



# CAPER

BY *Unai Rubio*

A DRAFTING GAME FOR THIEVES

**REGOLAMENTO DI GIOCO**



# CAPER



## Bonus Luogo

Il giocatore che al termine della partita possiede il maggior numero di  presso The Louvre ottiene 5 Punti e 1 Quadro.

## Luoghi

Ogni giocatore può possedere al massimo 3 carte Ladro per ogni Luogo.

## Ladri

Per ogni Luogo, le carte Ladro vengono posizionate affiancate tra loro. Le carte Ladro possiedono particolari abilità e possono farvi ottenere Monete quando vengono giocate.

## Equipaggiamento

Le carte Equipaggiamento vengono posizionate sopra alle carte Ladro oppure sopra ad altre carte Equipaggiamento che si trovino su una carta Ladro.

## Icona Città

A seconda della città in cui state giocando, il gioco può presentare caratteristiche diverse.

## Modificatore Luogo

Alcuni Luoghi presentano un modificatore specifico indicato nell'angolo in alto a destra, come nel caso di The Chapel in cui non è possibile girare le carte Ladro.

## Segna Round

Il gioco si svolge nel corso di 6 round in cui si giocano in modo alternato carte Ladro e carte Equipaggiamento.

## Deposito Monete

Le carte Ladro e le carte Equipaggiamento possono farvi ottenere Monete che potete utilizzare per l'acquisto di nuove carte Equipaggiamento.

## Abilità carte

### Equipaggiamento

Il Plasma Cutter conferisce a chi la gioca 1 Moneta nel momento in cui viene giocata e 1 Punto al termine della partita.

## ESEMPIO DI GIOCO

## LATO GIOCATORE VERDE



## Numero di Caper

Il giocatore verde possiede 3  in questo Luogo (1 per l'abilità di The Dame e 2 per quella di The Artist, vedi Catalogo Caper al termine di questo regolamento).

## Costo carte

Alcune carte Equipaggiamento hanno un costo in Monete indicato in alto a sinistra. È necessario pagare il costo indicato per poter giocare queste carte.

## Limite carte

Sopra a ciascuna carta Ladro è possibile posizionare al massimo 3 carte Equipaggiamento. Se su una carta Ladro sono posizionate 3 carte Equipaggiamento, il Ladro riceve 1  addizionale per aver ottenuto l'Equipaggiamento completo.

## LATO GIOCATORE BIANCO

◆ PER UN DETTAGLIO DELLE ABILITÀ DELLE CARTE CONSULTATE IL CATALOGO CAPER AL TERMINE DEL REGOLAMENTO

## CONTENUTO



3 Plance Scena del Crimine



1 Plancia Segna Round e Punti



10 Monete



23 carte Luogo



24 carte Ladro



48 carte Equipaggiamento



5 carte di riferimento  
(2 Mastermind, 1 Snitch,  
2 Lookout)



4 cubetti in legno

## INTRODUZIONE

Reclutate un'originale banda di Ladri equipaggiata con una serie di colorati Equipaggiamenti per mettere a segno 3 incredibili furti in alcune celebri città europee. Dimostrate così di essere la mente criminale più brillante del mondo!

## PANORAMICA DI GIOCO

In **Caper**, dovrete formare una banda di Ladri giocando carte **Ladro** ed **Equipaggiamento** . La partita si svolge nel corso di 6 round, nel corso dei quali potrete giocare Ladri ed Equipaggiamenti in modo alternato. Durante i round Ladro potrete giocare diverse carte Ladro nei vari **Luoghi** per essere utilizzati nel corso della partita. Durante i round Equipaggiamento, invece, potrete posizionare le carte Equipaggiamento sui vostri Ladri per aumentarne l'efficacia nei vari Luoghi. Dopo aver giocato una carta, la vostra mano di carte rimanenti passa all'avversario. Riflettete dunque attentamente sulle vostre scelte prima di giocare una carta, non starete passando all'avversario una carta troppo vantaggiosa?

Al termine della partita, la banda con il maggior numero di **Caper** in ogni Luogo metterà a segno il furto, ottenendo il Bonus Luogo stesso. Alcuni Ladri ed Equipaggiamenti possiedono inoltre alcune abilità in grado di farvi ottenere ulteriori **Punti** . Potete infine collezionare diverse tipologie di **Refurtiva** anch'esse in grado di conferirvi preziosi Punti al termine della partita. La banda di Ladri che avrà totalizzato il maggior numero di Punti verrà proclamata vincitrice.

.....  
*Le regole di gioco seguenti si riferiscono ad una partita per 2 giocatori. Un dettaglio delle regole per 3 o 4 giocatori si trovano al termine di questo regolamento.*

## PREPARAZIONE

**Scegliere la città** • Alcune carte (Ladro, Equipaggiamento e Luogo) hanno un'icona in basso che ne identifica la città. Scegliete una tra le tre città disponibili (Parigi, Roma o Londra) e rimettete le carte con l'icona delle città non scelte nella scatola del gioco, non verranno utilizzate per questa partita. Di seguito vengono elencate le città in base alla difficoltà di gioco, maggiore è il numero di ★ di una città e più complesso sarà il gioco. Per la prima partita vi consigliamo di scegliere Parigi.

