

WIEK ZŁODZIEI

Zasady gry

Wprowadzenie

Witaj w Hadrii, Dumie Północy, siedzibie bogatych kupców, pracowitych mieszczan, zmyślnych wynalazców... i zręcznych złodziei. Dla mieszkańców nadszedł właśnie wyjątkowy czas – do nadmorskiego pałacu zawitał sam cesarz Lucius IV, wraz z możnowładcami, doglądający swych rozległych włości. Rozpoczął się wielki festyn na jego cześć, a zabawy i ucztę zdają się nie mieć końca. Jednak tajemniczy półświatek miasta bardziej niż wizytą władcy zainteresowany jest Klejnotem Cesarzy, ozdobą korony i dumą panującego rodu. Posiadacz tego wyjątkowego skarbu zdobyłby ogromne bogactwo, a zarazem stałby się najbardziej poszukiwanym człowiekiem w cesarstwie, dlatego tylko najsprytniejsi i najzuchwalsi są gotowi porwać się na podobną kradzież. Inni zadowolą się kosztownościami należącymi do cesarskiej świty oraz najbogatszych mieszczan.

Wraz z nadejściem ostatniej nocy pobytu cesarza w Hadrii nadarza się wyjątkowa okazja na zdobycie jego klejnotu. Strażnicy miejscy,

znuzeni ciągłym stanem gotowości, tracą czujność. W tym samym czasie dojrzewają plany śmiarków takich jak Ty, zdolnych poświęcić na szali swoje życie, aby dokonać tej wyjątkowej zbrodni. Jednych motywuje chciwość, innych wola udowodnienia swych umiejętności, lecz z pewnością wszystkich łączy jedno – są specjalistami w swoim fachu. Każdy ze złodziei posiada własny sposób działania, czy to wykorzystując wyjątkową znajomość miasta, wpływy w tajemniczej Gildii, czy też własnoręcznie skonstruowane urządzenia, które mogą odwrócić uwagę strażników. Każdy tak samo wierzy w swój sukces.

Dlatego czas, byś wyruszył na ulicę. Bądź niczym cień pośród zaułków, zwinny niczym kot i cichy jak szept nocnego wiatru. Wykradnij Klejnot Cesarzy i pokaż wszystkim, że żaden zamek ani skarbiec nie może Ci się oprzeć. Sięgnij po tytuł najlepszego złodzieja, ale pamiętaj – nie tylko Ty skrywasz się w mrokach miasta.

Opis gry

Wiek złodziei to strategiczno-przygodowa gra planszowa, której akcja toczy się w Hadrii, portowej metropolii leżącej na północnych rubieżach potężnego Cesarstwa. Każdy gracz wciela się w rolę mistrza złodziejskiego fachu i wyrusza dokonać najśmielszej kradzieży w swojej karierze. W trakcie rozgrywki uczestnicy dysponują wyjątkowymi umiejętnościami swoich postaci oraz wachlarzem różnych kart akcji reprezentujących akrobatyczne manewry, skomplikowane urządzenia inspirowane wizjonerskimi pomysłami renesansowych wynalazców czy alchemiczne mikstury.

Celem graczy jest dokonanie włamania do cesarskiego skarbcza i wykradzenie z niego Klejnotu Cesarzy, symbolu władzy niezwykle cennego dla panującego rodu, a następnie ucieczka ze zdobyczą z miasta. Zadanie nie jest łatwe – ulice patrolują czujni strażnicy miejscy oraz obeznani w sztuczkach włamywaczy kapitanowie. Ponadto każdy złodziej działa pod presją czasu – rozgrywką sterują pojawiające się co turę karty wydarzeń, nieustannie zwiększając jej tempo oraz trudność wyzwań stawianych przed uczestnikami.



Zawartość pudełka

PLANSZA



INSTRUKCJA



6 FIGUREK ZŁODZIEI (szare)



20 FIGUREK STRAŻNIKÓW (niebieskie)



2 FIGURKI KAPITAŃÓW (niebieskie)



6 ARKUSZY ZŁODZIEI



4 ZASŁONKI ZŁODZIEI (z opisem żetonów miasta)



1 ARKUSZ STRAŻY



10 ŻÓŁTYCH KLEJNOTÓW



4 ZIELONE KLEJNOTY



1 CZERWONY KLEJNOT CESARZY



Strona ciszey

Strona alarmu

40 ZNACZNIKÓW STAŁYCH PUNKTÓW AKCJI (PA) (niebieskie)



3 ZNACZNIKI PA KLEJNOTU CESARZY (czerwone)



23 KARTY WYDARZEŃ

12 KART CISZY (niebieskich)



11 KART ALARMU (czerwonych)



Rewers

Awers

8 ZNACZNIKÓW TYMCZASOWYCH PA (fioletowe)



2 PLASTIKOWE KOŚCI OŚMIÓCIEENNE (szara i czerwona)



84 KARTY AKCJI: (8 podstawowych, 6 specjalnych, 70 ogólnych)



Podstawowe

Specjalne

Ogólne

Rewers (wszystkie rodzaje)

4 KARTY DZIELNIC



Awers



Rewers

51 ŻETONÓW MIASTA



Awers



Rewers

4 ŻETONY PORZĄDKOWE (2 małe i 2 duże)



15 ZNACZNIKÓW DYMU



5 ZNACZNIKÓW OGNIA



4 ZNACZNIKI KRADZIEŻY



1 ŻETON NAJLEPSZEGO WŁAMYWACZA



1 ŻETON PIERWSZEGO ZŁODZIEJA



Przygotowanie gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wykonać w podanej kolejności poniższe kroki. Ponadto przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć z ramek wszystkie kartonowe elementy.

1 Planszę należy rozłożyć i umieścić na środku stołu, aby każdy gracz miał do niej łatwy dostęp. Następnie należy umieścić na niej następujące elementy gry tak, jak to pokazano na ilustracji.

6 Każdy gracz losuje po 1 arkuszu złodzieja i umieszcza go odkrytego przed sobą.

Każdy gracz bierze na rękę 2 karty akcji podstawowych: *Ruch* i *Zasadzkę* oraz kartę akcji specjalnej złodzieja, którego wylosował – widnieje na niej portret tego złodzieja.

Uwaga: podczas pierwszej rozgrywki wszystkie karty akcji specjalnych należy odłożyć do pudełka – nie będą one wykorzystywane.

Każdy gracz stawia przed sobą zasłonkę i bierze 10 niebieskich znaczników PA, które umieszcza za zasłonką.



7 Gracze rzucają kością – osoba z najwyższym wynikiem bierze żeton pierwszego złodzieja, a następnie umieszcza figurkę swojego złodzieja na polu startowym w wybranej dzielnicy. Po niej swoje figurki umieszczają pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas przygotowania gry na każdym polu startowym może znajdować się tylko jedna figurka złodzieja



Pole startowe złodzieja

Wszystkie niewykorzystane arkusze złodziei, karty akcji podstawowych i specjalnych, figurki złodziei oraz niebieskie znaczniki PA należy odłożyć do pudełka.

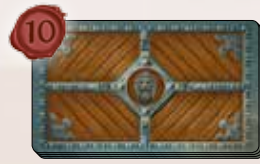
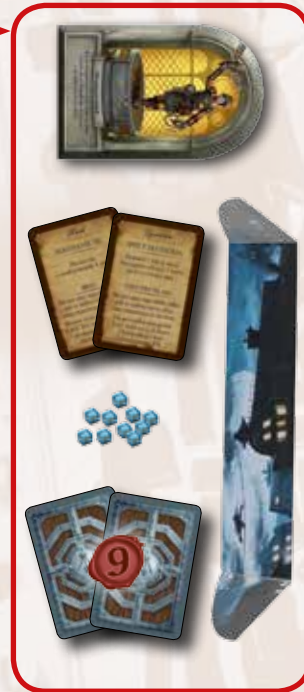
8 Arkusz straży należy umieścić obok planszy stroną z napisem „Cisza” do góry. Na arkuszu należy umieścić szarą kość, a czerwoną kość odłożyć do wspólnej puli.

9 Wszystkie karty akcji ogólnych należy dokładnie potasować i położyć obok planszy w postaci zakrytej talii akcji. Następnie każdy gracz dobiera na rękę 2 karty z talii akcji.

2 Na 12 posterunkach oznaczonych mieczami należy umieścić po 1 figurce strażnika.



Pole posterunku z mieczami



3 Wszystkie **żetony miasta** należy zakryć, dokładnie pomieszać i umieścić zakryte na planszy na wszystkich posterunkach poza posterunkami na terenie Pałacu. Jeśli na posterunku znajduje się strażnik, żeton miasta należy wsunąć pod niego. Niewykorzystane żetony miasta należy odłożyć do pudełka bez podglądania (nie będą one wykorzystywane podczas aktualnej rozgrywki).

Rewers żetonu miasta



Posterunek i posterunek z mieczami

4 Czerwony Klejnot Cesarzy należy umieścić na środkowym polu Pałacu. Po 1 **zielonym klejnocie** należy umieścić na oznaczonych polach.



5 Figurki pozostałych 8 strażników, 2 figurki kapitanów, **żółte klejnoty**, **znaczniki efektów** (dymu, ognia, kradzieży), **żetony porządkowe**, **żeton najlepszego włamywacza**, wszystkie fioletowe i czerwone **znaczniki PA** oraz **czerwoną kość** należy umieścić w pobliżu planszy – tworzą one **wspólną pulę**.



11 Karty wydarzeń należy podzielić na dwie talie – talię cisy z niebieskim rewersem oraz talię alarmu z czerwonym rewersem.

Talię cisy należy dokładnie potasować, odliczyć z niej 10 kart i położyć je zakryte obok arkusza straży. Niewykorzystane karty wydarzeń cisy należy odłożyć do pudełka bez podglądania.

