

DILER

ŁUP

☐ Figi = 1 punkt ☐ Shelby Cobra = 5 punktów

DYSKRECJA

☐ Jeśli udało ci się bez przeszkód zgubić policjantów = 2 punkty
Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.**SKLEP Z LUKSUSOWYMI ZEGARKAMI JEAN JAKON**

ŁUP

☐ Od 0\$ do 200\$ = -2 punkty ☐ 500\$ = 1 punkt☐ 2000\$ = 5 punktów☐ Wyszadzany diamentami zegarek = 5 punktów

OFIARY

☐ Dostawca = 1 punkt ☐ Sprzedawczyni = -1 punkt☐ Ogłoszony strażnik = 3 punkty ☐ Zabity strażnik = -1 punkt

Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

KASYNO

ŁUP

☐ 0\$ = -5 punktów ☐ Od 1 do 300\$ = 1 punkt☐ 1490\$ = 2 punkty ☐ Od 1491\$ do 2000\$ = 3 punkty☐ > 2000\$ = 5 punktów

OFIARY

☐ Wszyscy strażnicy = -2 punkty ☐ 1 strażnik = -1 punkt☐ Brak ofiar = 2 punkty

PODCZAS NAPADU MIAŁEŚ NA SOBIE PRZEBRANIE

☐ = 1 punkt

Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

TINY HEROES SHOP

ŁUP

☐ 300\$ = minus 1 punkt ☐ 0\$ = 0 punktów☐ Ponad 1 \$ = 5 punktów**ZOSTAŁEŚ ZAUWAŻONY, GDY KRĘCIŁEŚ SIĘ KOŁO SKLEPU**☐ = minus 1 punkt

PODCZAS NAPADU MIAŁEŚ NA SOBIE PRZEBRANIE

☐ = 1 PUNKTKUPIŁEŚ JEDEN OBRAZ ☐ = 1 punkt

Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

MULBERRY BAR

ŁUP

☐ Mniej niż 50\$ = -1 punkt ☐ Od 50\$ do 300\$ = 1 punkt☐ > 300 \$ = 5 punktów

PODCZAS NAPADU MASZ NA SOBIE PRZEBRANIE

☐ = 1 PUNKT

Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

CLUB ASAP POKER

ŁUP

☐ Straciłeś pieniądze = -5 punktów☐ mniej niż 50\$ = -1 punkt ☐ Od 50\$ do 500\$ = 1 punkt☐ Od 501\$ do 2000\$ = 3 punkty ☐ Ponad 2000\$ = 5 punktów

OFIARY

☐ 0 = 1 punkt ☐ Co najmniej 1 ofiara = -2 punkty☐ Podczas misji złamano ci nos = -1 punktOSKUBAŁEŚ PRZYNAJMNIEJ JEDNEGO GRACZA PODCZAS GRY W POKERA ☐ = 3 punkty

Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

SALON MANICURE

ŁUP

☐ > 29\$ = 1 punkt

Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

RUSZNIKARNIA „KOLUBRYNA”

ŁUP

☐ 0\$ = -1 punkt ☐ > 500\$ = 1 punkt☐ > 1000\$ = 5 punktów

OFIARY

☐ 1 ofiara = -1 punkt ☐ 0 ofiar = 0 punktów

Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

SKLEP JUBILERSKI „LULU ARISTODE”

ŁUP

☐ 0\$ = -1 punkt ☐ Od 5\$ do 2999\$ = 1 punkt☐ > 3000\$ = 5 punktów

ZNALAZŁEŚ KOD DO SEJFU BEZ KOMPUTERA:

☐ 2 punkty

UDAŁO CI SIĘ UĆCIE DZIĘKI SWOJEMU WYPOSAŻENIU:

☐ 1 punkt

Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

5-GWIAZDKOWY HOTEL ALBATROS

ŁUP

☐ 0\$ = -1 punkt ☐ Od 1\$ do 350 \$ = 1 punkt☐ > 350\$ = 5 punktówZDOBYŁEŚ 100\$ NAPIWKU ☐ = 3 punktyMASZ „MAŁY SEKRET” ☐ = 5 punktów

ZABRAŁEŚ ZE SOBĄ

☐ Pierścionek A, B, D lub E = 1 punkt☐ Pierścionek C = 10 punktów

Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

KINO „24 MARZENIA”

ŁUP

☐ Mniej niż 5\$ = -2 punkty ☐ 0\$ = -1 punkt☐ Od 1\$ do 120\$ = 1 punkt ☐ > 120\$ = 5 punktów

Przeanalizuj plan miasta, żeby wybrać kolejną akcję, albo udaj się do 221, jeśli upłynęło 7 dni.