Icona città



★ **Parigi** • Una città che trasuda arte in cui trovare Refurtive in abbondanza.



★★ **Roma** • Con le sue suggestive scene del crimine è ricolma di Caper.



★★★ **Londra** • Questa capitale economica consente di intaccare la riserva di Monete avversaria.

**Preparate i 3 mazzi** • Aggiungete le carte prive di icona città a quelle della città appena scelta, dividendole per tipologia (Ladro, Equipaggiamento e Luogo). Mescolate separatamente i 3 mazzi appena formati e posizionatevi sul tavolo.

 **Scegliere i 3 Luoghi** • Posizionate le 3 plance Scena del Crimine tra i due giocatori, affiancatele orizzontalmente al centro del tavolo. Se preferite tenere un piccolo aiuto di gioco visibile, utilizzate il lato rosa delle plance, altrimenti utilizzate quello con la decorazione a legno. Rivelate una carta Luogo dal mazzo corrispondente per ogni plancia Scena del Crimine. I giocatori posizioneranno le carte Ladro ed Equipaggiamento in corrispondenza dei Luoghi sul proprio lato dell'area di gioco appena preparata. I Bonus Luogo rivelati rappresentano il metodo principale per ottenere Punti al termine della partita.



**Carte Mastermind e Segna Round** • Ogni giocatore prende 1 carta di riferimento Mastermind (Mente Criminale) e la posiziona davanti a sé. Rimettete nella scatola del gioco le carte di riferimento non utilizzate (Snitch per 3 persone e Lookout per 4). Posizionate il Segna Round a fianco delle plance Scena del Crimine e posizionate un cubetto di legno sopra l'indicatore di round 1 (Round Ladro). Posizionate il **Deposito Monete** , composto da 10 Monete, a fianco del Segna Round.

## STRUTTURA DEL ROUND

Caper si gioca nel corso di 6 round. Esistono due diverse tipologie di round: **Round Ladro**  e **Round Equipaggiamento** . Il round in corso è contrassegnato con un cubetto di legno  sul Segna Round. I giocatori ricevono il numero di carte della tipologia indicata (Ladro o Equipaggiamento) per il round in corso. Queste sono le carte che verranno giocate nel corso del round.

## INIZIO DEL ROUND

All'inizio di ogni round pescate il numero di carte corrispondenti (Ladro o Equipaggiamento) alla tipologia di round in corso, come indicato sul Segna Round. Queste carte costituiscono la mano iniziale di carte di ciascun giocatore per il round. Se il colore del round in corso sul Segna Round corrisponde a quello in alto sulla vostra carta di riferimento, siete il Primo Giocatore del round.

**Esempio:** *il primo round di ogni partita è un Round Ladro . Ogni giocatore pesca 4 carte Ladro come indicato sul Segna Round. Il Primo Giocatore è il giocatore bianco.*

Round	Numero di carte per giocatore	Tipo di carta
1	4	
2	6	
3	3	
4	6	
5	2	
6	6	

## SVOLGIMENTO DEL ROUND

Durante ogni round il Primo Giocatore sceglie e gioca una carta dalla sua mano a faccia in su in corrispondenza di un Luogo, dal suo lato dell'area di gioco, dopodiché l'altro giocatore fa lo stesso. Dopo che entrambi i giocatori hanno giocato 1 delle proprie carte nella propria area di gioco, questi si scambiano l'intera mano di carte. Dopo aver scambiato la mano di carte, il Primo Giocatore gioca una nuova carta, seguito dall'avversario e così via.

 **Round Ladro** • Le carte Ladro giocate devono essere posizionate in corrispondenza di uno dei Luoghi sulle Plance Scena del Crimine dal proprio lato dell'area di gioco. Le carte Ladro non possono essere posizionate sopra un'altra carta Ladro o Equipaggiamento. I Ladri possono essere posizionati a fianco di altri Ladri in corrispondenza dello stesso Luogo, con un massimo di 3 Ladri per giocatore nello stesso Luogo. Se una carta Ladro riporta in basso un **Reddito** , il giocatore che lo gioca ottiene le Monete indicate dal Deposito Monete.



 **Round Equipaggiamento** • Le carte Equipaggiamento possono essere giocate oppure scartate. Se decidete di giocarla posizionate la carta Equipaggiamento sopra una carta Ladro, oppure sopra un'altra carta Equipaggiamento che si trovi sopra una carta Ladro, in modo tale che le icone e il colore della carta sottostante sia comunque visibile. Un Ladro non può mai avere più di 3 carte Equipaggiamento posizionate sopra di esso. Se decidete di scartarla, posizionala in una pila degli scarti personale per ottenere 1 Moneta  dal Deposito Monete. Alcune carte Equipaggiamento hanno un costo indicato in alto a sinistra. Per poter giocare queste carte è necessario pagare al Deposito Monete il corrispondente ammontare di Monete. Se un giocatore non possiede abbastanza Monete per giocare una carta Equipaggiamento con un costo non può giocarla, ma può comunque scartarla per ottenere 1 Moneta.