Talię alarmu należy dokładnie potasować, odliczyć z niej 5 kart i położyć je zakryte obok wspólnej puli. Niewykorzystane karty wydarzeń alarmu należy odłożyć do pudełka bez podglądania.

10 Karty dzielnic należy dokładnie potasować i położyć obok planszy w postaci zakrytej **talii dzielnic**.

Czas rozpocząć przygodę w Hadrii!

Gracz a złodziej

Na różnych elementach gry i w instrukcji pojawiają się wymiennie słowa „gracz” oraz „złodziej”. Na potrzeby zasad gry te terminy znaczą to samo.

Cel gry

Celem gry jest zabranie Klejnotu Cesarzy ze środka planszy i wyniesienie go poza planszę poprzez jedną z czterech bram miejskich. Alternatywnie gracze mogą gromadzić inne klejnoty o mniejszej wartości, liczonej w **Punktach Zwycięstwa (PZ)** i także z nimi wyjść z miasta.

Zwycięzcą zostanie złodziej, który przed wyczerpaniem się talii wydarzeń ucieknie z Klejnotem Cesarzy lub innymi klejnotami o największej wartości PZ. Wszyscy złodzieje, którzy pozostaną na planszy, przegrywają.

Przebieg tury

Gra dzieli się na **tury**, a każda tura na pięć **faz**, które opisano szczegółowo poniżej.

1. Faza wydarzeń

- Odkrycie i rozpatrzenie nowego wydarzenia
- Umieszczenie złotego klejnotu na planszy
- Określenie inicjatywy straży

2. Faza planowania

3. Faza deklaracji

4. Faza rozpatrywania

5. Faza porządków

- Odrzucenie/wzięcie na rękę rozpatrzonych kart akcji
- Usunięcie z planszy znaczników efektów
- Przygotowanie znaczników PA
- Odrzucenie aktualnej karty wydarzenia
- Przekazanie żetonu pierwszego złodzieja

Opis arkusza złodzieja

1. Ilustracja:
w tym miejscu należy podczas gry umieszczać zdobyte klejnoty i żetony.

2. Imię i przydomek



3. Zdolność specjalna:
wyjątkowa umiejętność złodzieja, którą można wykorzystywać dowolną liczbę razy na grę, kiedy znajdą opisane okoliczności.

Rozgrywka

1. FAZA WYDARZEŃ

Na początku każdej tury odkrywa się 1 kartę wydarzeń z wierzchu aktualnej talii wydarzeń (ciszy lub alarmu). Zmienia ona warunki, w jakich toczy się gra. Jeśli talia wydarzeń się wyczerpie, do końca rozgrywa się obecną turę, po czym następuje zakończenie gry.

a) Odkrycie i rozpatrzenie nowego wydarzenia



Pierwszy złodziej odkrywa wydarzenie z wierzchu talii wydarzeń, odczytuje na głos jego efekt i wprowadza go do gry. W opisie części efektów znajduje się słowo „natychmiast” – są to efekty jednorazowe, które należy rozpatrzyć w momencie odkrycia karty. Wszystkie pozostałe efekty kart wydarzeń obowiązują przez całą turę, do momentu odrzucenia wydarzenia w Fazie porządków.

Uwaga: jeśli w poprzedniej turze Klejnot Cesarzy został skradziony, przed rozpatrzeniem tego punktu dochodzi do wszczęcia alarmu. Należy przeprowadzić działania opisane na str. 14.

b) Umieszczenie złotego klejnotu na planszy



Na karcie każdego wydarzenia ciszy opisano kierunek geograficzny. Wskazuje on dzielnicę (oprócz Pałacu), w której pojawia się nowy złoty klejnot. Pierwszy złodziej sprawdza kierunek na róży wiatrów, a następnie, o ile to możliwe, umieszcza we wskazanej dzielnicy 1 złoty klejnot. Klejnot należy umieścić na pustym polu (to dowolne pole planszy poza lochem, na którym nie ma żadnych elementów gry) znajdującym się w odległości **co najmniej 6 pól** od jakiegokolwiek złodzieja.

Uwaga: od momentu wszczęcia alarmu krok ten jest pomijany (dlatego karty wydarzeń alarmu nie posiadają oznaczenia kierunku).

Opis kart wydarzeń



Wydarzenie ciszy – awers (z różą wiatrów) i rewers



Wydarzenie alarmu – awers i rewers

Na każdej karcie wydarzenia znajduje się jej **efekt**, opisujący w jaki sposób dana karta wpływa na grę. Dodatkowo na kartach ciszy znajduje się **róża wiatrów** wskazująca kierunek geograficzny dzielnicy, w której należy umieścić złoty klejnot.

c) Określenie inicjatywy straży

Pierwszy złodziej sprawdza arkusz straży i rzuca **1 kością celem** określenia **inicjatywy** straży na obecną turę. Kość obróconą uzyskanym wynikiem w górę umieszcza na arkuszu straży. Wartość na kości wskazuje, kiedy w Fazie rozpatrywania podejmą działania strażnicy i kapitanowie (patrz str. 8).

Uwaga: od momentu wszczęcia alarmu inicjatywę straży określa się, rzucając **2 kośćmi** i wybierając wyższy wynik.

2. FAZA PLANOWANIA

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz dobiera **1 kartę akcji** z wierzchu talii. Maksymalna liczba kart akcji na ręce gracza **wynosi 5**. Jeśli w którymkolwiek momencie gry gracz ma na ręce więcej niż 5 kart akcji, musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty na **stos odrzuconych kart akcji** obok talii. Karty akcji odrzuca się odkryte i każdy gracz może przeglądać stos odrzuconych kart.

Uwaga: karty podstawowe *Ruch* i *Zasadzka* oraz karta akcji specjalnej złodzieja (jeśli jest używana) nie wliczają się do limitu 5 kart na ręce.

Uwaga: kiedy talia kart akcji wyczerpie się, należy dokładnie potasować stos odrzuconych akcji i utworzyć z niego nową zakrytą talię akcji.

3. FAZA DEKLARACJI

Tę fazę wszyscy gracze przeprowadzają **jednocześnie, w tajemnicy przed rywalami**. Każdy gracz **deklaruje** swoje karty akcji, tzn. układa na stole za swoją zasłonką dowolną liczbę zakrytych kart akcji z ręki, a następnie umieszcza na nich posiadane znaczniki PA. Zasady deklarowania kart akcji są następujące:

- Gracz może zadeklarować dowolną liczbę kart akcji w turze, o ile posiada odpowiednią liczbę PA.
- Na każdej zadeklarowanej karcie należy umieścić co najmniej 1 PA. Nie ma górnego ograniczenia PA umieszczanych na jednej karcie akcji.
- Gracz może nie deklarować żadnych kart akcji.
- Gracz może wykorzystać dowolną liczbę posiadanych PA.

Liczba znaczników PA umieszczonych na danej karcie akcji wpływa na to, jak szybko gracz rozpatrzy tę kartę w kolejnej fazie oraz czy zrobi to przed, czy po tym, jak swoje działania wykona straż – im więcej PA zostanie umieszczonych na karcie, tym wcześniej uda się użyć jej efektów.

Kiedy wszyscy gracze są gotowi, informują pozostałych o tym fakcie i chowają niezadeklarowane karty akcji w dłoni. Następnie jednocześnie odkładają swoje zasłonki na bok i przechodzą do Fazy rozpatrywania. Karty akcji ukryte w dłoni mogą chwilowo odłożyć na bok – nie będą im potrzebne aż do następnej tury.

Uwaga: arkusz złodzieja wraz ze wszystkimi leżącymi na nim żetonami i klejnotami powinien być zawsze widoczny dla rywali. Wyjątkiem są żetony miasta zapewniające dodatkowe PA – można je ukryć za zasłonką w Fazie deklaracji, aby umieścić je na kartach akcji lub zmylić rywali.

Uwaga: pewne efekty w grze (np. karta *Gazowy bolus*) informują o zmianie liczby PA na początku Fazy deklaracji.

Opis planszy

Planszę podzielono na 5 dzielnic oznaczonych różnymi kolorami: **Pałac** w centrum, **Złote Dachy (N)** na północy, **Pusty Kocioł (E)** na wschodzie, **Słone Doki (S)** na południu oraz **Stukoty (W)** na zachodzie.

Granice dzielnic oznaczono dodatkowo na niektórych ścieżkach siatki pól, a dla łatwiejszej orientacji, w lewym górnym rogu planszy znajduje się róża wiatrów.

Na planszy widnieją pola, po których poruszają się figurki. Część pól posiada specjalne właściwości lub została oznaczona celem łatwiejszego przygotowania gry (patrz „Przygotowanie gry”). Działanie poszczególnych pól opisano szczegółowo na str. 16.



Ścieżka z oznaczeniem granicy dzielnic

Przykład deklaracji akcji



Zain wybiera z ręki karty akcji podstawowych *Ruch* i *Zasadzka* oraz kartę akcji ogólnej *Granat dymny*. Na *Zasadzce* umieszcza 1 PA, na *Ruchu* 3 PA, a na *Granacie dymnym* 5 PA. 1 znacznik PA odkłada za zasłonką obok kart, rezygnując z użycia go w tej turze.

Uwaga: zadeklarowane karty akcji należy umieszczać zakryte, czyli treścią do dołu (inaczej niż na ilustracji).

4. FAZA ROZPATRYWANIA

O kolejności działań w tej fazie decyduje **inicjatywa**. W przypadku strażników i kapitanów jest ona określana w Fazie wydarzeń i wskazana za pomocą kości leżącej na arkuszu straży. W przypadku złodziei wartość inicjatywy wskazuje liczba znaczników PA umieszczonych na konkretnej karcie akcji. Oznacza to, że ten sam gracz może działać kilkukrotnie w jednej turze.

