

# ART ROBBERY

Il furto è stato semplice, ma ora arriva la vera sfida: dividersi il bottino.

**HEL VETIQ**

Autore  
**Reiner Knizia**

Design  
**Petra Eriksson**



2-5



20'



8-99

## PANORAMICA

Siete un gruppo di ladri che ha appena messo a segno una rapina a un museo d'arte, ma ora arriva la vera sfida: dividersi il bottino. Sarai tu il grande ladro con la refurtiva maggiore... o verrai catturato dalla polizia?

## OBIETTIVO

Essere il giocatore con il maggior punteggio dopo quattro round. Ma non dimenticare di raccogliere Alibi, altrimenti la polizia ti prenderà!

## PREPARAZIONE

Ordinare le tessere Bottino (Disegni, Sculture, Antichità, Dipinti) in quattro pile, distinte in base al retro differente. Posizionare il segnalino Cane da Guardia al centro. Mescolare le carte. Dare a ogni giocatore cinque carte e lasciare le restanti a faccia in giù come mazzo di pesca.

## COME SI GIOCA

Il gioco si svolge nell'arco di quattro round (chiamati raid). All'inizio di ogni raid, mettere al centro tutte le tessere Bottino del rispettivo raid. Il segnalino Cane da Guardia parte dal centro solo nel Raid 1. I raid vengono giocati nel seguente ordine:



Raid 1  
Disegni



Raid 2  
Sculture



Raid 3  
Antichità



Raid 4  
Dipinti

Il giocatore che ha visitato per ultimo un museo inizia il primo raid, poi il gioco prosegue in senso orario. Nel tuo turno, gioca una carta dalla tua mano a faccia in su in cima alla pila degli scarti. Poi prendi la tessera mostrata sulla carta, o dal centro o da un altro giocatore, e mettila a faccia in su davanti a te. Per finire, termina il turno pescando una carta dalla cima del mazzo per avere nuovamente cinque carte in mano. Quando il mazzo di pesca si esaurisce, rimescolare la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo.

Se giochi una carta che non ti lascia prendere una tessera, non succede altro.

## CONTENUTO

- **55 carte:**
  - 36 carte Numero da 0 a 5
  - 6 carte Boss
  - 6 carte Cane da Guardia
  - 7 carte Ladro Avido
- 36 tessere Bottino (9 tessere per ognuno dei 4 raid)
- 1 segnalino Cane da Guardia
- 1 regolamento



Mazzo di pesca a faccia in giù



Raid 2



Raid 3



Raid 4

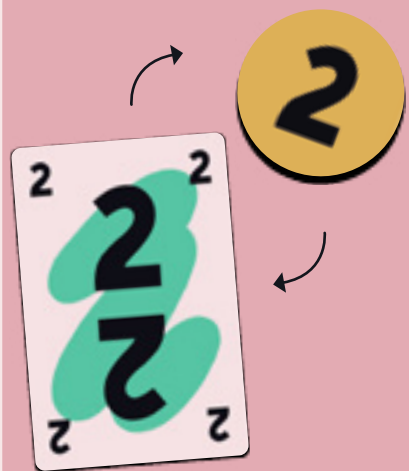


Raid 1



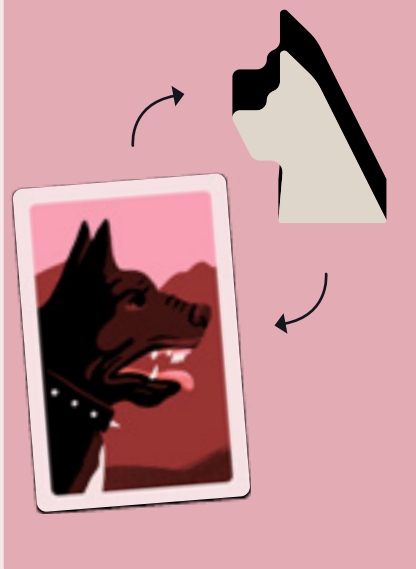
Segnalino Cane da Guardia





### CARTE NUMERO

Quando giochi una carta numero, scartala e prendi la tessera Bottino corrispondente dal centro del tavolo. Se ci sono più tessere con lo stesso valore, prendine solo una. Se non ci sono tessere con quel valore al centro, ruba una tessera con quel valore a un altro giocatore.



### CANE DA GUARDIA

Se rubi una tessera da un altro giocatore che ha il segnalino Cane da Guardia, quel giocatore può decidere di darti il segnalino Cane da Guardia al posto della tessera.

Altrimenti, prendi il segnalino Cane da Guardia quando giochi una carta Cane da Guardia.



### LADRO AVIDO

Quando giochi una carta Ladro Avido, prendi una singola tessera a tua scelta dal centro. Non puoi usare questa carta per prendere una tessera da un altro giocatore.



### IL BOSS

Quando giochi una carta Boss, prendi la tessera Boss. Alla fine del round, puoi tenere la tessera Boss solo se hai anche una tessera di valore 4 o 5 dello stesso round, altrimenti devi scartare la tessera Boss.



### ALIBI

Su alcune tessere Bottino, come quelle di valore 0, troverai dei puntini bianchi chiamati Alibi. Hai bisogno di raccoglierne il più possibile durante ogni raid. Ogni puntino bianco conta come un Alibi. Alla fine della partita, il giocatore con il minor numero di Alibi verrà preso dalla polizia ed eliminato dal gioco.

### FINE DI UN RAID

Un raid termina non appena l'ultima tessera viene presa dal centro.

Il giocatore che ha la tessera Boss può tenerla solo se ha anche una tessera di valore 4 o 5 dello stesso raid, altrimenti la tessera Boss viene rimessa nella scatola.

Tutti i giocatori mettono le loro tessere Bottino in una pila a faccia in su al centro. Ora sono al sicuro e non possono più essere rubate da altri giocatori.

Quindi preparare il raid successivo. Mettere tutte le tessere Bottino del prossimo raid a faccia in su al centro. Ogni giocatore mantiene le carte che ha in mano per il raid successivo. Il mazzo non va rimescolato.

Il giocatore con il Cane da Guardia lo mantiene e dà inizio al nuovo raid.

### FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo il quarto raid.

**Alibi:** Per prima cosa, i giocatori contano il numero di Alibi sulle loro tessere. Con un numero di giocatori tra tre e cinque, il giocatore con il minor numero di Alibi viene arrestato (eliminato); in caso di pareggio, tutti i giocatori col minor numero di Alibi vengono eliminati. In due giocatori, il giocatore con il minor numero di Alibi non viene eliminato, ma deve scartare tessere per un valore totale di 10.



**Bottino:** Successivamente, i giocatori sommano il valore delle loro tessere Bottino. Ogni tessera Boss vale 5 punti.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince.

In caso di pareggio, i giocatori contano i loro Alibi. Il giocatore con il maggior numero di Alibi vince.



Reiner Knizia ringrazia tutti i playtester che hanno contribuito allo sviluppo di questo gioco, in particolare Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Eastale, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin e Chris Lawson.

© Dr Reiner Knizia  
Tutti i diritti riservati.