

ART ROBBERY

The robbery was simple, but now comes the bigger challenge – sharing the spoils.

HEL VETIQ

Game Design
Reiner Knizia

Artwork
Petra Eriksson



2-5



20'



8-99

OVERVIEW

You are a group of thieves who just successfully robbed an art museum, but now comes the bigger challenge – sharing the spoils. Will you be the master thief with the most loot – or will you be caught by the police?

GOAL

Be the player with the most points after four rounds. But don't forget to collect Alibis, otherwise the police will catch you!

SETUP

Sort the Loot tiles (Sketches, Sculptures, Antiquities, Paintings) into four stacks, separated by their different backs. Place the Guard Dog figure in the middle. Shuffle the cards. Give each player a hand of five cards and keep the remaining cards face down in a draw pile.

HOW TO PLAY

The game is played over four rounds (called raids). At the beginning of each raid, place all the Loot tiles of the respective raid in the middle. The Guard Dog figure only starts in the middle during Raid 1. Raids are played in the following order:



Raid 1
Sketches



Raid 2
Sculptures



Raid 3
Antiquities



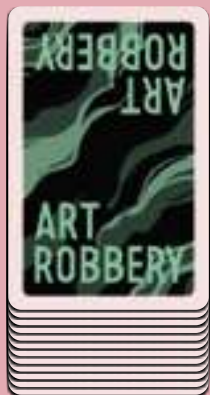
Raid 4
Paintings

The player who visited a museum most recently starts the first raid, then play continues clockwise. On your turn, play a card from your hand face up onto the discard pile in the middle. Then take the tile shown on the card, either from the middle or from another player, and place it face up in front of you. Finally, end your turn by drawing the top card of the draw pile to replenish your hand to five cards. When the draw pile is emptied, reshuffle the discard pile into a new draw pile.

If you play a card that does not let you take a tile, nothing else happens.

CONTENTS

- **55 cards:**
 - 36 Number cards from 0-5
 - 6 Boss cards
 - 6 Guard Dog cards
 - 7 Greedy Thief cards
- 36 Loot tiles (9 tiles each for 4 raids)
- 1 Guard Dog figure
- 1 rulebook



Face down draw pile



Raid 2



Raid 3



Raid 4

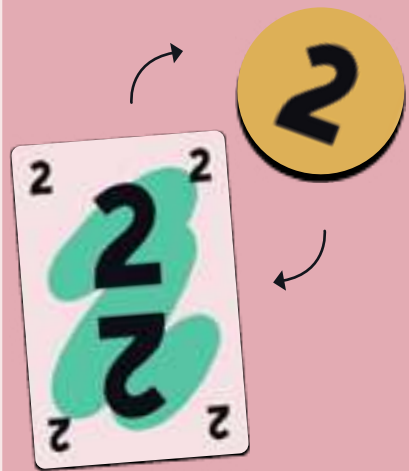


Guard Dog figure



Raid 1





NUMBER CARDS

When you play a Number card, take the corresponding Loot tile from the middle of the table. If there are multiple tiles with the same value, only take one. If there are no tiles with that value in the middle, steal a tile with that value from another player.



GUARD DOG

Take the Guard Dog figure when you play a Guard Dog card. If you steal a tile from another player who has the Guard Dog figure, then they can decide to give you the Guard Dog figure instead of the tile.



GREEDY THIEF

When you play a Greedy Thief card, take a single tile of your choice from the middle. You cannot use this card to take a tile from another player.



THE BOSS

When you play a Boss card, take the Boss tile. At the end of the round, you can only keep the Boss tile if you also hold a 4 or 5 value tile from the same round, otherwise you must discard the Boss tile.



ALIBIS

On certain Loot tiles, like the number 0 tiles, you will find white dots called Alibis. You need to collect as many as you can during each raid. Every white dot counts as one Alibi. At the end of the game, the player with the fewest Alibis will be caught by the police and eliminated from the game or loses some their loot in a two-player game.

END OF A RAID

A raid ends as soon as the last tile is taken from the middle.

The player who has the Boss tile may only keep this tile if they also hold a 4 or 5 value tile from the same raid – otherwise the Boss tile is returned to the box.

All players put their Loot tiles in a face-down stack in front of them. They are now safe and can't be stolen by other players.

Then prepare the next raid. Place all the Loot tiles for the next raid face up in the middle. Keep your hand of cards as-is for the next raid. Do not shuffle the deck.