Fazę rozpatrywania przeprowadza się, zaczynając od najwyższej inicjatywy w danej turze – jako pierwszy swoją akcją **rozpatruje** złodziej, który umieścił na niej największą liczbę PA. Ewentualnie jako pierwsza może działać straż, jeśli wartość na kości jest wyższa niż liczba PA umieszczonych na pojedynczej karcie akcji przez któregokolwiek ze złodziei.

Przykład: *Morius* zadeklarował dwie karty akcji – jedną z 4 PA i drugą z 1 PA. *Noiron* umieścił wszystkie 10 PA na jednej karcie akcji. Inicjatywa straży wynosi 6. Oznacza to, że najpierw swoją akcją rozpatrzy *Noiron*, potem działania podejmą strażnicy i kapitanowie, a następnie *Morius* rozpatrzy swoje dwie akcje – najpierw tę z 4 PA i na koniec tę z 1 PA.

Kiedy złodziej ma rozpatrzeć kartę akcji, odkłada na bok wszystkie znajdujące się na niej znaczniki PA, odkrywa ją, odczytuje jej efekt, a następnie wprowadza go do gry. Po rozpatrzeniu karty akcji złodziej pozostawia ją na stole.

Uwaga: złodziej może zrezygnować z rozpatrzenia zadeklarowanej karty akcji. W takim wypadku odkłada leżące na niej znaczniki PA i odkrywa kartę, ale nie korzysta z jej efektu.

Uwaga: złodziej może w dowolnym momencie Fazy rozpatrywania podglądać wszystkie zadeklarowane przez siebie karty akcji – nie musi ich zapamiętywać.

Rola pierwszego złodzieja

Gracz posiadający żeton pierwszego złodzieja obsługuje szereg elementów gry. W Fazie wydarzeń odczytuje opis wydarzenia, decyduje o miejscu umieszczenia złotych klejnotów oraz rzuca kośćmi celem określenia inicjatywy straży.

W Fazie rozpatrywania ma wpływ na kolejność i sposób poruszania się figurek strażników i kapitanów, a także rozstrzyga sytuacje sporne.

W Fazie porządków dba o usunięcie z planszy wszelkich znaczników, odpowiednie przygotowanie PA dostępnych dla graczy i odrzucenie użytych kart akcji.

Ponadto w trakcie całej tury ma rozstrzygający głos w niejasnych sytuacjach oraz podejmuje decyzje, które dotyczą wszystkich graczy i wynikają z ogólnych efektów czy zasad, a nie z kart akcji lub indywidualnych zdolności złodziei.



Jeśli kilku złodziei umieściło taką samą liczbę znaczników PA na swoich kartach akcji lub liczba PA jest równa inicjatywie straży, dochodzi do **remisu inicjatywy**. Rozstrzyga się go w następujący sposób:

- Jeśli arkusz straży wskazuje *Ciszę*, remisy inicjatywy między złodziejami a strażą rozstrzyga się na korzyść złodziei.
- Jeśli arkusz straży wskazuje *Alarm*, remisy inicjatywy między złodziejami a strażą rozstrzyga się na korzyść straży.
- Remisy inicjatywy między **złodziejami** rozstrzyga się na korzyść pierwszego złodzieja lub osoby siedzącej po jego lewej stronie. Ponadto każdy z remisujących złodziei rozpatruje po jednej karcie z daną liczbą znaczników PA na raz – złodziej nie może wykonać kilku akcji z tą samą inicjatywą z rzędu, tylko na zmianę z innymi złodziejami.

Uwaga: złodziej nie może „przepuścić” innego złodzieja lub straży w przypadku remisu inicjatywy – decydują pozycja pierwszego złodzieja oraz inicjatywa straży.

Przykład: *Morius* jest pierwszym graczem i ma dwie karty akcji z 4 PA, *Noiron* ma jedną akcję z 4 PA i jedną z 2 PA, a inicjatywa straży wynosi 2. Ponadto arkusz straży wskazuje *Ciszę*. Oznacza to, że *Morius* jako pierwszy gracz rozpatruje jedną kartę z 4 PA, potem swoją kartę z 4 PA może rozpatrzeć *Noiron*, a po nim działa ponownie *Morius* z drugą kartą z 4 PA. Następnie przychodzi kolej *Noirona*, który jako złodziej jest szybszy od strażników i może rozpatrzeć akcję z 2 PA. Dopiero potem działać mogą strażnicy. Gdyby wszystko działo się po wszczęciu alarmu, arkusz straży wskazywałby *Alarm* i *Noiron* z kartą z 2 PA musiałby ustąpić pierwszeństwa strażnikom i kapitanom.

Faza rozpatrywania dobiega końca, kiedy wszyscy złodzieje rozpatrzą (lub zrezygnują z rozpatrywania) wszystkie zadeklarowane karty akcji i zostaną rozpatrzone działania straży.

Warianty ruchu

Poruszanie się

Różne efekty (np. karty akcji *Ruch* lub *Napój szybkości*) pozwalają figurkom **poruszać się** po planszy. Liczba pól, jakie może maksymalnie przejść dana figurka, jest określona na konkretnej karcie akcji lub arkuszu straży. Podczas ruchu figurka może poruszać się tylko pomiędzy polami połączonymi **ścieżką** i dowolnie zmieniać kierunek w trakcie ruchu. Figurka może też nie wykorzystywać całości ruchu lub pozostać na swoim polu (tym samym poruszając się o 0 pól).

W trakcie ruchu figurka może swobodnie przechodzić przez pola zawierające inne figurki (co czasami może zaowocować złapaniem złodzieja – patrz str. 14). Kiedy figurka ma zakończyć ruch, należy sprawdzić, czy na jej docelowym polu znajdują się inne figurki: **na jednym polu planszy może znajdować się dowolna liczba figurek złodziei i jedna figurka strażnika lub kapitana.**



Żeton
porządkowy

Uwaga: w razie pojawienia się więcej niż dwóch figurek na jednym polu można skorzystać z **żetonów porządkowych**. W tym celu należy zdjąć figurki z tego pola, ustawić je na leżącym z boku planszy **dużym żetonie porządkowym**, a pasujący do niego **mały żeton porządkowy** umieścić na polu, które zajmowały te figurki.

W trakcie ruchu złodzieje mogą wchodzić w interakcję z planszą i potencjalnie z innymi złodziejami. Oznacza to, że przechodząc przez pole zawierające klejnot, mogą podnieść go z planszy (i umieścić na swoim arkuszu złodzieja), a przechodząc przez pole zawierające żeton miasta, mogą go odkryć i rozpatrzeć jego efekty. Ponadto, jeśli jakiś efekt (np. *Granat hukowy*) spowodował, że złodziej może zostać okradziony, przejście przez jego pole pozwala dokonać kradzieży (patrz str. 12).



Przykład: Joanne rozpatruje kartę akcji *Wabik*. Pozwala ona poruszyć strażnika maksymalnie o 4 pola. Wybiera zatem strażnika w zasięgu działania karty (w promieniu 5 pól) i porusza jego figurkę przez kolejne pola. Na trzecim polu strażnik trafia na figurkę złodzieja Jasmine. W efekcie tego ruchu Jasmine zostaje złapana, a strażnik zatrzymuje się na polu, które zajmowała.

Przenoszenie się

Kiedy figurka jest przenoszona, należy zdjąć ją z jednego pola planszy i umieścić na innym. Na potrzeby zasad gry uznaje się, że nie porusza się ona przez pola znajdujące się między jej obecnym polem a polem docelowym.



Przykład: Morius rozpatruje kartę akcji *Falszywe rozkazy*. Wybiera figurkę strażnika na planszy, podnosi ją i stawia na posterunku bez figurki strażnika. Ponieważ *Falszywe rozkazy* przenoszą tego strażnika, nie może on złapać żadnych złodziei (np. Zaina) znajdujących się pomiędzy polem, z którego został zabrany a polem wybranym przez Moriusa (do czego by doszło, gdyby ten strażnik poruszał się w normalny sposób).

Korzystanie z kanałów

Na planszy oznaczono pięć **wejść do kanałów** i cztery **wyjścia z kanałów**. Kanały pozwalają przemieszczać się po mieście w szczególny sposób. Złodziej, który wchodzi na pole z wejściem do kanałów, może zdecydować, że chce poruszyć się kanałami. W tym celu natychmiast przenosi swoją figurkę na dowolnie wybrane wyjście z kanałów, po czym kończy obecny ruch nawet, jeśli mógłby się poruszyć dalej.



Przykład: Zain rozpatruje kartę akcji *Ruch*. Porusza się o 2 pola i trafia na wejście do kanałów. Decyduje się z niego skorzystać i przenosi swoją figurkę na wybrane pole wyjścia z kanałów, na którym znajduje się żółty klejnot. Chociaż *Ruch* pozwala mu poruszyć się maksymalnie o 4 pola, Zain nie może już wykorzystać pozostałych w zapasie 2 pól. Jednak za ostatnie pole jego ruchu uznaje się wyjście z kanałów, więc Zain podnosi z planszy żółty klejnot. Zain mógłby poruszyć się dalej w tej turze, o ile zadeklarowałby inną kartę pozwalającą na ruch.

AKCJE ZŁODZIEI

Opis kart akcji



Akcja podstawowa Akcja specjalna Akcja ogólna

Na każdej karcie akcji opisany jest jej **efekt**, czyli wpływ na grę. Dodatkowo mogą znajdować się na niej poniższe symbole:



Symbol zasięgu: jeśli zapisana jest tutaj cyfra, informuje, w jakiej maksymalnie odległości (liczba pól) od siebie złodziej może zagrać daną kartę. Jeśli zapisana jest tutaj litera „D”, efekt danej akcji złodziej może zastosować w obrębie granic dzielnicy, w której aktualnie przebywa. Jeśli na karcie nie ma symbolu zasięgu, jej efekty można stosować bez ograniczeń, zgodnie z opisem na karcie.