## ICONE

In Caper sono presenti alcune icone che fanno riferimento a particolari elementi di gioco. Le icone principali sono descritte di seguito e vi aiuteranno a capire come applicare i vari effetti di gioco delle abilità.

 **Caper** • Il giocatore con il maggior numero di Caper ottiene il Bonus Luogo.

 **Monete** • Vengono utilizzate per acquistare alcune carte Equipaggiamento.

 **Punti** • Il giocatore che ne possiede di più al termine della partita è il vincitore.

 **Gira una delle carte superiori dell'avversario.**

 Una carta non può essere girata.  **Refurtiva** • Esistono 3 diverse tipologie di Refurtive che conferiscono Punti in set a fine partita.

In alcuni casi troverete le icone precedenti abbinata ai vari colori delle carte. Ciò significa che l'icona in questione si applica a tutte le carte di quel colore in quel Luogo. L'icona a fianco indica ad esempio che ottenete 1  per ogni vostra copia di carte Equipaggiamento gialla e viola in questo Luogo.

**Importante** • Le icone Posizione indicano se l'effetto si applica **rispetto alle vostre carte nel Luogo**  oppure **rispetto a quelle dell'avversario nel Luogo** . Ricordate sempre che questi Indicatori si riferiscono a tutte le carte nel Luogo, non solo a quelle presenti su un singolo Ladro.

**Equipaggiamento completo** • Un Ladro su cui siano presenti 3 carte Equipaggiamento riceve 1  bonus.

La maggior parte delle carte permette di ottenere Punti soltanto al termine della partita, ma esistono alcuni effetti che fanno guadagnare Monete immediatamente o che consentono di girare subito una carta. *Alcuni Luoghi hanno inoltre dei Modificatori che possono influire sulle carte che vengono giocate in quel particolare Luogo.*

## COLORI DELLE CARTE

I colori delle carte svolgono un ruolo importante in Caper dal momento che sono spesso utilizzati insieme ad alcune icone o permettono l'ottenimento di Punti . Tutte le carte Ladro sono di colore bianco avorio . Le carte Equipaggiamento esistono in diversi colori, ciascuno dei quali è legato all'ottenimento di un determinato bonus:

Verde:  Refurtiva 

Viola:  Caper 

Giallo:  Monete 

Rosso:   girare Equipaggiamenti

 Colore della città: varia a seconda del tema della città

## GIRARE CARTE

Soltanto la carta superiore, quindi quella giocata più recentemente, in una determinata pila può essere girata . Se la carta superiore sopra ad una carta Ladro è girata, le carte che si trovano al di sotto non possono essere girate. È tuttavia possibile posizionare normalmente altre carte sopra carte Ladro o Equipaggiamento girate. Le carte girate perdono tutti i loro effetti, ma contano comunque per il limite massimo di Equipaggiamenti di ogni Ladro e per il Caper bonus legato all'Equipaggiamento completo. Un Ladro girato conta comunque come Ladro ed un Equipaggiamento girato conta comunque come Equipaggiamento, anche se perde il suo colore specifico. Ulteriori approfondimenti sono disponibili nella sezione FAQ al termine di questo regolamento.

## CONCLUSIONE DEL ROUND

Quando entrambi i giocatori restano con soltanto 2 carte in mano tra cui scegliere, ne giocano 1 e scartano l'altra. L'ultima carta che viene scartata deve essere posizionata nella pila degli scarti. I giocatori non ricevono alcuna Moneta  per questo ultimo scarto. A questo punto il round termina immediatamente. Spostate nella riga successiva il cubetto di legno sul Segna Round ed iniziate un nuovo round. **Attenzione:** *all'inizio del quinto round i giocatori ottengono soltanto 2 carte Ladro, ciò significa che dovranno esclusivamente scegliere 1 carta da giocare e l'altra da scartare.*

**Pile degli scarti** • I giocatori dispongono le carte scartate scoperte e in orizzontale accanto alle rispettive carte Mastermind, in modo da non confonderle con le carte giocate. Posizionate le carte Ladro scartate a sinistra della carta Mastermind e le carte Equipaggiamento a destra. Alcune carte possono rimettere in gioco delle carte già scartate, le carte presenti nelle rispettive pile degli scarti sono dunque un'informazione di gioco importante.



Le pile degli scarti disposte orizzontalmente a fianco della carta Mastermind verde.

