalších lupičov. Tvoj súper však môže k tejto lokalite priložiť môže, ak sú niektoré pozície na jeho strane herného plánu doposiaľ voľné. Všetky tri pozície lokality sú rovnocenné, takže nezáleží na tom, na ktorú z nich lupiča vyložíš.



FARBA KARIET LUPIČOV

BÉŽOVÁ • Všetky karty lupičov majú béžovú farbu a tvoria kombá so symbolmi používajúcimi túto farbu (viď strana 11).

ŠETRIŤ SA OPLATÍ • Niektorí lupiči ponúkajú cenné schopnosti, neprinesú vám však veľa peňazí, niekedy vôbec žiadne. Nezabudnite sa dobre pripraviť na nadchádzajúce kolo nákupu vybavenia, keď budete na nákup väčšiny vybavenia, obzvlášť toho účinnejšieho, potrebovať mince. Každé ďalšie kolo navyše prinesie menší a menší počet lupičov.

KOLÁ NÁKUPU VYBAVENIA

Kolá nákupu vybavenia

V každej partii vás čakajú aj tri kolá nákupu vybavenia. Víťazom sa stane len ten, kto dokáže lepšie skombinovať správne vybavenie so správnou partiou lupičov. Počas týchto kôl budete na karty svojich lupičov ukladať vybavenie. Každý z lupičov môže niesť nanajvýš tri karty vybavenia. Niektoré z nich majú uvedenú cenu, ktorú treba pred ich vyložením zaplatiť – stačí vrátiť uvedený počet mincí do spoločnej zásoby.



AK SI NA ŤAHU V KOLE NÁKUPU VYBAVENIA, MÔŽEŠ

1. Vybrať kartu vybavenia, ktorú chceš zahrať, a zaplatiť za ňu.
2. Položiť túto kartu na niektorého zo svojich lupičov (najviac 3 karty na lupiča).
3. Vyhodnotiť prípadné aktivované symboly na tejto karte (viď strany 9 – 10).
4. Skontrolovať, či sa neaktivovali aj nejaké efekty na kartách lupičov alebo lokalít.

ALEBO Odhodiť jednu kartu vybavenia z ruky a vziať si jednu mincu.

Vybavenie umiestňujete na kartu lupiča alebo na naposledy zahranú kartu vybavenia daného lupiča tak, aby boli všetky symboly a farby predtým zahraných kariet dobre viditeľné.



Najviac 3 karty
vybavenia na lupiča



KTO SI POČKÁ, TEN SA DOČKÁ · Môžeš sa rozhodnúť kartu vybavenia odhodiť napríklad v situácii, keď nemáš na jej zaplatenie, potrebuješ peniaze na kartu, ktorá sa k tebe vráti budúci ťah, alebo chceš súperovi odoprieť kartu, ktorá by sa jeho partii náramne hodila.

LUPIČSKÁ PARTIA

Každá karta lupiča alebo vybavenia, ktorú priložíte k lokalite, sa stane súčasťou partie tejto lokality. Všetky karty v rámci partie fungujú ako celok. Pokiaľ teda chcete aktivovať symboly niektorého z lupičov, nemusíte karty vybavenia prikladať priamo k nemu, stačí, keď bude nová karta v rovnakej lokalite. Prikladaná karta pôsobí na všetky symboly v danej lokalite.

FARBY KARIET VYBAVENIA

Karty vybavenia môžu mať rôzne farby. Tieto farby môžu aktivovať symboly na ostatných kartách danej lokality. V každej partii na vás čakajú karty základného vybavenia v štyroch farbách a karty vybavenia zvoleného mesta so svojou vlastnou farbou Kombináciou kariet a symbolov rovnakej farby dosiahnete maximálnu efektivitu svojej lupičskej partie (viď strana 11).



FIALOVÉ karty sa zameriavajú na posúvanie ukazovateľa úspechu, pomáhajú teda vyhrať danú lokalitu.



ŽLTÉ karty vám zarobia peniaze na nákup štýlového vybavenia.