Symbol kradzieży: informuje, że złodziej, który stanie się celem danej karty, może zostać okradziony z klejnotu.

Przykład rozpatrywania akcji



Jasmine zadeklarowała swoją akcję specjalną **Uwodzenie**, przykrywając ją kartą akcji ogólnej **Wabik** oraz umieszczając na wierzchu 5 PA. Kiedy nadchodzi moment na rozpatrzenie akcji z inicjatywą 5, Jasmine ściąga znaczniki PA i odkrywa obie karty. Może teraz zdecydować: albo użyje **Uwodzenia**, żeby ściągnąć do siebie strażnika znajdującego się o 2 pola od niej, albo użyje **Wabika**, aby poruszyć tym strażnikiem o 3 pola tak, aby wszedł na pole Joanne i ją złapał. Jako naprawdę złta dziewczyna decyduje się na tę drugą opcję.

Poniżej znajduje się opis działań dostępnych dla złodziei. Każde działanie wymaga zadeklarowania i rozpatrzenia odpowiedniej karty akcji. Karty akcji dzielą się na 3 grupy: **akcje podstawowe**, **akcje specjalne** i **akcje ogólne**.

Akcje podstawowe

Każdy złodziej posiada 2 akcje podstawowe: **Ruch** pozwalający przemieszczać się po planszy i **Zasadzkę**, dzięki której można zdobywać nowe karty akcji czy dodatkowe PA.

Każda z tych kart posiada 2 różne efekty. W momencie rozpatrywania karty złodziej musi zdecydować, którego efektu używa. Efekt z górnej części karty (odpowiednio **Skradanie się** lub **Spryt złodzieja**) jest słabszy, ale można go wykorzystywać równoległe z innymi kartami akcji. Natomiast efekt z dolnej części karty (odpowiednio **Bieg** lub **Chytry plan**) jest mocniejszy, jednak może być użyty pod warunkiem, że złodziej zrezygnuje z rozpatrzenia innych kart akcji w tej turze.

Akcje podstawowe są **wielorazowe** – nie można ich w żaden sposób stracić, zabrać innemu złodziejowi ani odrzucić. Ponadto nie wliczają się do limitu 5 kart akcji na ręce.

Przykład: Noiron zadeklarował 2 karty akcji – **Zasadzkę** z 1 PA oraz **Wędkę bloczkową** z 6 PA. Niestety rywal, którego chciał pozbawić Klejnotu Cesarzy, poruszył się na inicjatywie 8 i wyszedł poza zasięg działania **Wędki bloczkowej**. Kiedy nadchodzi kolej Noirona na rozpatrzenie tej karty, musi zdecydować, czy chce jej użyć (wtedy będzie mógł wykorzystać wyłącznie efekt **Spryt złodzieja** z karty **Zasadzki**), czy zrezygnować z jej rozpatrzenia, a kiedy nadejdzie moment rozpatrywania **Zasadzki**, zdecydować się na **Chytry plan**.

Akcje specjalne

Każdy złodziej posiada jedną unikatową akcję specjalną. Aby wykorzystać jej efekt, należy zadeklarować tę kartę, kładąc ją odkrytą, przykryć dowolną zakrytą kartą akcji ogólnej i na samym wierzchu umieścić znaczniki PA, zgodnie z normalnymi zasadami. W momencie rozpatrywania tej karty gracz musi dokonać wyboru:

- rozpatruje akcję specjalną, odrzucając w tym celu kartę akcji ogólnej, którą na niej umieścił **LUB**
- rezygnuje z rozpatrzenia akcji specjalnej na rzecz akcji ogólnej, którą na niej umieścił.

Akcje specjalne są **wielorazowe** – nie można ich w żaden sposób stracić, zabrać innemu graczowi ani odrzucić. Ponadto nie wliczają się do limitu 5 kart akcji na ręce.

Uwaga: na karcie akcji specjalnej **nie można** umieścić karty akcji podstawowej, ponieważ akcji tych nie można odrzucać – nawet dobrowolnie.

Akcje ogólne

Akcje ogólne to wszystkie karty znajdujące się w talii akcji. W odróżnieniu od akcji podstawowych oraz akcji specjalnych, akcje ogólne są **jednorazowe** – w Fазie porządków pod koniec tury, w której gracz zadeklaruje taką akcję, jej kartę odrzuca się na stos odrzuconych akcji znajdujący się obok talii akcji.

Gracz może mieć na ręce maksymalnie 5 kart akcji ogólnych.

Uwaga: zadeklarowana karta akcji ogólnej jest zawsze odrzucana bez względu na to, czy gracz ją rozpatrzy, czy z tego zrezygnuje.

• Korzystanie z kart akcji i zdolności •

W opisie efektów pojawiają się następujące cele: **figurka** (dowolna plastikowa figurka na planszy), **złodziej**, **strażnik** i **kapitan**. Jeśli w danym opisie nie pojawia się termin wskazujący konkretnie na dany cel, efekty takiej karty lub zdolności nie mogą być wobec niego użyte.

*Przykład: karta akcji **Automatyczne wenyki** pozwala wybrać i unieruchomić „złodzieja lub strażnika. Oznacza to, że nie można jej zastosować wobec kapitana.*

W opisie efektów pojawiają się następujące pola: **pole** (dowolne pole planszy poza lochem), **puste pole** (dowolne pole planszy poza lochem, na którym nie ma żadnych elementów gry) lub **wolne pole** (dowolne pole planszy poza lochem, na którym nie ma żadnej figurki).

*Przykład: karta akcji **Granat zapalający** pozwala umieścić znacznik ognia na wybranym wolnym polu. Oznacza to, że na wybranym polu może znajdować się np. Klejnot Cesarzy, ale nie może tam być żadnej figurki.*

Jeśli efekt pozwala graczowi poruszać figurkami – bez względu na to, czy są to figurki złodziei, strażników czy kapitanów – gracz rozpatrujący ten efekt ma pełną kontrolę nad poruszonymi figurkami i może je poruszać dowolnie, w granicach określonych efektem.

*Przykład: karta akcji **Gaz oszalałający** pozwala poruszyć maksymalnie o 2 pola każdego strażnika znajdującego się w odległości maksymalnie 5 pól. Gdyby rozpatrujący ją złodziej miał w tej odległości 3 strażników, mógłby na przykład poruszyć pierwszego o 1 pole, drugiego o 2 pola, a trzeciego wcale.*

Klejnoty i żetony miasta

Ponieważ celem gry jest zdobywanie cennych kosztowności, poruszając się po planszy, gracze mogą podnosić z niej klejnoty i żetony miasta:

- Jeśli złodziej chce podnieść z planszy klejnot, w trakcie swojego ruchu musi znaleźć się na polu z tym klejnotem. Następnie może umieścić ten klejnot na swoim arkuszu złodzieja.
- Jeśli złodziej chce podnieść z planszy żeton miasta, w trakcie swojego ruchu musi znaleźć się na polu z tym żetonem miasta. Jeśli żeton jest zakryty, najpierw odkrywa go i rozpatruje jego efekty, a następnie może umieścić ten żeton na swoim arkuszu złodzieja, o ile pozwala na to typ żetonu (patrz str. 16-17).

W jednym ruchu złodziej może odkryć i podnieść dowolną liczbę klejnotów i żetonów miasta. Nie ma ograniczenia liczby klejnotów i żetonów miasta, jakie może nieść złodziej.

Uwaga: rozpatrując efekt akcji podstawowej **Ruch** określany jako **Bieg**, złodziej może pokonać większą liczbę pól, ale nie może podnosić z planszy żadnych klejnotów, odkrywać i/lub podnosić żetonów miasta ani okradać innych złodziei – może wyłącznie poruszać się.

Uwaga: aby podnieść klejnot lub odkryć żeton miasta, złodziej nie musi skończyć swojego ruchu na polu z danym klejnotem lub żetonem.

Kradzież

Złodzieje poprzez dokonywanie **kradzieży** mogą odbierać sobie klejnoty. Aby kradzież była możliwa, złodziej, który ma zostać okradziony, musi znajdować się pod wpływem karty akcji lub efektu, który na to pozwala. Na kartach akcji zostało to oznaczone za pomocą **symbolu kradzieży**.



Symbol kradzieży

Złodziej może rozpatrzeć kartę akcji z symbolem kradzieży w taki sposób, aby wybrany rywal znalazł się pod jej wpływem. Aby tak się stało, celem danej karty akcji musi stać się wybrany złodziej lub pole, na którym się on znajduje. Jeśli zagrywający akcję złodziej w momencie rozpatrywania akcji z kradzieżą znajduje się na tym samym polu, co zaatakowany kartą rywal, kradzież zachodzi automatycznie w ramach danej akcji. Jeśli nie, obok arkusza złodzieja należącego do tego rywala należy umieścić **znacznik kradzieży** (patrz str. 17). Od tej chwili aż do końca tury dowolny gracz może poruszyć się przez pole takiego złodzieja i dokonać kradzieży.

W ramach jednej kradzieży można ukraść **dokładnie 1 klejnot** (wliczając Klejnot Cesarzy) – należy przenieść go z arkusza dotychczasowego właściciela na arkusz złodzieja, który go ukradł. Do klejnotów zalicza się również żeton miasta ukazujący na rewersie żółty klejnot.

Uwaga: złodziej może być okradziony tylko raz na turę. Kiedy do tego dojdzie, należy natychmiast umieścić znacznik kradzieży z powrotem we wspólnej puli. Od tego momentu żadne karty akcji ani efekty nie mogą spowodować, by ten sam złodziej mógł być ponownie okradziony.