## CONCLUSIONE DEL GIOCO

La partita termina dopo l'ultimo Round Equipaggiamento. Stabilite quale giocatore prevale in ogni Luogo sommando il numero di  che ogni giocatore ha ottenuto in quel Luogo. Non dimenticate il  bonus per i Ladri con Equipaggiamento completo! Il giocatore con il maggior numero di  in un Luogo ne riceve il Bonus. Per tenerne traccia, ruotate la carta Luogo in modo che il Bonus sia rivolto verso il giocatore che ha prevalso in quel determinato Luogo. In caso di parità di Caper tra i giocatori, nessun giocatore ottiene il Bonus Luogo che dunque non viene ruotato.



Il Bonus ruotato verso il vincitore.

## CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Utilizzate il retro del Segna Round ed i cubetti di legno per tenere traccia dei Punti ottenuti dalle varie fonti:

-  1. Bonus Luogo
-  2. Abilità dei Ladri
-  3. Abilità degli Equipaggiamenti
-  4. Set di Refurtive



*Esempio: The Banker ottiene 1 Punto per ogni carta Equipaggiamento gialla del giocatore che lo controlla nel Luogo in cui si trova.*



*Esempio: Plans Cachés ottiene 1 Punto per ogni carta Equipaggiamento blu del giocatore che lo controlla nel Luogo in cui si trova.*

**Ottenere Punti con le Refurtive** • Ne esistono di 3 tipologie:

 **Gioiello**    **Cimelio**    **Quadro**    **Jolly** (una qualsiasi delle 3 tipologie)

Ogni giocatore forma una serie di set utilizzando le Refurtive che ha ottenuto nei vari Luoghi. Un singolo set può essere composto da 1, 2 o 3 Refurtive diverse.

Set di 1 =  • Set di 2 =  • Set di 3 = 

**Esempio:** Pino ha ottenuto queste Refurtive nei vari Luoghi:   . Forma dunque un set che contiene 2 diverse Refurtive (1 Gioiello e 1 Jolly che considera come Cimelio) ed un altro composto solamente da 1 Refurtiva (1 Gioiello). Il primo set gli permette di ottenere  3 Punti mentre il secondo  1 Punto, per un totale di 4 Punti.

**IL VINCITORE** • Vince il giocatore che al termine della partita avrà ottenuto il maggior numero di Punti. In caso di pareggio vince il giocatore con il maggior numero di Monete  ed in caso di ulteriore pareggio vince il giocatore con la carta Mastermind verde.

## VARIANTE DI GIOCO PER 3 GIOCATORI

 **Regole aggiuntive** • questa variante utilizza le normali regole di gioco ad eccezione di quanto elencato di seguito. Durante la preparazione il terzo giocatore riceve la carta di riferimento Snitch (Informatore). È consigliabile che il giocatore Snitch abbia già una buona dimestichezza con il gioco nella versione classica per 2 giocatori. L'obiettivo del giocatore Snitch è di fare in modo che il punteggio degli altri 2 giocatori sia il più vicino possibile.

All'inizio di ogni round, anziché distribuire le carte Ladro o Equipaggiamento ai due Mastermind, il giocatore Snitch prende il doppio delle carte indicate sul Segna Round senza guardarle e forma un proprio mazzo di carte coperte. A questo punto ciascun giocatore Mastermind pesca 1 carta dal mazzo del giocatore Snitch.

Dopo aver preparato il round in questo modo, il giocatore Snitch pesca 2 carte dal proprio mazzo, le guarda e ne consegna a propria scelta 1 coperta a ciascun Mastermind. I giocatori Mastermind giocano normalmente una carta tra le due a propria disposizione, seguendo l'usuale ordine di turno indicato dal round. Anziché passare la carta rimasta all'altro giocatore Mastermind, il giocatore Snitch pesca 2 nuove carte dal proprio mazzo e le consegna nuovamente agli altri due giocatori che giocheranno nuovamente 1 carta. Questa procedura si ripete finché il giocatore Snitch non ha più carte da consegnare, a quel punto i giocatori Mastermind scartano la loro ultima carta e concludono il round.

**Calcolo del punteggio** • il giocatore Snitch ottiene tanti Punti quanti il giocatore Mastermind che ne ha di meno, più 1/6 dei Punti del giocatore Mastermind che ne ha di più (arrotondando per difetto). Vince il giocatore con il maggior numero di Punti. In caso di pareggio tra il giocatore Snitch ed il Mastermind con il punteggio più alto, vince il giocatore Snitch.

## VARIANTE DI GIOCO A SQUADRE PER 4 GIOCATORI

 **Regole aggiuntive** • questa variante a squadre utilizza le normali regole di gioco ad eccezione di quanto elencato di seguito.   Il terzo e il quarto giocatore ricevono una carta di riferimento Lookout (Vedetta). La carta di riferimento Snitch non viene utilizzata in questa variante.  Ogni squadra (bianca e verde) è dunque composta da un giocatore Mastermind e un giocatore Lookout. I giocatori Mastermind si siedono l'uno di fronte all'altro, mentre i giocatori Lookout si siedono a sinistra del proprio compagno Mastermind. L'obiettivo di ciascuna squadra è quello di ottenere il maggior numero di Punti.