The player with the Guard Dog figure keeps it and starts the new raid.

END OF THE GAME

The game ends after the fourth raid.

Alibis: First, players count the number of Alibis on their tiles. With three to five players, the player with the fewest Alibis is arrested (eliminated); if there is a tie, all players with the lowest number of Alibis are eliminated. With two players, the player with the fewest Alibis is not eliminated, but they must discard tiles with a total value of 10.



Loot: Next, players add up the values of their Loot tiles. Each Boss tile is worth 5 points.

The player with the most points wins!

If there is a tie, the tied players count their Alibis. The player with the most Alibis wins.



Reiner Knizia thanks all the playtesters who contributed to the development of this game, in particular Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Easteal, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, and Chris Lawson.

© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

UK Importer: Coiledspring Games
Unit 3, Hampton Hill Business Park
Hampton Hill, TW12 1NP

ART ROBBERY

Le casse d'œuvres d'art était simple, mais il reste le plus grand défi : se partager le butin.

HEL VETIQ

Auteur
Reiner Knizia

Design
Petra Eriksson



2-5



20'



8-99

PRINCIPE DU JEU

Vous venez de dérober différentes œuvres d'art dans un musée. Il ne vous reste plus qu'un défi, et il est de taille : se répartir le butin. Serez-vous celui ou celle qui rentrera avec le plus gros pactole ? À moins que la police ne vous arrête avant...

BUT DU JEU

Terminez la partie avec le plus de points à la fin des quatre manches. Mais n'oubliez pas de récolter des Alibis pour que la police ne vous attrape pas !

MISE EN PLACE

Triez les jetons Butin en quatre piles selon leur verso (Esquisses, Sculptures, Antiquités, Tableaux). Placez le Chien de Garde au centre de la zone de jeu. Mélangez les cartes et distribuez-en cinq à chaque adversaire. Formez une pioche face cachée avec le reste des cartes.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en quatre manches, appelées raids. Au début de chaque raid, disposez tous les jetons Butin du même type numéros visibles sur la table. Les raids se jouent dans l'ordre suivant :



Raid 1
Esquisses



Raid 2
Sculptures



Raid 3
Antiquités



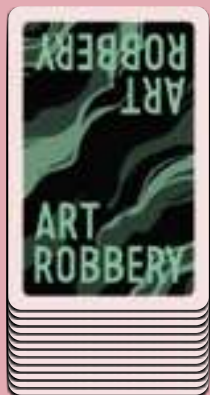
Raid 4
Tableaux

La dernière personne à avoir visité un musée commence la partie, puis les tours s'enchaînent dans le sens horaire. À votre tour, jouez une carte de votre main face visible sur la défausse. Prenez ensuite le jeton représenté sur la carte du centre de la table. S'il n'y en a plus, alors volez-le à un.e de vos adversaires (au choix). Placez le jeton devant vous, face visible. Terminez votre tour en piochant une carte pour compléter votre main de cinq cartes. Quand la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour en former une nouvelle.

Si vous jouez une carte et que le jeton correspondant n'est disponible ni au centre de la table, ni chez un.e adversaire, alors rien ne se passe.

MATÉRIEL

- **55 cartes :**
 - 36 cartes Numéro allant de 0 à 5
 - 6 cartes Boss
 - 6 cartes Chien de Garde
 - 7 cartes Voleur cupide
- 36 jetons Butin (9 jetons par raid)
- 1 pion Chien de Garde
- 1 règle du jeu



Pioche



Raid 2



Raid 3



Raid 4

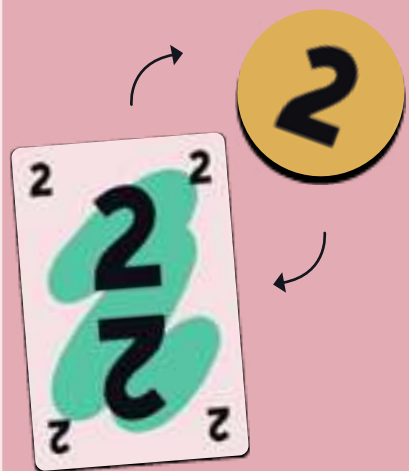


Raid 1



Chien de Garde





NUMÉROS

Lorsque vous jouez une carte Numéro, prenez le jeton Butin correspondant au centre de la table. S'il y en a plusieurs, choisissez-en un. S'il n'y en a plus, volez un jeton de cette valeur à une adversaire.