*Przykład 1: Noiron stoi na jednym polu z Moriusem. Rozpatruje kartę akcji **Granat bukowy**. Co prawda w pobliżu nie ma żadnych strażników ani kapitanów, ale karta posiada symbol kradzieży. Dlatego Noiron natychmiast zabiera z arkusza Moriusa zielony klejnot i kładzie go na swoim arkuszu. Do końca tej tury żaden złodziej nie będzie już mógł okraść Moriusa.*

*Przykład 2: Nikolai znajduje się 2 pola od Jasmine. Rozpatruje **Granat dymny**, rzucając go na pole kurtyzany i rozkładając znaczniki dymu – każdy złodziej, który znajduje się na polu z takim znacznikiem, jest ukryty przed strażą, ale może zostać okradziony. Nikolai nie jest jednak w stanie natychmiast ukraść klejnotu Jasmine, ponieważ nie stoi na jej polu. Będzie musiał rozpatrzeć inną kartę akcji, która pozwoli mu się poruszyć.*



AKCJE STRAŻY

Na drodze do celu złodziei stoją szeregowi **strażnicy** oraz doświadczeni **kapitanowie**, którzy pojawiają się na planszy po kradzieży Klejnotu Cesarzy i wszczęciu alarmu. Nie są oni kontrolowani przez żadnego z graczy, chociaż pierwszy gracz może mieć wpływ na sposób ich zachowania. Wszystkie informacje na temat strażników i kapitanów znajdują się na arkuszu straży.

Strażnicy i kapitanowie nie używają kart akcji. O momencie ich działania decyduje inicjatywa określana w Fazie wydarzeń rzutem 1 lub 2 kośćmi. Wynik na kości traktuje się tak, jakby była to pewna liczba znaczników PA umieszczonych na karcie akcji. Różnica jest taka, że wszyscy strażnicy i kapitanowie na planszy podejmują działania jednocześnie, próbując najpierw **wykryć** złodziei w oparciu się o wartość swojej **czujności**, a następnie poruszyć się w ich kierunku maksymalnie o tyle pól, ile wynosi wartość ich **ruchu**, celem złapania. Remisy inicjatywy są rozstrzygane na korzyść złodziei dopóki trwa *Cisza* i na korzyść straży od chwili wszczęcia *Alarmu* (zgodnie z oznaczeniem na arkuszu straży).

Wykrywanie złodziei

W normalnej sytuacji strażnicy i kapitanowie pozostają na swoich polach, dopóki nie wykryją złodzieja. O tym, czy strażnik lub kapitan wykryje złodzieja, decyduje jego czujność. Czujność informuje, na ile pól strażnik lub kapitan „słyszy” złodzieja. Złodziej, który dzięki jakiemuś efektowi (np. karcie akcji *Płaszcz odbić*) jest **ukryty**, nie może zostać w ogóle

wykryty. Strażnik lub kapitan może wykryć dowolną liczbę złodziei, ale poruszy się w kierunku tylko jednego z nich.

Przykład: czujność strażnika wynosi 4. W promieniu 2 pól od niego znajduje się Zain, który wcześniej rozpatrzył Płaszcz odbić i jest ukryty, oraz Jasmine. Strażnik nie może wykryć Zaina, zatem wykrywa Jasmine.

Łapanie złodziei



Loch

Kiedy strażnikowi lub kapitanowi uda się wykryć złodzieja, natychmiast próbuje go złapać. W tym celu porusza się w jego kierunku najkrótszą drogą maksymalnie o tyle pól, ile wynosi wartość jego ruchu. Jeśli trafi na pole ze złodziejem, który nie jest **ukryty**, łapie go i natychmiast zatrzymuje się, nawet jeśli mógłby kontynuować ruch i złapać kolejnego złodzieja. Złapani złodziej trafia do lochu (patrz niżej). Ponieważ czujność strażników i kapitanów jest zazwyczaj wyższa od ich ruchu, wykrycie złodzieja nie musi oznaczać jego złapania – spowoduje tylko ruch w jego kierunku.

Opis arkusza straży



Arkusz straży – awers (*Cisza*) i rewers (*Alarm*)

1. **Zasady inicjatywy:** informują, iloma kośćmi należy określać inicjatywę straży i jak rozstrzygać remisy inicjatywy między złodziejami a strażą.
2. **Cechy strażników:** **czujność** informuje, na ile pól strażnik wykrywa złodziei, a **ruch** – o ile pól może się poruszyć w kierunku wykrytego złodzieja.
3. **Cechy kapitanów:** działają identycznie jak w przypadku strażników.

Lochy

Kiedy złodziej zostaje złapany i wtrącony do lochu, musi stracić 1 klejnot (o ile to możliwe). Jeśli posiada Klejnot Cesarzy, odkłada go na posterunek cesarski (patrz str. 16) w swojej dzielnicy lub na swoje pole, jeśli stało się to w Pałacu. Jeśli nie posiada Klejnotu Cesarzy, odrzuca do wspólnej puli najtańszy posiadany klejnot. Następnie, o ile to możliwe, odrzuca z ręki 1 kartę akcji ogólnej i przenosi swoją figurkę na pole lochu w swojej dzielnicy. Jeśli został złapany w Pałacu, dobiera 1 kartę dzielnicy – wskazuje ona, do którego lochu trafia, potem odkłada tę kartę na wierzch talii i dokładnie tasuje talię dzielnic.

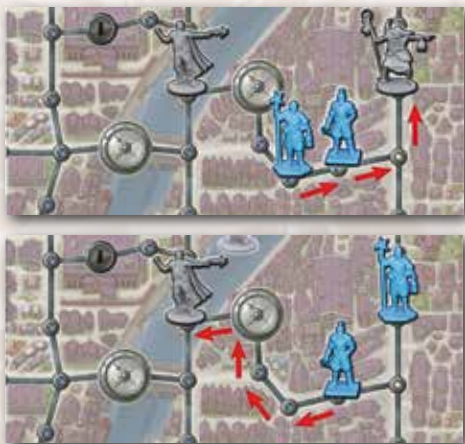
Jeśli złodziej został złapany po wszczęciu alarmu, przenosi swoją figurkę na pole lochu w dzielnicy wskazanej kartą dzielnicy leżącą obok planszy (patrz niżej).

Złapany złodziej nie może rozpatrzeć żadnej z pozostałych zadeklarowanych akcji – natychmiast odkrywa wszystkie swoje karty akcji i odkłada umieszczone na nich znaczniki PA.

Dopóki złodziej pozostaje w lochu, nie może być celem żadnych kart akcji ani efektów. Nową turę rozpoczyna z 2 **niebieskimi znacznikami PA** (zamiast z 10), ale może korzystać ze zdobytych wcześniej żetonów miasta, zapewniających dodatkowe PA czy znaczników tymczasowych PA. **Pierwszą kartą akcji, jaką musi rozpatrzeć, jest karta Ruch**, przy pomocy której opuszcza loch. Ponadto złodziej opuszczający loch pozostaje **ukryty** do końca tury.

Ogólne zasady kolejności poruszania się straży miejskiej i łapania złodziei są następujące:

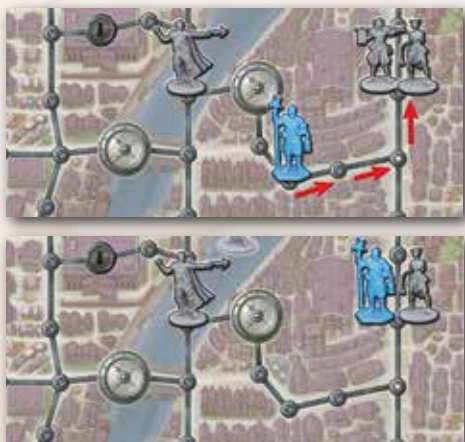
- Jako pierwsi poruszają się i łapią strażnicy. Po nich robią to kapitanowie. Oznacza to, że najpierw należy rozpatrzyć działania wszystkich strażników, a potem wszystkich kapitanów. Jeśli miałoby się poruszyć kilku strażników lub kapitanów jednocześnie, o kolejności ich ruchu decyduje pierwszy gracz.
- Strażnicy lub kapitanowie poruszają się do najbliższego wykrytego złodzieja. Jeśli 2 wykrytych złodziei znajduje się w tej samej odległości, pierwszy gracz decyduje, w kierunku którego złodzieja pójdzie dany strażnik lub kapitan.



Strażnik porusza się jako pierwszy i łapie Mariusa. Po nim porusza się kapitan i łapie Noirona.

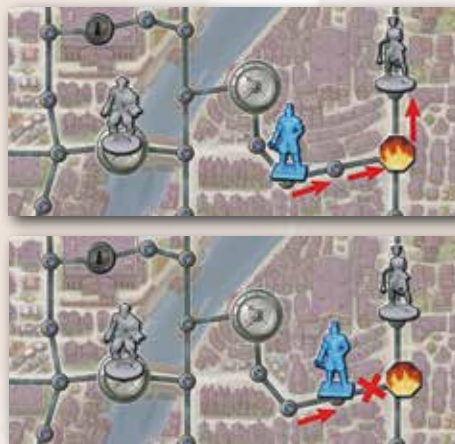
- Strażnicy lub kapitanowie próbują złapać jak największą liczbę złodziei. Oznacza to, że gdyby 2 wykrytych złodziei znajdowało się w tej samej odległości od 2 strażników lub kapitanów, poruszyliby się oni w kierunku 2 różnych złodziei celem złapania obydwu. Ponadto gdyby na jednym polu znajdował się 1 złodziej, a na innym polu w tej samej odległości od strażnika lub kapitana 2 lub więcej złodziei, ten strażnik lub kapitan poruszyłby się w kierunku pola zajmowanego przez większą liczbę złodziei.