All'inizio di ogni round, entrambi i giocatori Lookout pescano le carte indicate sul Segna Round. Ogni Lookout sceglie dunque 2 carte tra quelle a propria disposizione e le passa coperte al Mastermind avversario. I giocatori Mastermind giocano normalmente 1 carta tra le 2 a propria disposizione seguendo l'usuale ordine di turno indicato dal round, tuttavia possono decidere di scartare la carta giocata per ottenere , solamente se non possiedono abbastanza Monete per giocare nessuna delle due carte a propria disposizione. Obbligare il Mastermind avversario a scartare 1 carta non è una buona idea, poiché al termine della partita ogni carta Equipaggiamento scartata varrà . Anziché scambiare la carta rimasta con il Mastermind avversario, ogni Mastermind la passa a sinistra al proprio compagno Lookout. A questo punto ciascun Lookout sceglie nuovamente 2 carte da passare al Mastermind avversario che ne giocherà nuovamente 1. Questa procedura si ripete finché i giocatori Lookout non hanno più carte a loro disposizione, a quel punto i giocatori Mastermind scartano la loro ultima carta e concludono il round in corso.

**Calcolo del punteggio** • Ogni carta Equipaggiamento  nella propria pila degli scarti vale . Vince la squadra con il punteggio più alto!

GIOCO BASE



**THE ACTRESS (L'ATTRICE)**  
Ottieni 1 Caper per ogni set composto da 1 Equipaggiamento giallo e 1 viola che possiedi in questo Luogo.

1



**THE AUCTIONEER (IL BANDITORE)**  
Ottieni 1 Punto per ogni Refurtiva ottenuta in questo Luogo, Bonus Luogo incluso.



**THE BANKER (IL BANCHIERE)**  
Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento giallo che possiedi in questo Luogo.

2



**THE BARBER (IL BARBIERE)**  
Ottieni 1 Caper per ogni set composto da 1 Ladro e 2 Equipaggiamenti di qualsiasi colore che possiedi in questo Luogo.



**THE BON VIVANT (IL VIVEUR)**  
Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento verde che possiedi in questo Luogo.

3



**THE CLEANER (IL RIPULITORE)**  
Ottieni 3 Punti per ogni Equipaggiamento rosso che possiede l'avversario in questo Luogo. Giocare Equipaggiamenti rossi in questo Luogo costa per te 1 Moneta in meno.



**THE COLONEL (IL COLONNELLO)**  
Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento viola che possiedi in questo Luogo.

2



**THE CONDUCTOR (IL DIRETTORE D'ORCHESTRA)**  
Ottieni 1 Caper per ogni set composto da 1 Equipaggiamento viola e 1 verde che possiedi in questo Luogo.

1



**THE DAME (LA SIGNORA)**  
Ottieni 1 Caper per ogni set composto da 1 Equipaggiamento giallo e 1 verde che possiedi in questo Luogo.

1



**THE GENTLEMAN (IL GENTLEMAN)**  
Ottieni 3 Punti per ogni set composto da 1 Equipaggiamento verde, 1 viola e 1 giallo che possiedi in questo Luogo.

1



**THE ILLUSIONIST (L'ILLUSIONISTA)**  
Gira immediatamente uno dei Ladri dell'avversario in questo Luogo su cui non siano posizionati Equipaggiamenti.

1



**THE MIME (IL MIMO)**  
Ottieni 1 Caper. Ottieni 1 Punto per ogni Ladro che possiede l'avversario in questo Luogo.

REDDITO

GIOCO BASE



**THE SAINT (LA SANTA)**  
I tuoi Equipaggiamenti verdi in questo Luogo non possono essere girati.

3



**THE SMUGGLER (IL CONTRABBANDIERE)**  
Ottieni 1 Refurtiva Jolly da scegliere durante il calcolo del punteggio.

1



**THE TOURIST (LA TURISTA)**  
Ottieni 1 Caper per ogni set composto da 3 Equipaggiamenti di qualsiasi colore che possiedi in questo Luogo.

1



**THE ARTIST (L'ARTISTA)**  
Ottieni 1 Caper per ogni Equipaggiamento verde che possiedi in questo Luogo.

PARIGI



**THE CHEF (LO CHEF)**  
Ottieni 1 Caper per ogni set composto da 1 Equipaggiamento azzurro e 1 di qualsiasi colore che possiedi in questo Luogo.



**THE MADAME (LA MADAME)**  
Giocare Equipaggiamenti di qualsiasi colore in questo Luogo costa per l'avversario 1 Moneta in più. Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento azzurro che possiede l'avversario in questo Luogo.



**THE DON (IL DON)**  
Ottieni 1 Caper. Ottieni 1 Caper per ogni Equipaggiamento rosa che possiede l'avversario in questo Luogo.

ROMA



**THE DRIVER (IL PILOTA)**  
Dopo aver scartato l'ultima carta al termine dell'ultimo round di gioco, puoi giocare gratuitamente un Equipaggiamento dalla tua pila degli scarti in questo Luogo.