CHIEN DE GARDE

Si vous volez un jeton à l'adversaire possédant le Chien de Garde, cette personne peut décider de vous le donner à la place du jeton.

Si vous jouez une carte Chien de Garde, vous recevez le pion Chien de Garde, peu importe où il se trouve.



VOLEUR CUPIDE

Si vous jouez une carte Voleur cupide, prenez le jeton de votre choix du centre de la table. Vous ne pouvez pas voler un jeton à vos adversaires avec cette carte.



LA BOSS

Si vous jouez une carte Boss, prenez le jeton Boss. À la fin de la manche, vous ne pourrez garder ce jeton que si vous possédez également un 4 ou un 5 du même raid. Autrement, ce jeton est perdu et remis dans la boîte de jeu.



ALIBIS

Sur certains jetons Butin, par exemple les numéros 0, se trouvent des points blancs appelés Alibis. Vous devez en collecter autant que possible lors de chaque manche. Chaque point blanc compte comme un Alibi. À la fin du jeu, la personne possédant le moins d'Alibis se fera attraper par la police, et sera éliminée du jeu.

FIN D'UN RAID

Un raid se termine dès qu'il n'y a plus de jetons au centre de la table.

La personne qui possède le jeton Boss le remet dans la boîte de jeu si elle n'a pas pris au moins un jeton 4 ou 5 lors de cette manche.

Tous les jetons Butins gagnés sont mis en pile devant soi, face cachée. Ils ne pourront plus être volés et seront comptés dans votre score final.

Préparez ensuite le raid suivant : disposez les jetons correspondants numéros visibles au centre de la table. Les cartes ne sont pas redistribuées et la pioche n'est pas mélangée entre les manches.

La première personne à jouer est celle qui possède le Chien de Garde devant elle. Si personne n'a le Chien de Garde, alors c'est la personne à la gauche de la dernière à avoir joué qui commence.

FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du quatrième raid.

Alibis : tout d'abord comptez le nombre total d'Alibis qui se trouvent sur vos jetons. Dans une partie à trois personnes ou plus, celui ou celle possédant le moins d'Alibis se fait prendre par la police et perd l'intégralité de son butin, terminant ainsi la partie avec un score de 0 point. En cas d'égalité, tous les adversaires possédant le moins d'Alibis perdent leur butin. Dans une partie à 2, celui ou celle qui possède le moins d'Alibis perd 10 points.

Butin : Additionnez ensuite les valeurs de vos jetons Butin restants. Les jetons Boss valent 5 points.

C'est l'adversaire avec le plus grand score qui gagne la partie !

En cas d'égalité, c'est l'adversaire qui a le plus d'Alibis qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, partagez-vous la victoire.



Reiner Knizia remercie tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Eastea, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson.

© Dr. Reiner Knizia
Tous droits réservés.

ART ROBBERY

Der Kunstraub war einfach, doch jetzt kommt die grösste Herausforderung – die Verteilung der Beute.

HEL VETIQ

Autor
Reiner Knizia

Illustration
Petra Eriksson



2-5



20'



8-99

IDEE DES SPIELS

Ihr seid eine Gruppe von Dieben, die gerade erfolgreich ein Kunstmuseum ausgeraubt hat, aber jetzt kommt die grösste Herausforderung – die Verteilung der Beute. Wer wird am Ende mit der meisten Beute davonkommen und zum/zur Meisterdieb*in gekrönt und wer wird von der Polizei erwischt?

ZIEL DES SPIELS

Besitze am Ende der vier Runden am meisten Punkte von allen. Aber nicht vergessen: Sammle Alibis, sonst wird dich die Polizei erwischen.

SPIELAUFBAU

Sortiert die Beutetokens (Skizzen, Skulpturen, Antiquitäten, Gemälde) gemäss ihren Rückseiten in vier verschiedene Stapel. Platziert die Wachhundfigur in die Mitte. Mischt die Karten. Gebt jedem*r Spieler*in fünf Karten auf die Hand und legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel ab.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über 4 Runden bzw. Überfälle gespielt. Legt alle Beutetokens des jeweiligen Überfalls zu Beginn jeder Runde in die Mitte. Die Wachhundfigur wird nur in Überfall 1 in die Mitte gestellt. Die Überfälle werden in folgender Reihenfolge gespielt:



Überfall 1
Skizzen



Überfall 2
Skulpturen



Überfall 3
Antiquitäten



Überfall 4
Gemälde

Die Person, die als Letztes in einem Museum war, startet den ersten Überfall, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, spiele eine der fünf Karten aus deiner Hand aufgedeckt auf den Ablagestapel in der Mitte des Tisches. Danach nimm das auf der Karte abgebildete Token entweder von der Mitte oder von einem*r anderen Spieler*in und platziere es aufgedeckt vor dich. Zum Schluss ziehe eine Karte vom Nachziehstapel, damit du wieder fünf Karten in deiner Hand hast. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mischt den Ablagestapel und legt ihn wieder verdeckt als Nachziehstapel ab.