Uwaga: ta zasada posiada niższy priorytet niż powyższa zasada – jeśli strażnik lub kapitan może złapać 1 złodzieja na bliższym polu albo 2 lub więcej złodziei na dalszym polu, zawsze porusza się w kierunku najbliższego złodzieja.



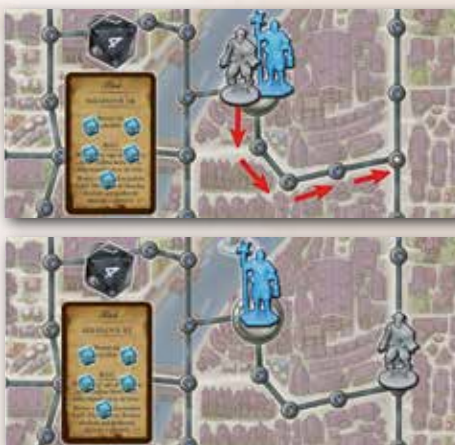
Strażnik porusza się w stronę pola z Joanne i Jasmine zamiast w stronę pola z Nikolaiem. Łapie tylko Joanne, ponieważ Jasmine jest ukryta.

- Strażnicy i kapitanowie poruszają się w kierunku wykrytych złodziei, nawet jeśli ich złapanie jest niemożliwe (np. po drodze na planszy znajduje się znacznik ognia lub złodziej znajduje się pod wpływem karty akcji *Lina z kotwiczką*). W takiej sytuacji zatrzymują się na polu złodzieja lub na polu możliwie najbliżej danego złodzieja.



Kapitan wykrył Zaina i Jasmine. Złodziejka jest bliżej, więc kapitan porusza się w jej stronę, jednak nie łapie jej, ponieważ zatrzymuje go znacznik ognia.

- Jeśli strażnik lub kapitan wejdzie na pole z więcej niż 1 złodziejem, łapie wszystkich złodziei z tego pola, których może złapać.
- Strażnicy ani kapitanowie nie mogą złapać złodzieja, który rozpoczyna turę na ich polu, dopóki nie pozwoli im na to inicjatywa – oznacza to, że złodziej może opuścić dane pole, wykorzystując kartę akcji do poruszenia się, zanim zadziała strażnik lub kapitan. Jednak jeśli inny efekt, np. karta akcji *Petarda*, spowoduje ruch strażnika lub kapitana, złodziej zostaje natychmiast złapany zgodnie ze zwykłymi zasadami.



Inicjatywa straży wynosi 4. Zain zadeklarował Ruch z 5 PA, więc może opuścić pole i uniknąć złapania.

- Jeśli złodziej, który nie jest ukryty, poruszy się na pole ze strażnikiem lub kapitanem albo odkryje żeton miasta Tajniak (patrz str. 16), zostaje natychmiast złapany.

Wszczęcie alarmu

Na początku nowej tury, po tym, kiedy jeden ze złodziei podniósł ze środka planszy Klejnot Cesarzy i dobrał kartę dzielnicy określając jedyne otwarte bramy miejskie, w mieście zostaje wszczęty alarm. Wszczęcie alarmu należy rozpatrzyć przed Fazą wydarzeń. W tym celu pierwszy złodziej wykonuje następujące kroki:

- Odwraca arkusz straży na stronę z napisem *Alarm*.
- Umieszcza na planszy, w dzielnicy wskazanej kartą, nowe figurki: **2 kapitanów na polach alarmu kapitanów i 2 strażników na polach alarmu strażników**.
- Odkłada do pudełka talię ciszy i kładzie obok arkusza straży zakrytą talię alarmu.

Po wykonaniu tych czynności można powrócić do normalnego porządku tury, rozpoczynając od dobrania wierzchniej karty wydarzenia z talii alarmu.

Od chwili wszczęcia alarmu zmianie ulega część zasad:

- Złodzieje mogą opuszczać planszę celem zakończenia gry. Aby to zrobić, muszą poruszyć się jedno pole „poza” planszę, wychodząc z pola jednej z otwartych bram. Jeśli złodziej opuści planszę, nie może już w żaden sposób wpływać na grę – musi poczekać do jej zakończenia i wziąć udział w określeniu ostatecznego zwycięzcy.
- Należy dobierać karty wydarzeń alarmu zamiast ciszy. Karty wydarzeń alarmu nigdy nie wprowadzają do gry nowych żółtych klejnotów, więc odpowiedni punkt Fazy wydarzeń jest pomijany.
- Inicjatywę strażników i kapitanów określa się, rzucając 2 kośćmi i wybierając wyższy wynik.
- Remisy inicjatywy rozstrzyga się na korzyść straży, a nie złodziei.
- Jeśli złodziej zostanie złapany, jego figurkę należy umieścić w lochu w dzielnicy wskazanej leżącą na planszy kartą dzielnicy.

5. FAZA PORZĄDKÓW

W tej fazie przygotowuje się grę do następnej tury poprzez przeprowadzenie szeregu czynności porządkowych.

a) Odrzucenie/wzięcie na rękę rozpatrzonych kart akcji

Każdy gracz bierze na rękę rozpatrzone karty akcji podstawowych (*Ruch*, *Zasadzka*) i akcję specjalną (jeśli jest używana). Wszystkie pozostałe karty akcji należy odrzucić.

b) Usunięcie z planszy znaczników efektów

Niektóre karty akcji (np. *Granat dymny* lub *Granat zapalający*) wprowadzają do gry znaczniki efektów (patrz str. 17). O ile nie zaznaczono inaczej, znaczniki te przestają działać wraz z końcem tury. Należy je umieścić z powrotem we wspólnej puli.

c) Przygotowanie znaczników PA

Każdy gracz sprawdza wszystkie posiadane znaczniki PA:

- 10 niebieskich znaczników stałych PA pozostawia za zasłonką na następną turę, chyba że jakiś efekt (np. obecność w lochu) zmusza go do odłożenia części znaczników na bok.
- Jeśli posiada Klejnot Cesarzy, wszystkie zapewniane przez niego, czerwone znaczniki PA pozostawia za zasłonką na następną turę.
- Odrzuca do puli wszystkie fioletowe znaczniki tymczasowych PA.
- Odkłada do pudełka wszystkie żetony miasta, które zapewniają PA i były umieszczone na zadeklarowanych kartach.

d) Odrzucenie aktualnej karty wydarzenia

Należy odłożyć do pudełka odkrytą kartę wydarzenia, która obowiązywała w tej turze. Jeśli była to ostatnia (dziesiąta) karta wydarzeń ciszy lub ostatnia (piąta) karta wydarzeń alarmu, należy przejść do zakończenia gry (patrz następna strona).

e) Przekazanie żetonu pierwszego złodzieja

Obecny pierwszy złodziej przekazuje żeton pierwszego złodzieja graczowi siedzącemu po lewej stronie. Od początku następnej tury to on będzie pełnił tę funkcję.

Włamanie do pałacowego skarbcia



Kiedy Klejnot Cesarzy zostanie po raz pierwszy podniesiony z centralnego pola planszy w Pałacu, należy na moment wstrzymać grę. Złodziej, który podniósł Klejnot Cesarzy, umieszcza go na swoim arkuszu złodzieja, a następnie bierze ze wspólnej puli żeton najlepszego włamywacza (wart 3 PZ) oraz liczbę czerwonych znaczników PA Klejnotu Cesarzy równą liczbie rywali (np. w grze 3-osobowej 2 takie znaczniki) – żeton najlepszego włamywacza umieszcza na swojej karcie złodzieja, a znaczniki PA dodaje do swoich stałych PA. Potem grę należy wznowić.

Po zakończeniu ruchu, podczas którego złodziej jako pierwszy podniósł Klejnot Cesarzy, pierwszy złodziej tasuje talię dzielnic i dobiera z niej 1 kartę. Odkrywa ją i umieszcza obok planszy, przy dzielnicy, którą wskazał – od tej pory złodzieje mogą opuścić planszę jedną z dwóch bram tej dzielnicy. Ponadto na początku nowej tury zostanie wszczęty alarm (patrz wyżej).

Jeśli Klejnot Cesarzy znajdzie się w posiadaniu nowego właściciela, w najbliższej Fazie porządków należy mu przekazać czerwone znaczniki PA, jednak nie dobiera się już nowej karty dzielnicy, a żeton najlepszego włamywacza pozostaje do końca gry na arkuszu złodzieja, który jako pierwszy podniósł Klejnot Cesarzy – tego znacznika nie można w żaden sposób ukraść, odebrać ani odrzucić.



Na każdej karcie dzielnicy znajduje się ilustracja dzielnicy z bramą, przez którą można opuścić planszę, oraz jej kierunek geograficzny.

Zakończenie gry

Gra może się zakończyć w opisanych poniżej okolicznościach porażką wszystkich złodziei lub zwycięstwem jednego z nich.

Porażka

Wszyscy złodzieje przegrywają, jeśli:

- Talia ciszy wyczerpie się, a żadnemu ze złodziei nie uda się podnieść Klejnotu Cesarzy ze środka planszy i tym samym spowodować wszczęcia alarmu.
- Talia alarmu wyczerpie się, a żadnemu ze złodziei nie uda się opuścić planszy przez bramę wskazaną kartą dzielnicy.

Zwycięstwo

Jeden złodziej wygrywa, jeśli:

- Przed końcem 5. tury alarmu opuści planszę przez bramę wskazaną kartą dzielnicy i będzie miał na swoim arkuszu złodzieja Klejnot Cesarzy (nie musi to być ten sam złodziej, który pierwszy podniósł Klejnot Cesarzy). W tym wypadku gra kończy się natychmiastową wygraną tego złodzieja.
- Przed końcem 5. tury alarmu opuści planszę przez bramę wskazaną kartą dzielnicy i będzie miał na swoim arkuszu złodzieja klejnoty i/lub żetony o największej wartości PZ. W tym wypadku gra trwa do końca 5. tury alarmu,

a zwycięstwo należy rozstrzygnąć pomiędzy wszystkimi złodziejami, jacy opuścili planszę.