Karty s **FARBOU MESTA** majú rôzne zameranie, v závislosti od vybraného mesta. V každej partii sa objaví iba jedna z farieb miest.



ZELENÉ karty vám pomôžu so získaním koristi.



ČERVENÉ karty dokážu odhadzovať vyložené karty súpera.



ĽUBOVOĽNÁ FARBA VYBAVENIA

zastupuje ktorúkoľvek z farieb vybavenia vrátane farieb vybavenia miest.




PREZIERAVOSŤ SA VYPLÁČA • Ak chceš vyhrať lokalitu, niekedy je dobré ponechať si do ďalších kôl dostatok voľných pozícií na vykladanie vybavenia. Budeš sa tak môcť brániť proti posunom ukazovateľa úspechu v neskorších fázach hry.

EFEKTY JEDNOTLIVÝCH SYMBOLOV

Symbody a ich interakcie s ostatnými kartami predstavujú kľúčový prvok hry *Lúpež: Európa*. Hra obsahuje iba päť základných symbolov. Na nasledujúcich dvoch stranách sa dozviete, čo znamenajú a ako ovplyvňujú ostatné prvky v hre. Efekty symbolov pri jednotlivých mestách sú následne opísané na stranách 17 – 18.

EFEKTY, KTORÉ SA VYHODNOCUJÚ OKAMŽITE



Posuň ukazovateľ úspechu • Posuň ukazovateľ úspechu  v tejto lokalite o 1 políčko smerom k sebe (viď strana 11).




Vezmi si mincu • Vezmi si zo zásoby 1 mincu (viď strana 11).





Spál' kartu • Odhoď jednu z vrchných kariet vybavenia na súperovej strane tejto lokality a vráť späť efekt jej symbolu (viď strana 12).



Vezmi si korisť • Vezmi si z tejto lokality korisť vyobrazenú na symbole a umiestni si ju do úkrytu.

Symbol  dovoľuje vziať si ľubovoľnú korisť tejto lokality (viď strana 14).

Vyhodnoť efekt každého jedného symbolu na karte. *Karta vybavenia Inkognito smoking* napríklad v danej lokalite okamžite dvakrát posunie . *Karta Dymová clona* narozdiel od toho posunie  len raz, ale prináša hráčovi na konci hry 1 bod.

EFEKTY VÍTAZNÝCH BODOV SA VYHODNOCUJÚ NA KONCI HRY



ZISK BODOV

Získavaš jeden bod za každú hviezdu v symbole alebo body za uvedený počet hviezd.

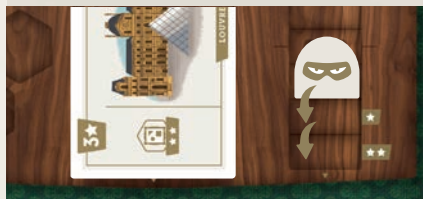
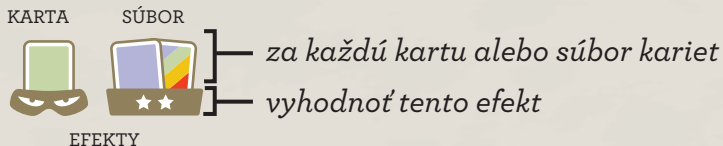





PERFEKTNÁ VYVÁŽENOSŤ • Skúsenejší lupič vie, aké efekty potrebuje vyložiť navrch a kedy nastáva tá správna chvíľa na posun ukazovateľa úspechu alebo zisk koristi.

KOMBO EFEKTY

Niekedy sa stretnete so symbolmi v páre, opisujúcimi efekt, ktorý nastane pri splnení určitej podmienky. Ich aktivácia najčastejšie závisí od prítomnosti karty určitej farby v danej lokalite. Tieto symboly predstavujú trvalé kombo efekty, ktoré sa počas partie môžu vyhodnotiť viackrát.