Falls du eine Karte spielst, bei der du keinen Token nehmen kannst, passiert nichts Weiteres.

SPIELMATERIAL

- **55 Karten:**
 - 36 Nummernkarten von 0-5
 - 6 Bosskarten
 - 6 Wachhundkarten
 - 7 Gieriger Dieb-Karten
- 36 Beutetokens (Jeweils 9 Tokens von jedem der 4 Überfälle)
- 1 Wachhundfigur
- 1 Spielanleitung



Verdeckter Nachziehstapel



Überfall 2



Überfall 3



Überfall 4

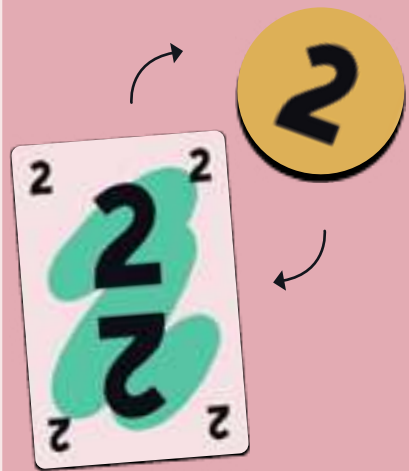


Wachhundfigur



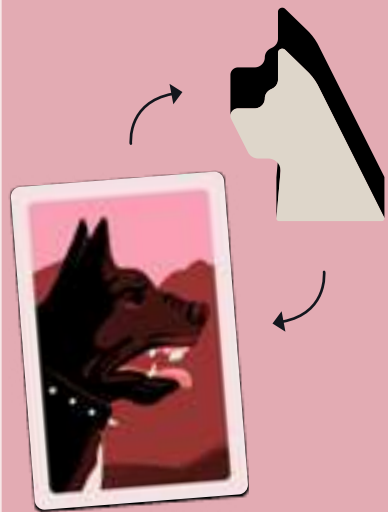
Überfall 1





NUMMERNKARTEN

Wenn du eine Karte mit einer Nummer spielst, lege sie ab und nimm das entsprechende Beutetoken von der Mitte des Tisches (wenn es mehrere mit der gleichen Nummer gibt, nimm nur eins). Falls kein Token mit der gleichen Nummer in der Mitte liegt, kannst du das entsprechende Token von einem*r anderen Spieler*in stehlen.



DER WACHHUND

Um die Wachhundfigur zu erhalten, spiele eine Wachhundkarte. Falls du ein Token von einem*r Spieler*in mit der Wachhundfigur stehlen möchtest, kann er/sie dir entweder das entsprechende Token oder den Wachhund geben.



DER GIERIGE DIEB

Die Karten mit dem gierigen Dieb erlauben es dir, ein Token deiner Wahl von der Mitte des Tisches, aber nie von einem*r anderen Spieler*in, zu nehmen.



DER BOSS

Die Bosskarte gibt dir das Bosstoken. Am Ende eines Überfalls kannst du das Token nur behalten, wenn du auch ein Token mit der Nummer 4 oder 5 aus dem gleichen Überfall hast. Ansonsten musst du das Token weglegen.



ALIBIS

Auf verschiedenen Tokens, wie zum Beispiel dem Nummer 0 Token, findet ihr weiße Punkte. Das sind Alibis. Du musst während den Überfällen so viele Alibis wie möglich sammeln. Jeder weiße Punkt zählt als ein Alibi. Am Ende des Spiels wird der/die Spieler*in mit den wenigsten Alibis eliminiert oder verliert im Zwei-Personen-Spiel einen Teil der Beute.

ENDE EINES ÜBERFALLS

Ein Überfall endet sofort, wenn das letzte Token von der Mitte genommen wurde.

Der/die Spieler*in mit dem Bosstoken kann es behalten, falls er/sie auch einen Nummer 4 oder 5 Token aus dem gleichen Überfall hat – ansonsten wird der Bosstoken in der Box abgelegt.

