

КРАЖА ВЕКА

Памятка



Карта снаряжения
определённого
цвета



Любая карта
снаряжения
(включая местные
карты)



Карта
вора



Выкладывайте карты снаряжения поверх
карт воров, не более 3 на каждого вора.

Эффекты карт влияют на все карты
команды, а не только на те, что выложены
поверх друг друга.

КРАЖИ



СИМВОЛ КРАЖИ

Переместите
маркер краж
в свою сторону
на 1 деление



Переместите
маркер краж
в свою сторону
на 1 деление
за каждую
жёлтую карту
в команде



ВЫ ПОБЕЖДАЕТЕ
В ЛОКАЦИИ, ЕСЛИ
ЕЁ МАРКЕР КРАЖ
В КОНЦЕ ПАРТИИ
НАХОДИТСЯ БЛИ-
ЖЕ К ВАМ.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ



СИМВОЛ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

ПО подсчитываются
в конце партии



Получите 1 ПО
за каждую зелёную
карту в команде



Получите 2 ПО
за каждый набор
из карт таких
цветов в команде

МОНЕТЫ

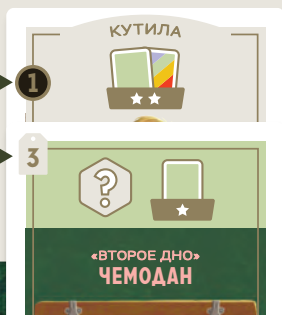


СИМВОЛ
МОНЕТЫ

Получите
1 монету

Получите монеты,
когда разыгрываете
карту вора.

Потратьте монеты,
чтобы разыграть
карту снаряжения.



ЦЕННОСТИ



Перед началом партии выложите в каждую локацию по 4 случайные ценности. Именно их вы будете красть во время игры.



Украдите из этой локации ценность такого типа и поместите её в свой тайник. Символ  позволяет вам украсть ценность любого типа.



Получите 1 ПО за каждую ценность такого типа в вашем тайнике.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ЦЕННОСТИ

Наборы из украденных ценностей разных типов в вашем тайнике принесут в конце партии больше победных очков.

ОДНА ЦЕННОСТЬ



НАБОР ИЗ ДВУХ ЦЕННОСТЕЙ РАЗНЫХ ТИПОВ



НАБОР ИЗ ЦЕННОСТЕЙ ВСЕХ ТРЁХ ТИПОВ



«СЖИГАНИЕ» КАРТ



Выберите верхнюю карту снаряжения любого вора соперника в этой же локации. Соперник отменяет все **мгновенные** эффекты карты и сбрасывает её (подробнее см. в правилах на с. 13).



Соперник не может «сжечь» карты такого цвета в этой локации.