W razie remisu PZ zwycięża ten z remisujących, kto posiada żeton najlepszego włamywacza. Jeśli żaden z remisujących go nie ma, zwycięża ten, kto posiada najwięcej klejnotów. Jeśli liczba klejnotów nie pozwala wyłonić zwycięzcy, wygrywa złodziej z największą liczbą zielonych klejnotów. Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz, który opuścił planszę najwcześniej z remisujących.

- Przed końcem 5. tury alarmu opuści planszę przez bramę wskazaną kartą dzielnicy bez jakichkolwiek klejnotów, czy żetonów przynoszących PZ i jest jedynym złodziejem, któremu udało się tego dokonać. W tym wypadku gra trwa do końca 5. tury alarmu.

Jeśli więcej niż jeden złodziej opuścił planszę bez jakichkolwiek PZ, wygrywa ten złodziej, który zrobił to pierwszy.

Uwaga: złodziei, którzy pozostali na planszy w momencie zakończenia gry, ignoruje się podczas określania zwycięzcy. Uznaje się, że zostali ostatecznie schwytani przez straż i trafili do lochu na dobre.



Złodziejskie trofea

Poniżej znajduje się tabela z elementami gry, które zapewniają złodziejom PZ. Ułożono ją według wartości.

	KLEJNOT CESARZY	Automatyczne zwycięstwo
	ZNACZNIK NAJLEPSZEGO WŁAMYWACZA	3 PZ
	ZIELONY KLEJNOT	2 PZ
	ŻÓŁTY KLEJNOT	1 PZ
	ŻÓŁTY KLEJNOT (z ŻETONU MIASTA)	1 PZ

Pozostałe zasady

Ograniczenia liczby elementów gry

Jedynymi limitowanymi elementami gry są klejnoty, figurki strażników i kapitanów oraz karty wydarzeń:

- Jeśli karta lub efekt wymaga umieszczenia na planszy kolejnej figurki strażnika lub kapitana, a nie ma jej we wspólnej puli, gracz musi przenieść odpowiednią figurkę znajdującą się już na planszy na nowe pole.
- Jeśli karta lub efekt wymaga umieszczenia na planszy kolejnego klejnotu, a nie ma go we wspólnej puli, nie umieszcza się go na planszy.
- Jeśli karta lub efekt wymaga dobrania kolejnej karty wydarzenia, a talia wydarzeń ciszy lub alarmu jest wyczerpana, należy sprawdzić warunki zakończenia gry – talii wydarzeń nigdy się nie przetasowuje.

Wszystkie inne elementy gry należy zastąpić w miarę potrzeb monetami czy innymi znacznikami, a w przypadku kart potasować stos odrzuconych kart odpowiedniego rodzaju i utworzyć z niego nową talię.

Szczegółowe omówienie pól planszy

Na planszy widnieje siatka pól połączonych liniami wskazującymi, które pola są ze sobą połączone i pozwalają na ruch. Oprócz zwykłych pól na planszy znajduje się szereg pól specjalnych, posiadających unikatowe działanie. Opisano je poniżej.



POLE ALARMU: na takim polu w momencie wszczęcia alarmu należy umieścić dodatkowego strażnika (szare pole) lub kapitana (brązowe pole) w dzielnicy oznaczonej kartą dzielnicy.



POSTERUNEK: w wyniku działania kart akcji na takim polu mogą pojawiać się strażnicy.



POSTERUNEK CESARSKI: to pole działa jak posterunek, a dodatkowo jeśli złodziej niosący Klejnot Cesarzy zostanie złapany, Klejnot Cesarzy należy umieścić na posterunku cesarskim w danej dzielnicy.



LOCH: na to pole żadna figurka nie może poruszyć się ani przenieść dobrowolnie. Trafiają tu wyłącznie złodzieje natychmiast po tym, jak zostaną złapani. Strażnicy ani kapitanowie nie mają wstępu na pole lochu. Na lochu nie można umieszczać żadnych żetonów, znaczników ani klejnotów. Na jednym lochu może znajdować się dowolna liczba złodziei.



WEJŚCIE DO KANAŁÓW: jeśli złodziej wejdzie na takie pole, może skorzystać z kanału i natychmiast przenieść swoją figurkę na dowolne wyjście z kanałów na planszy. Tam jego obecny ruch dobiega końca (uważa się, że ostatnim polem ruchu jest pole wyjścia z kanałów). Strażnicy ani kapitanowie nie mogą korzystać z kanałów, ale mogą wchodzić na ich pola.



WYJŚCIE Z KANAŁÓW: na to pole trafia złodziej, który zdecydował się skorzystać z kanałów.



KRYJÓWKA: złodziej jest ukryty, dopóki przebywa na takim polu.

Szczegółowe omówienie żetonów miasta

Rozkładane podczas przygotowania gry żetony miasta reprezentują różne niespodzianki i przygody, które czekają złodziei na ulicach Hadrii. Żetony te leżą zakryte na planszy i złodzieje mogą je odkrywać, poruszając się. W momencie odkrycia żetonu miasta należy natychmiast rozpatrzyć jego efekt. Zależnie od żetonu efekt może być **chwilowy**, **jednorazowy** lub **stały**. Poniżej znajduje się ich szczegółowy opis. W nawiasie podano łączną liczbę żetonów danego typu w puli 51 żetonów miasta.

Żetony miasta z efektem chwilowym



ZŁODZIEJSKI SCHOWEK (6): złodziej, który odkrył ten żeton, natychmiast dobiera 1 kartę akcji. Następnie należy odłożyć ten żeton do pudełka.



ZAALARMOWANI MIESZKAŃCY (4): wszyscy złodzieje znajdujący się w dzielnicy z tym żetonem natychmiast wybierają i odrzucają po 1 karcie akcji z ręki. Następnie należy odłożyć ten żeton do pudełka. Ten żeton nie działa na złodziei przebywających w lochu.



TAJNIAK (6): pierwszy złodziej natychmiast umieszcza na polu z tym żetonem strażnika – może to spowodować złapanie złodzieja, który odkrył ten żeton. Następnie należy odłożyć ten żeton do pudełka. Jeśli na tym polu jest już strażnik lub kapitan, pierwszy złodziej umieszcza nowego strażnika na najbliższym sąsiadującym polu.

Żetony miasta z efektem jednorazowym



INFORMATOR (10): złodziej, który odkrył ten żeton, może umieścić go na swoim arkuszu złodzieja. Ten żeton reprezentuje znacznik 1 PA. W dowolnej turze, w Fazie deklaracji, złodziej może umieścić go na swojej karcie akcji na identycznych zasadach jak znacznik PA. Po użyciu, w Fazie porządków, należy odłożyć ten żeton do pudełka.



AGENT GILDII (5): ten żeton działa na identycznych zasadach jak Informator powyżej, ale reprezentuje 2 PA. PA z tego żetonu nie można w żaden sposób rozmieniać, obniżyć czy dzielić.



ZNAJOME SĄSIEDZTWO (6): złodziej, który odkrył ten żeton, może umieścić go na swoim arkuszu złodzieja. W dowolnej turze, podczas poruszania się, złodziej może odłożyć ten żeton do pudełka, aby poruszyć się o 1 dodatkowe pole. Tego żetonu można użyć, rozpatrując efekt **Bieg** z karty akcji podstawowej **Ruch** albo po wyjściu z kanałów.

Nie ma ograniczenia co do liczby żetonów Znajomego sąsiedztwa, jakich można użyć w jednej turze, ale nie można użyć więcej niż 1 żetonu na jedną akcję ruchu.

Żetony miasta z efektem stałym



BŁYSKOTKI (6): złodziej, który odkrył ten żeton, może umieścić go na swoim arkuszu złodzieja. Ten żeton jest traktowany jak złoty klejnot wart 1 PZ. Na ten żeton wpływają zarówno efekty działające na klejnoty (np. karta akcji specjalnej Joanne), jak również te działające na żetony miasta (np. karta akcji *Mechaniczne szczury*).



CIEMNY ZAULEK (4): złodziej, który odkrył ten żeton, pozostawia go odkrytego na swoim polu. To pole jest traktowane jak kryjówka. Żeton pozostaje na planszy do końca gry.



STUDZIENKA (2): złodziej, który odkrył ten żeton, pozostawia go odkrytego na swoim polu. To pole jest traktowane jak wejście do kanałów. Żeton pozostaje na planszy do końca gry.



DRABINKA (2): złodziej, który odkrył ten żeton, pozostawia go odkrytego na swoim polu. To pole jest traktowane jak wyjście z kanałów. Żeton pozostaje na planszy do końca gry.

Szczegółowe omówienie znaczników efektów

Część kart akcji powoduje wprowadzenie do gry znaczników efektów. O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie znaczniki efektów działają do zakończenia tury, w której umieszczono je na planszy – w Fazie porządków należy je odłożyć do wspólnej puli.

Znacznik dymu



Znacznik dymu pojawia się w grze w efekcie rozpatrzenia karty akcji *Granat dymny*. Każdy złodziej, który znajduje się na polu ze znacznikiem dymu, jest **ukryty**. Ponadto traktuje się go tak, jakby leżał przed nim znacznik kradzieży. Nie należy jednak używać żadnych dodatkowych znaczników – zarówno ukrycie, jak i podatność na kradzież działają tak długo, jak długo figurka danego złodzieja znajduje się na polu ze znacznikiem dymu.

Znacznik ognia



Znacznik ognia pojawia się w grze w efekcie rozpatrzenia karty akcji *Granat zapalający*. Można umieścić go wyłącznie na wolnym polu. Od momentu umieszczenia znacznik ognia blokuje pole, na którym został umieszczony – żadna figurka nie może poruszyć się, przenieść się, zostać umieszczona ani w żaden inny sposób trafić na takie pole.