Alle Spieler legen ihre Beutetokens in einen verdeckten Stapel vor sich. Diese sind jetzt sicher und können nicht mehr gestohlen werden.

Bereitet euch für den nächsten Überfall vor. Platziert alle Beutetokens des jeweiligen Überfalls in der Mitte. Mischt eure Karten nicht neu, sondern behaltet sie für den nächsten Überfall.

Der/die Spieler*in mit der Wachhundfigur behält diese und startet den neuen Überfall.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem vierten Überfall.

Alibis: Als Erstes zählen alle Spieler*innen die Anzahl Alibis auf ihren Tokens. Bei 3 bis 5 Spieler*innen wird der/die Spieler*in mit den wenigsten Alibis verhaftet (eliminiert); bei Gleichstand alle Spieler*innen mit den wenigsten Alibis. Bei 2 Spieler*innen wird der/die Spieler*in mit den wenigsten Alibis nicht eliminiert, aber er/sie muss Tokens im Wert von 10 Punkten weglegen.



Beute: Jetzt zählen alle verbleibenden Spieler*innen die Punkte auf ihren Tokens zusammen. Jedes Bosstoken zählt 5 Punkte.

Der/die Spieler*in mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand zählen die betroffenen Spieler*innen ihre Alibis. Der/die Spieler*in mit den meisten Alibis gewinnt.



Reiner Knizia bedankt sich bei allen Testspieler*innen welche bei der Entwicklung dieses Spiels mitgewirkt haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Eastale, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

ART ROBBERY

Il furto è stato semplice, ma ora arriva la vera sfida: dividersi il bottino.

HEL VETIQ

Autore
Reiner Knizia

Design
Petra Eriksson



2-5



20'



8-99

PANORAMICA

Siete un gruppo di ladri che ha appena messo a segno una rapina a un museo d'arte, ma ora arriva la vera sfida: dividersi il bottino. Sarai tu il grande ladro con la refurtiva maggiore... o verrai catturato dalla polizia?

OBIETTIVO

Essere il giocatore con il maggior punteggio dopo quattro round. Ma non dimenticare di raccogliere Alibi, altrimenti la polizia ti prenderà!

PREPARAZIONE

Ordinare le tessere Bottino (Disegni, Sculture, Antichità, Dipinti) in quattro pile, distinte in base al retro differente. Posizionare il segnalino Cane da Guardia al centro. Mescolare le carte. Dare a ogni giocatore cinque carte e lasciare le restanti a faccia in giù come mazzo di pesca.

COME SI GIOCA

Il gioco si svolge nell'arco di quattro round (chiamati raid). All'inizio di ogni raid, mettere al centro tutte le tessere Bottino del rispettivo raid. Il segnalino Cane da Guardia parte dal centro solo nel Raid 1. I raid vengono giocati nel seguente ordine:



Raid 1
Disegni



Raid 2
Sculture



Raid 3
Antichità



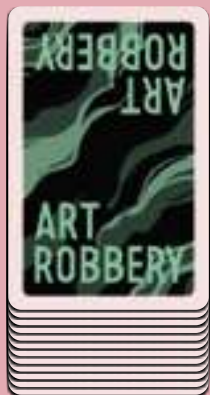
Raid 4
Dipinti

Il giocatore che ha visitato per ultimo un museo inizia il primo raid, poi il gioco prosegue in senso orario. Nel tuo turno, gioca una carta dalla tua mano a faccia in su in cima alla pila degli scarti. Poi prendi la tessera mostrata sulla carta, o dal centro o da un altro giocatore, e mettila a faccia in su davanti a te. Per finire, termina il turno pescando una carta dalla cima del mazzo per avere nuovamente cinque carte in mano. Quando il mazzo di pesca si esaurisce, rimescolare la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo.

Se giochi una carta che non ti lascia prendere una tessera, non succede altro.