1



**THE SOPRANO (IL SOPRANO)**  
Ottieni 2 Punti per ogni Equipaggiamento rosa che possiedi in questo Luogo.



**THE BOOKIE (L'ALLIBRATORE)**  
Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento verde scuro che possiedi in questo Luogo.

LONDRA



**THE BOXER (IL PUGILE)**  
Ottieni 1 Caper per ogni set composto da 1 Equipaggiamento verde scuro e 2 di qualsiasi colore che possiedi in questo Luogo.

2



**THE ROYAL (LA REALE)**  
Ottieni 1 Caper per ogni set composto da 1 Equipaggiamento verde scuro e 1 verde in questo Luogo. Gli Equipaggiamenti del set possono appartenere a te e/o all'avversario.



REDDITO



		COSTO			COSTO		
VERDE		<b>HELPING HAND (BRACCIO MECCANICO)</b> Ottieni 1 Gioiello. QUANTITÀ - 2 .....	2	GIALLO		<b>SKELETON KEY (PASSE-PARTOUT)</b> Ottieni immediatamente 2 Monete. QUANTITÀ - 5 .....	0
		<b>SUCTION SCALERS (APPIGLI A VENTOSA)</b> Ottieni 1 Quadro. QUANTITÀ - 2 .....	2			<b>PLASMA CUTTER (FRESA AL PLASMA)</b> Ottieni immediatamente 1 Moneta. Ottieni 1 Punto. QUANTITÀ - 2 .....	0
		<b>GRAPPLING GUN (PISTOLA RAMPINO)</b> Ottieni 1 Cimelio QUANTITÀ - 2 .....	2			<b>SUPER MAGNET (SUPER MAGNETE)</b> Ottieni immediatamente 1 Moneta. Ottieni immediatamente 1 Moneta per ogni Ladro che possiede l'avversario in questo Luogo. QUANTITÀ - 2 .....	0
		<b>BLAZE SHIELD SUIT (TUTA IGNIFUGA)</b> Ottieni 1 Gioiello. Ottieni 2 Punti per ogni Equipaggiamento rosso che possiede l'avversario in questo Luogo. QUANTITÀ - 1 .....	3	AZZURRO • PARIGI		<b>PLANS CACHÉS (PIANI SEGRETI)</b> Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento azzurro che possiedi in questo Luogo. QUANTITÀ - 4 .....	0
		<b>BRIEFCASE (VENTIQUATTRORE)</b> Ottieni 1 Quadro. I tuoi Equipaggiamenti verdi in questo Luogo non possono essere girati. QUANTITÀ - 1 .....	3			<b>SECRET SHADES (OCCHIALI SCURI)</b> Ottieni 1 Caper. Giocare Equipaggiamenti azzurri in questo Luogo costa per l'avversario 1 Moneta in più. QUANTITÀ - 1 .....	0
		<b>STEALTH SUIT (TUTA DA LADRO)</b> Ottieni 1 Cimelio. Ottieni 1 Caper per ogni Equipaggiamento rosso in questo Luogo. L'Equipaggiamento può appartenere a te e/o all'avversario. QUANTITÀ - 1 .....	3			<b>AQUA-RESPIRATOR (RESPIRATORE SUBACQUEO)</b> Ottieni 1 Refurtiva Jolly da scegliere durante il calcolo del punteggio. QUANTITÀ - 1 .....	2
	<b>SIMPLE DISGUISE (SEMPLICE TRAVESTIMENTO)</b> Ottieni 1 Caper. QUANTITÀ - 4 .....	0	ROSA • ROMA			<b>UTILITY BELT (CINTURA MULTIUSO)</b> Ottieni 1 Caper per ogni set composto da 3 Equipaggiamenti di qualsiasi colore che possiedi in questo Luogo. QUANTITÀ - 4 .....	0
	<b>SMOKE SCREEN (BOMBA FUMOGENA)</b> Ottieni 1 Caper. Ottieni 1 Punto. QUANTITÀ - 2 .....	1				<b>POSTO SEGRETO</b> Ottieni 1 Caper per ogni Equipaggiamento viola che possiedi in questo Luogo. QUANTITÀ - 1 .....	1
	<b>INCOGNITO TUXEDO (COMPLETO DA RICEVIMENTO)</b> Ottieni 1 Caper per ogni Equipaggiamento verde che possiedi in questo Luogo. QUANTITÀ - 1 .....	1			<b>WHEELS (AUTOMOBILE)</b> Dopo aver scartato l'ultima carta al termine dell'ultimo round di gioco, puoi giocare gratuitamente un Equipaggiamento dalla tua pila degli scarti in questo Luogo. QUANTITÀ - 1 .....	2	
VIOLA		<b>FALSE DOCUMENTS (DOCUMENTI FALSI)</b> Ottieni 1 Caper per ogni Equipaggiamento giallo che possiedi in questo Luogo. QUANTITÀ - 1 .....	1	VERDE SCURO • LONDRA		<b>SIGNAL JAMMER (DISTURBATORE DI SEGNALE)</b> Ottieni 1 Caper per ogni Equipaggiamento verde scuro che possiede l'avversario in questo Luogo. Quando giochi un Ladro in questo Luogo, l'avversario deve restituire 1 Moneta al Deposito Monete. QUANTITÀ - 1 .....	0
		<b>EAVESDROPPER (INTERCETTATORE)</b> Ottieni 1 Caper per ogni Ladro che possiede l'avversario in questo Luogo. QUANTITÀ - 1 .....	2			<b>HOLLOW BOOK (LIBRO DA CONTRABBANDO)</b> Ottieni 1 Caper. I tuoi Equipaggiamenti verdi in questo Luogo non possono essere girati. QUANTITÀ - 1 .....	1
		<b>BLAZEBLASTER (LANCIAFIAMME 451)</b> Gira immediatamente uno degli Equipaggiamenti superiori di qualsiasi colore dell'avversario in questo Luogo. Ottieni 1 Punto. QUANTITÀ - 3 .....	2			<b>LAUNDROMATIC (LAVAMATIC)</b> Ottieni e posiziona immediatamente 1 Moneta dal Deposito Monete alla tua pila degli scarti. Ottieni 1 Punto per ogni Moneta nella tua pila degli scarti. QUANTITÀ - 4 .....	1