Kombo efekty sa čítajú zhora nadol takto:



Tento symbol napríklad hovorí „Za každú zelenú kartu vo svojej partii posuň  o jedno políčko k sebe.“ Ak by si teda vyložil Dirigenta k partii, ktorá už obsahuje 2 zelené karty, ihneď by si posunul  o 2 políčka smerom k sebe. Ide o trvalý efekt, takže ak v niektorom z budúcich ťahov vyložíš do tejto partie zelenú kartu, znova posunieš  o jedno políčko smerom k sebe.



Kombo efekty s víťaznými bodmi sa vyhodnotia na konci hry. Tento symbol napríklad hovorí „Za každú zelenú kartu + kartu vybavenia ľubovoľnej farby vo svojej partii získavaš 2 body.“ V príklade vľavo by si momentálne za kartu Pôžitkář získal 2 body na konci hry, pretože partia obsahuje jeden súbor zelenej + ľubovoľnej farby (v tomto prípade zelenej).



Niektoré kombo efekty neuvádzajú farbu karty, ale symbol koristi. V takom prípade získaš na konci hry za každú korisť vyobrazeného druhu, ktorú máš v úkryte, uvedený počet bodov. Symbol na obrázku naľavo, udávajúci odmenu v lokalite Louvre, tak napríklad hovorí „Získavaš 2 body za každý obraz vo svojom úkryte.“ Ak si teda ukončil partiu s tromi obrazmi a zvíťazil v lokalite Louvre, prinesie ti tento efekt 6 bodov.

SUPERKOMBÁ • Pokiaľ budeš vykladať karty s rovnakými farbami kombo efektov, dosiahneš maximálnu efektivitu svojej lupičskej partie. Zároveň tým ale budeš svojmu súperovi signalizovať, o aké karty budeš mať počas draftovania záujem. Vždy je preto dobré mať v zálohe plán B pre prípad, že ti tvoje veľké kombo nevyjde!

LOKALITY A AKO ICH VYHRAŤ



vítězné body efekt lokality bonusové body

Karty lokalít zobrazujú miesto, na ktorom má dôjsť k lúpeži. Na každej z troch lokalít nájdete 4 koristi, kartu lokality, stupnicu úspechu a 3 pozície pre karty lupičov na každej strane herného plánu.

Na konci hry odmení lokalita toho, kto posunie 🧢 k svojej strane, víťaznými bodmi. Ďalšie bonusové body potom môže víťaz danej lokality získať, ak sa mu podarí 🧢 posunúť naozaj ďaleko. Ak sa ukazovateľ úspechu nachádza na konci hry presne uprostred, túto lokalitu nevyhral nikto.

Body za víťazstvo v lokalite sa skladajú zo základného počtu bodov, doplneného často o kombo efekt prinášajúci ďalšie body podľa toho, ako veľmi sa víťazovi podarilo splniť jeho podmienky. *Lokalita vo vyššie uvedenom príklade tak víťaznému hráčovi prinesie 5 základných bodov a ďalší bod za každú kartu lupiča (béžová farba) v tejto lokalite.*

V niektorých lokalitách sa ešte stretnete aj s trvalým **efektom lokality**, vytlačeným na tmavšom pozadí. Tento efekt poskytuje obom hráčom výhody pri každom splnení jeho podmienky.

Poznámka: Ak by si mal posunúť 🧢, ktorý sa už nachádza na políčku najbližšie k tebe, 🧢 potom neposúvaj a efekt ignoruj.




MINCE V HRE LÚPEŽ: EURÓPA A ICH OBMEDZENÁ ZÁSoba

V hre je iba 10 mincí. Ak máš získať mince, ale v zásobe žiadne nie sú, vezmi si ich od svojho súpera za podmienky, že ich vlastníš menej ako on. Mince si v takom prípade ber jednu po druhej, pokiaľ nebudeš mať rovnaké alebo väčšie množstvo ako on.



Postup lepšie objasní tento príklad: Povedzme, že vlastníš 4 mince a tvoj súper 6. Vyrožíš lupiča, ktorý ti umožňuje získať 2 mince. Pokiaľ je spoločná zásoba prázdna, vezmeš si od súpera 1 mincu. Na tú druhú ale už nárok nemáš, pretože teraz máte rovnaký počet mincí.