CONTENUTO

- **55 carte:**
 - 36 carte Numero da 0 a 5
 - 6 carte Boss
 - 6 carte Cane da Guardia
 - 7 carte Ladro Avido
- 36 tessere Bottino (9 tessere per ognuno dei 4 raid)
- 1 segnalino Cane da Guardia
- 1 regolamento



Mazzo di pesca a faccia in giù



Raid 2



Raid 3



Raid 4

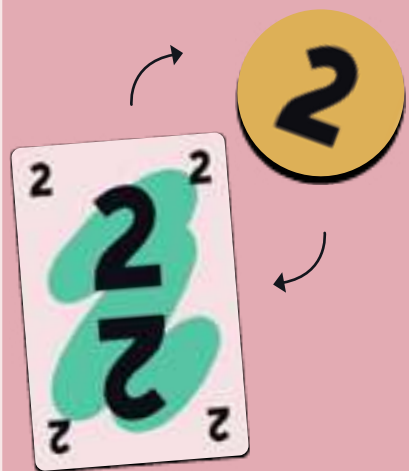


Raid 1



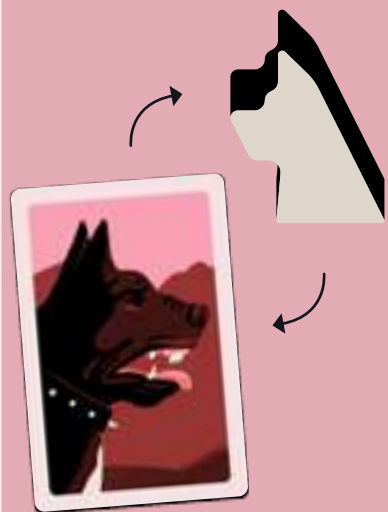
Segnalino Cane da Guardia





CARTE NUMERO

Quando giochi una carta numero, scartala e prendi la tessera Bottino corrispondente dal centro del tavolo. Se ci sono più tessere con lo stesso valore, prendine solo una. Se non ci sono tessere con quel valore al centro, ruba una tessera con quel valore a un altro giocatore.



CANE DA GUARDIA

Se rubi una tessera da un altro giocatore che ha il segnalino Cane da Guardia, quel giocatore può decidere di darti il segnalino Cane da Guardia al posto della tessera.

Altrimenti, prendi il segnalino Cane da Guardia quando giochi una carta Cane da Guardia.



LADRO AVIDO

Quando giochi una carta Ladro Avido, prendi una singola tessera a tua scelta dal centro. Non puoi usare questa carta per prendere una tessera da un altro giocatore.



IL BOSS

Quando giochi una carta Boss, prendi la tessera Boss. Alla fine del round, puoi tenere la tessera Boss solo se hai anche una tessera di valore 4 o 5 dello stesso round, altrimenti devi scartare la tessera Boss.



ALIBI

Su alcune tessere Bottino, come quelle di valore 0, troverai dei puntini bianchi chiamati Alibi. Hai bisogno di raccoglierne il più possibile durante ogni raid. Ogni puntino bianco conta come un Alibi. Alla fine della partita, il giocatore con il minor numero di Alibi verrà preso dalla polizia ed eliminato dal gioco.

FINE DI UN RAID

Un raid termina non appena l'ultima tessera viene presa dal centro.

Il giocatore che ha la tessera Boss può tenerla solo se ha anche una tessera di valore 4 o 5 dello stesso raid, altrimenti la tessera Boss viene rimessa nella scatola.

Tutti i giocatori mettono le loro tessere Bottino in una pila a faccia in su al centro. Ora sono al sicuro e non possono più essere rubate da altri giocatori.

Quindi preparare il raid successivo. Mettere tutte le tessere Bottino del prossimo raid a faccia in su al centro. Ogni giocatore mantiene le carte che ha in mano per il raid successivo. Il mazzo non va rimescolato.

Il giocatore con il Cane da Guardia lo mantiene e dà inizio al nuovo raid.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo il quarto raid.

Alibi: Per prima cosa, i giocatori contano il numero di Alibi sulle loro tessere. Con un numero di giocatori tra tre e cinque, il giocatore con il minor numero di Alibi viene arrestato (eliminato); in caso di pareggio, tutti i giocatori col minor numero di Alibi vengono eliminati.

In due giocatori, il giocatore con il minor numero di Alibi non viene eliminato, ma deve scartare tessere per un valore totale di 10.

Bottino: Successivamente, i giocatori sommano il valore delle loro tessere Bottino. Ogni tessera Boss vale 5 punti.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince.

In caso di pareggio, i giocatori contano i loro Alibi. Il giocatore con il maggior numero di Alibi vince.



Reiner Knizia ringrazia tutti i playtester che hanno contribuito allo sviluppo di questo gioco, in particolare Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Eastale, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin e Chris Lawson.

© Dr Reiner Knizia
Tutti i diritti riservati.