GIOCO BASE



**ANTIQUE SHOP (NEGOZIO D'ANTIQUARIATO)**

Ottieni 4 Punti. Ottieni 2 Punti per ogni set composto da 1 Equipaggiamento giallo e 1 verde che possiedi in questo Luogo.



**ART GALLERY (GALLERIA D'ARTE)**

Ottieni 4 Punti. Ottieni 2 Punti per ogni set composto da 1 Equipaggiamento viola e 1 verde che possiedi in questo Luogo.



**THE BANK (LA BANCA)**

Ottieni 5 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento giallo che possiedi in questo Luogo.



**THE CASINO (IL CASINÒ)**

Ottieni 3 Punti. Ottieni 2 Punti per ogni Ladro che possiedi in questo Luogo.



**THE CHAPEL (LA CAPPELLA)**

Ottieni 5 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Ladro che possiedi in questo Luogo.



**THE GALA (IL GALA)**

Ottieni 5 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento viola che possiedi in questo Luogo.



**THE MUSEUM (IL MUSEO)**

Ottieni 5 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento verde che possiedi in questo Luogo.



**THE YACHT (LO YACHT)**

Ottieni 4 Punti. Ottieni 2 Punti per ogni set composto da 1 Equipaggiamento giallo e 1 viola che possiedi in questo Luogo.



**EIFFEL TOWER (TOUR EIFFEL)**

Ottieni 3 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Refurtiva ottenuta in ogni Luogo. Bonus Luogo incluso. **MODIFICATORE:** Giocare Equipaggiamenti verdi in questo Luogo costa 1 Moneta in meno.



**THE LOUVRE (IL LOUVRE)**

Ottieni 5 Punti. Ottieni 1 Quadro.



**MOULIN ROUGE**

Ottieni 4 Punti. Ottieni 1 Refurtiva Jolly da scegliere durante il calcolo del punteggio. **MODIFICATORE:** Gli Equipaggiamenti Verdi in questo Luogo non possono essere girati.



**NOTRE DAME**

Ottieni 5 Punti. Ottieni 1 Cimelio.



**VERSAILLES**

Ottieni 5 Punti. Ottieni 1 Gioiello.

PARIGI



ROMA



**COLOSSEUM (COLOSSEO)** ♦ Ottieni 2 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento di qualsiasi colore che possiede l'avversario in questo Luogo. **MODIFICATORE:** Giocare Equipaggiamenti di qualsiasi colore in questo Luogo costa 1 Moneta in meno.



**PANTHEON** ♦ Ottieni 6 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento giallo che possiede l'avversario in questo Luogo. **MODIFICATORE:** Ottieni 1 Caper per ogni Equipaggiamento giallo che possiedi in questo Luogo.



**TRASTEVERE** ♦ Ottieni 6 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento viola che possiede l'avversario in questo Luogo. **MODIFICATORE:** Ottieni 1 Caper per ogni Equipaggiamento viola che possiedi in questo Luogo.



**TREVI FOUNTAIN (FONTANA DI TREVI)**

Ottieni 4 Punti. Ottieni 3 Punti per ogni set composto da 2 Equipaggiamenti rosa che possiedi in questo Luogo. **MODIFICATORE:** Giocare Equipaggiamenti rosa in questo Luogo costa 1 Moneta in più.



**THE VATICAN (IL VATICANO)** ♦ Ottieni 6 Punti.

Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento verde che possiede l'avversario in questo Luogo. **MODIFICATORE:** Ottieni 1 Caper per ogni Equipaggiamento verde che possiedi in questo Luogo.