NEUNÁHLI SA • Aj keď môže náskok na niektorej z lokalít odradiť súpera od hrania kariet na tomto mieste, umožní mu sústrediť plnú pozornosť na tie ostatné.

PÁLENIE KARIET

Hneď ako vyložíš kartu s , vyber si jednu zo súperových vrchných kariet vybavenia ležiacich na lupičovi v tejto lokalite. Súper musí túto kartu odhodiť. Ak táto karta obsahuje nejaké symboly s okamžitým efektom, vráť späť efekty týchto symbolov. Nevracaj však efekty získané skôr prostredníctvom kombo efektov na iných kartách. Ak je na spálenej karte:






Posuň  o toľko políček k sebe, koľko symbolov  sa nachádza na pálenej karte.



Súper vráti do zásoby toľko mincí, koľko je vyobrazených na karte. Ak nemôže vrátiť plný počet, musí odhodiť všetky svoje mince.



Súper vráti vyobrazenú korisť zo svojho úkrytu späť na jej políčko v danej lokalite. Ak zničíš , potom si môže súper vybrať, aký druh koristi vráti. Ak korisť vyobrazeného druhu nevlastní, nemusí vracat žiadnu korisť.

Spálenie karty so symbolom  nemá žiadny efekt a spálenie  nepredstavuje žiadny okamžitý efekt, pretože body sa počítajú až na konci hry.



OCHRANA PRED SPÁLENÍM – Kartu môžete pred spálením ochrániť tým, že cez ňu vyložíte inú kartu vybavenia, alebo vyložením karty s ochranou proti spáleniu, ktorá chráni všetky karty vyobrazeného druhu v tejto partii.



TROJITÁ HROZBA • Základná hra obsahuje 3 karty Flamb-o-master. Pokiaľ si ale chcete ochrániť svoje cenné náradie pred spálením, môžete na Flamb-o-mastera vyložiť iné karty vybavenia.

PRÍKLADY ŤAHOV V KOLE NÁKUPU VYBAVENIA

- 1 Súper vyloží na Bankára kartu Jednoduché prestrojenie. Vďaka 🦋 na tejto karte posunie o 1 políčko k sebe a potom ešte o 1 políčko vďaka kombo efektu 🦋 na Plukovníkovi.
- 2 Hneď ako si na ťahu, zareaguješ zaplatením dvoch mincí a vyložením karty Flamb-o-mastera na svojho Umeleca. **Poznámka:** Pretože na Umeľcovi teraz ležia 3 karty vybavenia, nemôžeš naň vykladať žiadne ďalšie.
- 3 Rozhodneš sa spáliť súperovu Plazmovú rezačku, takže ju musí odhodiť do svojho úkrytu a vrátiť späť efekt tejto karty (vrátiť 4 mince do zásoby).
- 4 Súper má len 3 mince, takže vráti všetky, ktoré vlastní. Pri spálení karty sa vracia späť iba jej okamžitý efekt. Ostatné efekty, získané skôr, ako je 🦋 na Bankárovi, sa nevracajú.

NAJLEPŠIA OBRANA • Vyloženie Flamb-o-mastera na Kufor poslúžilo zároveň aj ako ochrana. Pokiaľ by súper neskôr tiež vyložil Flamb-o-mastera, nemohol by Kufor spáliť, pretože nejde o vrchnú kartu.

SÚPER



TY

KONIEC HRY A BODOVANIE

Po odhodení poslednej zvyšnej karty zo šiesteho kola si obaja hráči spočítajú víťazné body. Vytiahnite zo škatule bodovací blok a napíšte do záhlavia svoje mená. Sčítanie bodov prebieha v štyroch krokoch. V každom z nich si obaja hráči spočítajú body zo symbolov a kombo efektov na príslušných kartách a až potom prejdú k ďalšiemu kroku.