Ten znacznik nie ma wpływu na wykrywanie złodziei – strażnicy i kapitanowie ignorują znaczniki ognia, wykrywając złodziei, ale próbując ich złapać, muszą zatrzymać się przed polem ze znacznikiem ognia.

Znacznik kradzieży



Znacznik kradzieży pojawia się w grze w efekcie rozpatrzenia karty akcji lub zdolności oparzonej symbolem kradzieży. Umieszcza się go przed graczem, który stał się celem takiej karty lub zdolności. Dopóki ten znacznik znajduje się przed graczem, złodziej rozpatrujący daną kartę lub zdolność albo dowolny złodziej poruszający się przez pole tak oznaczonego gracza może zabrać 1 dowolny klejnot z jego arkusza złodzieja i umieścić na własnym. Kiedy do tego dojdzie, znacznik kradzieży należy odłożyć do wspólnej puli – złodziej może okradać dowolną liczbę razy, ale może zostać okradziony tylko raz na turę.



Złodzieje Hadrii



Morius, Król Podmiasta

Kiedy na ulicach Hadrii zaczyna królować mrok, wszyscy uczciwi obywatele zaszywiają się w swoich domach na zasłużony spoczynek, strasząc dzieci opowieściami o Moriusie, Szczurzym Królu, który słyszy każdy szept i zapamiętuje każdy uczynek. Tymczasem pod stygnącym miejskim brukiem, w cuchnących kanałach i studzienkach, budzą się szpiedzy Moriusa. Enigmatyczny władca podziemi Hadrii rozsyła swe służę w poszukiwaniu drogi do jedynej zdobyczy, jaka dotychczas nie wpadła w jego szponiaste łapy – Klejnotu Cesarzy ukrytego w pałacowym skarbcu. Ani wyszkolona gwardia, ani konkurenci nie zdołają go zatrzymać. W końcu nikt nie zna miasta tak dobrze jak Morius, zaś jego wysłanników liczy się w tysiącach. Nawet inni złodzieje drżą przed cieniami zasnuwającymi zapomniane zaułki Hadrii, ponieważ każdy z nich nagina się do złośliwej woli Szczurzego Króla!



Noiron, Mściwy szlachcic

Kiedy ród władający Cesarstwem ponad wiek temu zdobył tron, zyskał wielu przyjaciół – i dwakroć tyle wrogów. Niejeden szlachcic widział siebie i swych potomków w roli absolutnych władców, zaś wielu to marzenie doprowadziło do ostatecznego upadku. Wśród nich był również pradziadek Noirona, człowiek niezwykle zamożny, który swój majątek zbil w równej mierze na bandlu, co przemycie. Nic zatem dziwnego, że po jego egzekucji cała rodzina zesłała do podziemia. Dziś jej członkowie znaczą wiele w Gildii, a sam Noiron jest jednym z najsukuteczniejszych włamywaczy w organizacji. Połączenie akrobatycznych umiejętności, znajomości miasta oraz determinacji gwarantują, że Klejnot Cesarzy zmieni właściciela. Niemniej Noiron ma jeszcze jeden ukryty cel – ośmieszyć Luciusa IV poprzez kradzież symbolu jego autorytetu, a potem stanąć na czele opozycji, która obali obecną władzę i ustanowi nowy porządek. Wówczas ten upadły szlachcic przywróci dobre imię swemu rodowi.



Jasmine, Przebiegła kurtyzana

Wraz z przyjazdem cesarza Luciusa IV do Hadrii ściągnęła cała śmietanka wielmożów i dworaków ze stolicy. Miasto zaludniło się faworytami, kłaniającymi się w pas pochlebcami oraz wszelkiej maści oszustami gotowymi na każdą podłość, byle tylko wkraść się w łaski jakiegoś bogatego szlachcica. Pośród tych wszystkich szumowin o wybujałych ambicjach Jasmine porusza się niczym wilk wśród stada jeleni, gotowa sięgnąć po najcenniejszy na świecie klejnot. W jednej chwili urocza i ponętna, w kolejnej – śmiertelnie niebezpieczna. Jej broń stanowią onieśmielająca uroda, znajomość ludzkich słabości oraz zestaw złodziejskich narzędzi sprytnie ukrytych w nader skąpym stroju. Biada temu, kogo uwiodą szmaragdowe oczy Jasmine przenikające człowieka na wskroś niczym sztylety... A jeśli wszystko zażwiedzie i za złodziejką głucho zatrzasną się więzienne wrota, Jasmine może liczyć na pomoc jednej z darzonych ofiar, które wciąż ślepo wierzą, że w jej lodowatym sercu tli się jednak jakiś afekt dla darzonego kochanka.



Nikolai, Wyklety wynalazca

Dla Nikolaija istnieje tylko jeden powód, dla którego opuszcza ogromną pracownię pełną dziwacznych urządzeń i nakręcanych stworzeń – testy. Nie ma lepszego sposobu na sprawdzenie jednego z dziesiątek wynalazków niż wyruszenie z nim na ulicę i uczynienie z mieszkańców Hadrii królików doświadczalnych. Choć sam Nikolai nie dopuścił się wielu przestępstw, złośliwa inteligencja każe mu w imię postępu łamać reguły wyznaczone przez przedstawicieli prawa. Obecność cesarza popchnęła Nikolaija do zaplanowania największego włamania w historii. Tej zbrodni nie motywuje jednak chciwość. Wynalazca wierzy, że Klejnot Cesarzy jest w istocie zbiornikiem energii, która – uwolniona – będzie w stanie napędzać dowolny mechanizm, jaki zdoła zbudować ten opętany żądzą wiedzy inżynier. A ponieważ Nikolai osobiście projektował pałacowy skarbiec, większym wyzwaniem będzie konfrontacja z przedstawicielami Gildii niż sama kradzież klejnotu.



Joanne, Złutowana kapitan

Łśniący napierśnik, glejt burmistrza oraz władcza postawa budzą powszechny szacunek i otwierają niemal wszystkie drzwi w mieście. Joanne była jedną z niewielu niewiast, które dosłużyły się kapitańskiego stopnia i mogły cieszyć się płynącymi z tego przywilejami. Nawet po awansie brała na siebie najcięższe zadania, rozbijając gangi żerujące na ciężkiej pracy obywateli oraz budując siatkę informatorów donoszących o każdym większym szwindlu, do którego dochodziło w murach Hadrii. Pewnie dlatego Gildia upatrzyła ją sobie za cel. Kiedy próby przekupstwa spęły na niczym, organizacja zaaranżowała szereg wydarzeń, które rzuciły cień na dobre imię Joanne. Nie mając nic do stracenia i oczekując dymisji ze stanowiska, strażniczka zdecydowała się faktycznie zejść na drogę zbrodni. Aby zapewnić sobie godną emeryturę, postanowiła ostatni raz wykorzystać wszelkie dostępne środki, by dostać się do pałacu i zdobyć w nim przepustkę do wygodnego życia – bezcenny Klejnot Cesarzy.



Zain, Szalony podpalacz

Kradzież, szantaż, wymuszenie, oszustwo... To typowe narzędzia każdego członka Gildii. W końcu nikt nie może spodziewać się po złodzieju częstych porywów szlachetnego serca. Jednak nawet przestępcy należący do tej mrocznej organizacji nie przekraczają pewnych granic – granic, które Zain pozostawił za sobą lata temu. Obojętne, czy mowa o eksperymentalnych bombach gazowych, regulowanych klepsydrą ładunkach wybuchowych czy łatwopalnych mieszkankach ukrytych w strategicznych punktach miasta, Zain nie zna umiaru w swojej żądzy niszczenia. Płomienie są jego największym sprzymierzeńcem, dzięki któremu odwróci uwagę straży, zaś ukryte pod ochronnym płaszczem granaty utworzą mu drogę do serca pałacu i Klejnotu Cesarzy – ostatecznej nagrody, która w rękach tego szaleńca posłuży za broń zemsty przeciwko wszystkim członkom Gildii, którzy osmielili się zakwestionować jego metody!

Opracowanie gry

Projekt gry: Sławomir Stępień

Okładka: Damian Bajowski

Grafika planszy: Michał Lechowski

Ilustracje kart wydarzeń: Bartosz Fedyczak i Michał Teliga

Ilustracje kart akcji: Michał Lechowski

Opracowanie szaty graficznej: Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Modelowanie 3D figurek: Mariusz Klat

Kierownik projektu: Marek Mydel

Instrukcja: Marek Mydel i Michał Walczak-Ślusarczyk

Redakcja: Aleksandra Miszta i Michał Walczak-Ślusarczyk

Korekta: Zuzanna Kmak i Wiktor Marek

Wydawca:



GALAKTA

Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

www.Galakta.pl

Testerzy: Barbara Baranowska, Kamil Baranowski, Stanisław Błaszkievicz, Marcin Grzegorzycyk, Jan Jewuła, Grzegorz Laskowski, Wiktor Marek, Aleksandra Miszta, Marek Mydel, Michał Negacz, Natalia Olszewska, Anna Pawłowicz, Andrzej Sałdyka, Nela Sałdyka, Mateusz Sieradzian, Łukasz Stępień, Olga Stępień, Mateusz Szupik, Michał Walczak-Ślusarczyk, Wojciech Zaręba, Łukasz Zębik oraz uczestnicy spotkań z grami planszowymi organizowanych przez Cracow Game Initiative.

Autor pragnie podziękować swojej żonie Oldze za wsparcie, bezpośrednią i konstruktywną krytykę oraz za inspiracje dla postaci.

Galakta pragnie podziękować Dariuszowi Kościelnikowi za pomoc przy wydrukach modeli 3D na prezentacje.