

ART ROBBERY

Robar fue fácil, pero ahora viene el mayor desafío: Compartir el botín.

HEL VETIQ

Diseño de juego
Reiner Knizia

Arte
Petra Eriksson



2-5



20'



8-99

DESCRIPCIÓN GENERAL

Sois un grupo de ladrones que acaban de robar en un museo de arte, pero ahora viene el mayor desafío: compartir el botín. ¿Serás el gran ladrón que se llevará más botín, o te pillará la policía?

OBJETIVO

Ser el jugador con más puntos después de cuatro rondas. ¡No te olvides de coleccionar coartadas, de lo contrario la policía te atrapará!

PREPARACIÓN

Ordena las fichas de Botín (bocetos, esculturas, antigüedades y pinturas) en cuatro pilas, separadas según su reverso. Coloca la figura del Perro guardián en el centro. Baraja las cartas. Reparte a cada jugador una mano de cinco cartas y mantén las cartas restantes boca abajo en una pila de robo.

CÓMO JUGAR

La partida se juega en cuatro rondas (llamadas incursiones). Al comienzo de cada incursión, pon todas las fichas de Botín de la incursión respectiva en el centro. La figura del Perro guardián solo empieza en el centro durante la incursión n.º 1. Las incursiones se juegan en el siguiente orden:



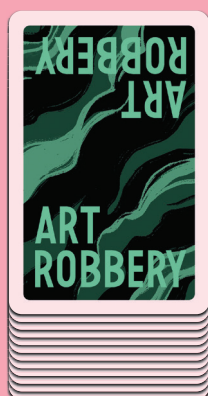
Incursión n.º 1 Bocetos Incursión n.º 2 Esculturas Incursión n.º 3 Antigüedades Incursión n.º 4 Pinturas

El último jugador que visitó un museo comienza la primera incursión, luego el juego continúa en sentido horario. En tu turno, juega una carta de tu mano boca arriba en la pila de descartes que está en el centro. Luego toma la ficha que se muestra en la carta, ya sea del centro o de otro jugador, y colócala boca arriba frente a ti. Finalmente, roba la carta superior de la pila de robo para reponer tu mano de cinco cartas y acaba tu turno. Cuando se acabe la pila de robo, vuelve a barajar la pila de descartes para convertirla en la nueva pila de robo.

Si juegas una carta que no te permite tomar una ficha, no pasa nada más.

CONTENIDO

- **55 cartas:**
 - 36 cartas numeradas del 0 al 5
 - 6 cartas de Jefe
 - 6 cartas de Perro guardián
 - 7 cartas de Ladrón codicioso
- 36 fichas de Botín (9 fichas para cada una de las 4 incursiones)
- 1 figura de Perro guardián
- 1 reglamento



Pila de robo boca abajo



Incursión n.º 2



Incursión n.º 3



Incursión n.º 4

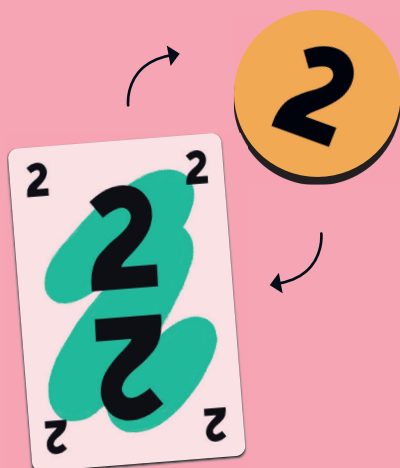


Figura de Perro guardián



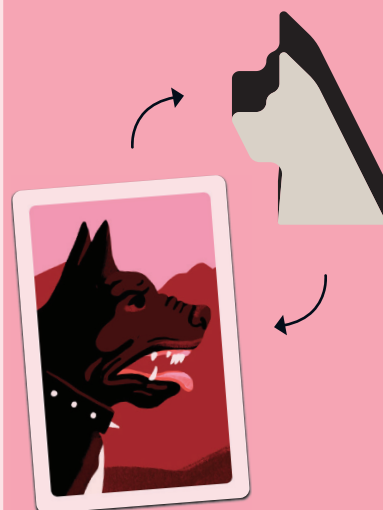
Incursión n.º 1





CARTAS DE NÚMEROS

Cuando juegues una carta de Número, toma la ficha de Botín correspondiente del centro de la mesa. Si hay varias fichas con el mismo valor, solo puedes tomar una de ellas. Si en el centro no hay fichas con ese valor, roba una ficha con ese valor a otro jugador.



PERRO GUARDIÁN

Toma la figura del Perro guardián cuando juegues una carta de Perro guardián. Si robas una ficha de otro jugador que tiene la figura del Perro guardián, ese jugador puede decidir darte la figura del Perro guardián en lugar de la ficha.



LADRÓN CODICIOSO

Cuando juegues una carta de Ladrón codicioso, toma del centro una ficha de tu elección. No puedes usar esta carta para quitarle una ficha a otro jugador.



EL JEFE

Cuando juegues una carta de Jefe, toma la ficha de Jefe. Al final de la ronda, solo puedes quedarte con la ficha de Jefe si también tienes una ficha de valor 4 o 5 de la misma ronda; de lo contrario, debes descartar la ficha de Jefe.



COARTADAS

En ciertas fichas de Botín, como las fichas con el número 0, encontrarás puntos blancos llamados Coartadas. Necesitas recolectar tantas como puedas durante cada incursión. Cada punto blanco cuenta como una Coartada. Al final del juego, el jugador con la menor cantidad de Coartadas será capturado por la policía y eliminado del juego, o perderá parte de su botín si se trata de una partida de dos jugadores.

FIN DE UNA INCURSIÓN

Una incursión termina tan pronto como se toma la última ficha del centro.

El jugador que tiene la ficha de Jefe solo puede quedarse con ella si también tiene una ficha de valor 4 o 5 de la misma incursión; de lo contrario, la ficha de Jefe se devuelve a la caja.

Todos los jugadores colocan sus fichas de Botín en una pila boca abajo frente a ellos. Ahora están a salvo y otros jugadores no pueden robarlas.

A continuación, prepara la siguiente incursión. Coloca todas las fichas de Botín para la próxima incursión boca arriba en el medio. Mantén tu mano de cartas tal como está para la próxima incursión. No barajes el mazo.

El jugador con la figura del Perro guardián la conserva y comienza la nueva incursión.

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina después de la cuarta incursión.

Coartadas: En primer lugar, los jugadores cuentan el número de Coartadas que tienen en sus fichas. En partidas de tres a cinco jugadores, el jugador con menos Coartadas es arrestado (eliminado); si hay un empate, todos los jugadores con el menor número de Coartadas son eliminados. Con dos jugadores, el jugador con menos Coartadas no es eliminado, pero debe descartar fichas por un valor total de 10.

Botín: A continuación, los jugadores suman los valores de sus fichas de Botín. Cada ficha de Jefe vale 5 puntos.

¡El jugador con más puntos es el ganador!

Si hay un empate, los jugadores empatados cuentan sus Coartadas. El jugador con más Coartadas es el ganador.



Reiner Knizia da las gracias a todos los probadores que contribuyeron al desarrollo de este juego, en particular a Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Eastal, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin y Chris Lawson.

© Dr. Reiner Knizia
Reservados todos los derechos.

Importador del Reino Unido: Coiledspring Games
Unit 3, Hampton Hill Business Park
Hampton Hill, TW12 1NP