Lokality • Určte víťaza každej z troch lokalít a pri všetkých svojich víťazných lokalitách sčítajte víťazné body za lokalitu a pripočítajte prípadné bonusy za úspech. Pokiaľ nie je uvedené inak, vzťahujú sa kombo efekty pri víťazných bodoch za lokalitu len na partiu na strane herného plánu patriacu víťaznému hráčovi.



Lupiči • Pripíšte si body z kariet lupičov vyložených v každej zo svojich partíí.



Vybavenie • Pripíšte si body z kariet vybavenia v každej zo svojich partíí.



Korist' • Roztriedte svoju korisť do zbierok obsahujúcich jedinečné symboly (zbierka teda nesmie obsahovať dva rovnaké druhy koristí).

Každá jedna korisť, ktorú nemožno spárovať s iným druhom, má cenu 2 body. Zbierka dvoch rôznych koristí má cenu 5 bodov. Zbierka so všetkými tromi druhmi koristi má cenu 9 bodov. Je možné získať body za rôzne zbierky, žiadna korisť sa však nesmie použiť vo viac ako jednej zbierke.

Teraz spočítajte všetky svoje body! Víťazom sa, samozrejme, stáva hráč, ktorý ich dokázal získať najviac. V prípade rovnakého počtu rozhoduje počet mincí. Ak je výsledok stále nerozhodný, porovnajte počet koristí. Pokiaľ ani potom nie je rozhodnuté o víťazovi, nezostáva nič iné, ako si zmerať schopnosti v ďalšom dueli.



= 2 BODY

Samostatná korisť



= 5 BODOV



Zbierka dvoch rôznych



= 9 BODOV












Zbierka všetkých troch



PRÍKLAD BODOVANIA

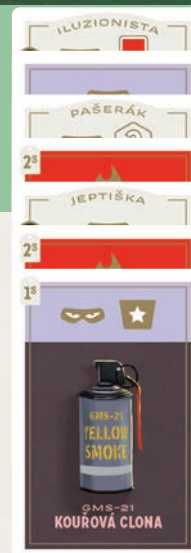
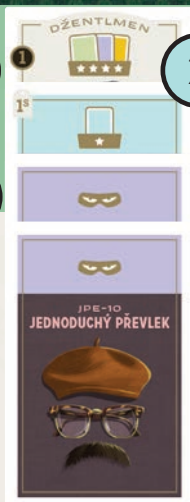
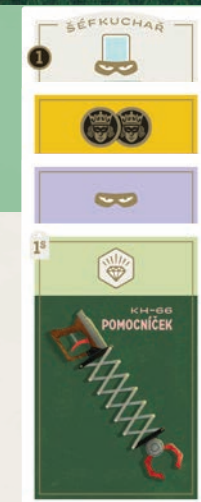
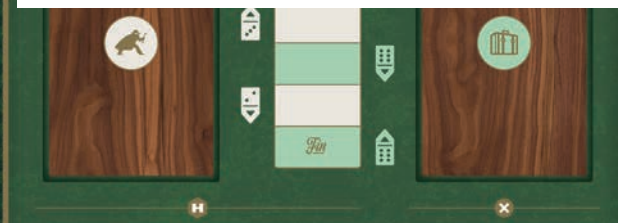


Na účely tohto príkladu budeme sčítavať len body hráčky na obrázku, ktorú sme si pomenovali Tereza.