**BIG BEN** ♦ Ottieni 3 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento di qualsiasi colore che possiede l'avversario in questo Luogo. **MODIFICATORE:** Quando giochi un Equipaggiamento di qualsiasi colore in questo Luogo, l'avversario deve restituire 1 Moneta al Deposito Monete.



**THE BRITISH MUSEUM (BRITISH MUSEUM)**

Ottieni 3 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento verde in questo Luogo. L'Equipaggiamento può appartenere a te e/o all'avversario. **MODIFICATORE:** Quando giochi un Equipaggiamento verde in questo Luogo, l'avversario deve restituire 1 Moneta al Deposito Monete.



**OXFORD STREET** ♦ Ottieni 4 Punti. Ottieni 2 Punti per ogni Ladro che possiede l'avversario in questo Luogo. **MODIFICATORE:** Giocare Equipaggiamenti di qualsiasi colore in questo Luogo costa 1 Moneta in meno.



**PICADILLY CIRCUS** ♦ Ottieni 3 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento giallo in questo Luogo. L'Equipaggiamento può appartenere a te e/o all'avversario. **MODIFICATORE:** Quando giochi un Equipaggiamento giallo in questo Luogo, l'avversario deve restituire 1 Moneta al Deposito Monete.



**TOWER OF LONDON** ♦ Ottieni 3 Punti. Ottieni 1 Punto per ogni Equipaggiamento viola in questo Luogo. L'Equipaggiamento può appartenere a te e/o all'avversario. **MODIFICATORE:** Quando giochi un Equipaggiamento viola in questo Luogo, l'avversario deve restituire 1 Moneta al Deposito Monete.



LONDRA



## FAQ

**Cosa succede quando ottengo una o più Monete ma non ce ne sono abbastanza nel Deposito Monete?**

Prendi tutte le Monete disponibili dal Deposito Monete e poi, una alla volta, prendi quelle che mancano dall'avversario a patto che tu ne abbia meno di lui.

**Quali carte Equipaggiamento possono essere girate?**

Possono essere girate solamente le carte Equipaggiamento superiori, ovvero quelle giocate più recentemente sopra una carta Ladro. Se sopra a una carta Ladro la carta Equipaggiamento superiore è già girata, la carta che si trova al di sotto non può essere girata.

**Posso posizionare una carta Equipaggiamento sopra una carta Ladro o Equipaggiamento girata?**

Sì, le eventuali carte Equipaggiamento girate contano comunque nel limite di 3 carte Equipaggiamento sopra ciascuna carta Ladro.

**Una carta Ladro o Equipaggiamento girata impedisce di ottenere il Caper bonus ottenuto per l'Equipaggiamento completo?**

No, le carte girate vengono normalmente considerate per l'ottenimento del Caper bonus.

**Una carta Ladro o Equipaggiamento girata conta per la composizione dei set?**

Una carta Ladro girata conta come una normale carta Ladro nei set come The Barber. Una carta Equipaggiamento girata conta come una carta Equipaggiamento generica nei set come The Tourist, ma non avendo un colore specifico non può essere utilizzata per i set come The Banker.

**Ogni Laundromatic fa ottenere Punti separatamente a Londra?**

Sì, se ad esempio al termine della partita hai 2 Monete nella tua pila degli scarti e 2 Laundromatic, otterrai 2 Punti per ogni carta, per un totale di 4 Punti.

**Tutte le mie carte Ladro ed Equipaggiamento nel Luogo contano per The Barber a prescindere da come sono assortite?**

Sì, se ad esempio nel Luogo possiedi 3 Ladri, due di essi con sopra 3 carte Equipaggiamento e il terzo nessuna, ottieni comunque 3 Caper (3 set formati da 1 Ladro e 2 Equipaggiamenti di qualsiasi colore).

 Il giocatore con il maggior numero di Caper vince il Luogo	 CARTE DELL'AVVERSARIO NEL LUOGO	 CARTE PROPRIE NEL LUOGO	 COLLEZIONE SET DI REFURTIVE DIVERSE
 Monete per giocare gli Equipaggiamenti	 Punti per la vittoria	 Gira la carta superiore	 Non può essere girata
			1 =  2 =  3 = 

Regolamento italiano a cura di GateOnGames:

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com)  
[edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese

Impaginazione: Margherita Cagnola

Distribuzione a cura di Dungeondice.it:

[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

  
GATEONGAMES

  
DUNGEONdice.it

GateOnGames e Dungeondice.it sono marchi registrati.  
Tutti i diritti sono riservati.

Autore: Unai Rubio  
Grafica: Emrich Office  
commercializzato da jumbo games  
[jumbo.eu](http://jumbo.eu) - [jumbostrategygames](http://jumbostrategygames)

Ringraziamenti: uno speciale ringraziamento va a Unai Rubio, Mont Taber e Keymaster Games per il loro contributo a questa edizione rivista del gioco It's Mine.

62406

Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.  
© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.  
Game concept & artwork © Unai Rubio © Keymaster Games