- 1 Lokality** - Tereza vyhráva Louvre a Moulin Rouge, pretože sa  týchto lokalít nachádza bližšie k jej strane herného plánu. V lokalite Jachta nevítajú nikto, pretože  skončil uprostred ukazovateľa úspechu. Za Louvre získa Tereza odmenu  +  2 body za každý ukoristený obraz (má ich v úkryte spolu dva), dohromady teda 7 bodov. Za Moulin Rouge získa  +  1 bod za každú kartu lupiča (ktoré má v tejto lokalite vyložené 3), spolu teda 8 bodov. K tomu ale ešte získava 2 bonusové body za umiestnenie  v lokalite Moulin Rouge. Za lokality teda Tereza získa dohromady 17 bodov.
- 2 Lupiči** - Následne si Tereza prezrie každú svoju kartu lupiča v partii. Pri Jachte jej Herečka prináša  (2 body za každý súbor žltej + ľubovoľnej karty vybavenia). Tereza môže vytvoriť 1 súbor so žltou Plazmovou rezačkou a bledomodrou kartou, získa teda 2 body. Keďže je každú kartu možné v rámci daného kombo efektu použiť len v jednom súbore, nemôže Tereza v tejto lokalite vytvoriť žiadny ďalší súbor. Pri Louvri získava za Pôžitkára . Tereza môže z troch zelených kariet a jednej červenej karty v tejto partii vytvoriť 2 súbory, spolu za 4 body. Pri Moulin Rouge sa jej podarilo zložiť 1 súbor pre Džentlmena  za 4 body a 3 súbory pre Dámu  za 6 bodov. Za lupičov teda Tereza získava dokopy 16 bodov.



Češ' medzi lupičmi: Odhodené karty nechajte ležať tak, aby na ne súper videl a bolo tak zrejmé, ktoré karty sa odohrali alebo odhodili.



3 Vybavenie - Potom sa Tereza zameria na karty vybavenia pri každej z lokalít. Pri Jachte má 1 žltú kartu vybavenia so symbolom 1 bodu ★. Pri Louvri získava za Kufor 1 bod za každú zelenú kartu. Za 3 zelené karty v tejto partii teda získava 3 body. Pri Moulin Rouge má vyložené 2 karty Plans Cachés a každá z nich prináša 1 bod za každú bledomodrú kartu. Keďže sa v tejto partii nachádzajú 2 bledomodré karty, získava Tereza za každú kartu Plans Cachés 2 body, dokopy teda 4 body. *Za vybavenie teda Tereza získava dohromady 8 bodov.*

4 Korisť - Teraz Tereza roztriedi získanú korisť – podarilo sa jej zložiť 1 kompletnú zbierku všetkých troch jedinečných korisťí za 9 bodov a 1 zbierku dvoch jedinečných korisťí za 5 bodov. *Za korisť teda Tereza získa dokopy 14 bodov.*

Výsledné skóre, ktorým sa Tereza môže pochváliť, teda predstavuje 55 bodov. To je poriadny výkon! Ako jej mohol Denis prenechať všetky tie karty, z ktorých zostavila svoje kombá? Bodové zisky sa v priemere pohybujú medzi 30 a 40 bodmi v závislosti od zvoleného mesta.

MESTÁ V HRE LÚPEŽ: EURÓPA

Každé zo štvorice miest, ktoré prináša hra Lúpež: Európa, vám pri stole ponúkne trochu iný hernolúpičský zážitok. Na nasledujúcich riadkoch je stručne opísané každé z miest, spolu s príkladmi nových symbolov, na ktoré nenarazíte v základnej hre.



Paríž je domovom jedných z najstarších a najcennejších diamantov, starožitností a obrazov na svete! Lokality ponúkajú body navyše za ulúpenú korisť a efekty vybavenia sa točia okolo bodových komb.



Za každú korisť v úkryte si na konci pripočítaj 1 bod.



Barcelona vyniká krásou a pravidelným usporiadaním svojich štvrtí. Toto mesto prináša nový symbol „oka“, ktoré ti môže na konci hry priniesť ďalšie bonusy v prípade, že má vrchná karta vybavenia v tvojej partii rovnakú farbu ako vyobrazené oko.

Pokiaľ máš na konci hry v tejto partii ako vrchnú kartu oranžovú kartu,

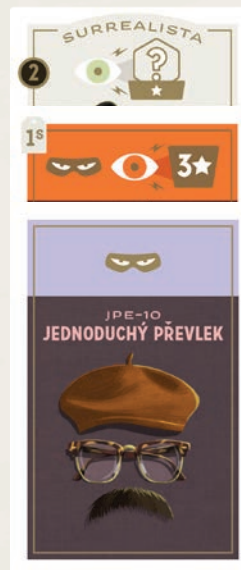


získavaš 3 body.



Za každú kartu tejto farby vo svojej a súperovej partii tu získavaš 1 bod.

V tomto príklade sú navrchu fialová a oranžová karta, takže všetky symboly oka fialovej a oranžovej farby uplatnia počas bodovania svoje efekty (Anarchista a Fascinátor). Surrealistova schopnosť sa tu neaktivuje, pretože v tejto partii nie je žiadna vrchná karta zelená.





Rím je mestom cisárov a starobylých rodov, preto buďte v strehu! Ukazovatele úspechu sú tu oveľa živšie a hráči majú možnosť získať viac bodov za víťazstvo v lokalitách. Každé miesto lúpeže sa tak stáva doslova bojovým poľom.



Za každú kartu tohto druhu odhodenú do svojho úkrytu si posuň ukazovateľ úspechu o 1 políčko.



Za každú kartu tohto druhu odhodenú do svojho úkrytu získaš 1 bod.



Ak vyhráš túto lokalitu, získaš 2 body.



Za každú kartu tohto druhu v súperovej partii tu získaš 1 bod.



Londýn je centrom ekonomického rozvoja a obchodu! Mince tu budú meniť majiteľa oveľa častejšie a niektoré sa úplne stratia. Vypraté peniaze sa odstránia zo zásoby a putujú do vašich úkrytov. Nebude ich tak možné použiť na nákup vybavenia a súper na ne nebude mať vplyv. Keď budete pozorovať zmenšujúcu sa zásobu mincí, pripomeňte si pravidlo na strane 11 týkajúce sa nedostatku mincí. Ak má hráč získať mince, a v zásobe žiadne nie sú, bude si obnos doberať od súpera tak dlho, kým bude mať menej ako on.



Umiestni si do úkrytu jednu mincu zo zásoby.



Získaš 1 bod za každú mincu vo svojom úkryte.



Za každú mincu vo svojom úkryte posuň ukazovateľ úspechu o jedno políčko k sebe.




Za každú kartu tohto druhu vo svojej partii si vezmi 1 mincu.



Získavaš tu 1 bod za každú kartu tohto druhu vo svojej a súperovej partii.

VRÁTENIE TOHTO EFEKTU



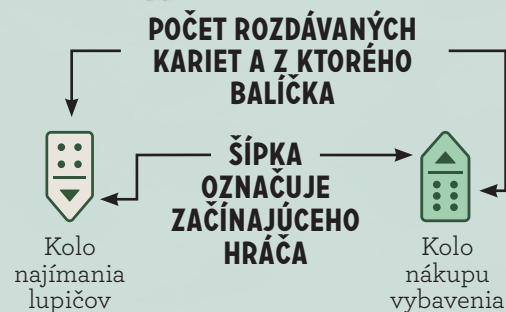
Ak  kartu vybavenia s týmto symbolom, vráti súper zo svojho úkrytu do zásoby 1 mincu.

ZHRNUTIE PRÍPRAVY A PRIEBEHU HRY:

- Vyberte si jedno z miest a zamiešajte jeho karty do zodpovedajúcich balíčkov základnej hry.
- Na herný plán umiestnite trojicu lokalít, spolu s balíčkami lupičov a vybavenia.
- Na vyhradené miesta herného plánu rozložte náhodne vybrané koristi.
- Položte na svoje miesta mince, figúrku lupiča a ukazovatele úspechu.



1. Začnite kolo ťahaním kariet uvedených na symbole vedľa figúrky lupiča (na počítadle kôl).
2. V každom ťahu najskôr vyloží kartu začínajúci hráč, po ňom vyloží kartu jeho súper a nakoniec si obaja vymenia karty.
3. Takto pokračujte, kým vám v ruke nezostáva posledná karta.
4. Namiesto toho, aby ste si ju vymenili, poslednú kartu odhodte lícom hore a posuňte figúrku lupiča dole na ďalšie kolo.
5. Po poslednom kole nákupu vybavenia prichádza čas účtovania. Zistite, kto z vás zvíťazil!



Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa porozprávať (nielen) o našich hrách s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny «Hry nás baví»!



Albi

