

ESCAPE PLAN

GRA VITALA LACERDY | OD 2 DO 5 GRACZY | 20 MIN NA GRACZA

ZASADY GRY

WPROWADZENIE

Po udanym napadzie na bank, Ty i inni złodzieje zapadacie się pod ziemię i cieszyicie się spokojnym życiem. Większość gotówki została ukryta, a reszta została zainwestowana w firmy w całym mieście. Wszystko idzie zgodnie z planem, dopóki policja nie dokonuje przełomu w śledztwie. Zaczynają się wzajemne oskarżenia, nikt nikomu nie ufa, a po gorącej kłótni, każdy postanawia pójść własną ścieżką.

Wkrada się chaos, gdy zostaje wezwany SWAT i zaczyna blokować wszystkie drogi ucieczki z miasta. Twoją jedyną opcją jest ucieczka, zanim miasto zostanie całkowicie zablokowane. Potrzebujesz planu - trasy, która pozwoli Ci opuścić miasto, odzyskując jak najwięcej pieniędzy. Czy jest to możliwe?

Będziesz musiał wzywać Twoich dłużników do spłaty przysług i zatrudniać lokalne gangi, aby stworzyć zastonę dymną. Przebrania również mogą pomóc, ale nie oszukują wszystkich. Skierowanie policji na tropy twoich byłych kolegów da Ci największą szansę na ucieczkę, ale inni złodzieje myślą podobnie...

Czy uciekniesz jako najbogatszy, czy też policja zablokuje miasto, zanim zdążysz je opuścić?

SPIS TREŚCI

Elementy gry	3	Środki transportu	11	Użyj kafelka cwaniaka	19
Przygotowanie Planszy	4	Metro	11	Użyj apteczki	19
Przygotowanie Gracza	5	Śmigłowiec	11	Użyj członka gangu	19
				Użyj kafelka atutu	19
Opis Gry	6	Krok 2: Unikaj	12	Punktacja końcowa	21
Cel Gry	6	Krok 3: Odwiedź	13	Rozgrywka 2-osobowa	22
Rozgrywka	6	Firma	14	Wariant solo	23
1. Dochody	6	Kryjówka	15	Wskazówki	23
2. Patrowanie	6	Siedziba Gangu	15	Opis kart i kafelków	24
3. Miasto	7	Magazyn	16		
4. Zmiana Kolejności	8	Przychodnia	17		
5. Pory Dnia	8	Kościół	17		
		Szpital	17		
Akcje	9	Droga ucieczki	17		
Odpoczynek	9	6. Zmiana Dnia	18		
Ruch	9	Akcje wykonawcze	18		
Rozgłos i zła sława	9	Użyj karty kontaktu	19		
Krok 1:Podróżuj	10	Użyj kafelka wyposażenia	19		

TWÓRCY

- Game Design:* Vital Lacerda
- Game Art:* Ian O’Toole
- Head of development:* Paul Incao
- Main playtesters:* Herwin Prem, Julián Pombo, Jun Baik *Graphic Design & 3D Illustrations:* Ian O’Toole
- Rulebook & 3D Illustrations:* Vital Lacerda
- English Rules Editing:* Paul Grogan
- Translate into Polish:* matgie@o2.pl
- Official Rules Video:* Paul Grogan, Gaming Rules!
- Proofreading:* Chris Clarke, Hui Sian Richardson, K. Novak, Ori Avtalion, Paul Grogan, Patrick Morrison
- Project Manager:* Alex Soued, Rick Soued

For support, email us at: customer-service@eagle-gryphon.com
LIKE us on Facebook: www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games
FOLLOW us on Twitter: @EagleGryphon

© 2018 Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, building #5.
Leitchfield, KY 42754, All Rights Reserved.

www.eaglegames.net

The Author wishes to warmly thank for playtesting, comments and suggestions:

Alexandre Abreu, Alexandre Bezerra, Alexandre Correia, André Almeida, André Silva, Alex Soued, Adam Wells, Bruno Ribeiro, Cathy Bock, Carlos Paiva, Catarina Sarmento, César Mendes, Chris Giovingo, Cristina Neves, Christopher Incao, Cristovao Neto, David Bock, David da Silva, Diogo Trindade. Duarte Barbosa, Helena Pereira, Eduardo Cruz, Eduardo Neto, Elsa Romão, Garry Perrin, Helena Marques, Helena Pereira, Hugo Elias, Ian O’Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Madeira, João Martins, João Mendonça, João Quintela, Jorge Graça, Josh Acosta, Kayla Nimis, Lago Ribeiro, Laura Ward, Luca Giordano, Mário Bastidas, Miguel Pascoal, Nathan Morse, Ori Avtalion, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Michael Varela Da Silva, Nicola Bocchetta, Rand Lemley, Randal Lloyd, Raquel Guiomar, Ricardo Almeida, Ricardo Lebre, Ricardo Trindade, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmento, Sara Rodrigues, Sofia Passinhas, Susana Batel, Tiago Rebelo, Vasco Almeida.

A very special thanks to Ian O’Toole for the amazing art and graphic ideas, to Paul Grogan, for many working hours on the rulebook, Ori for his eagle eye on catching issues in the rules.

My discord group for the huge design discussions and suggestions, all of the BGG community for their support, and finally to Paul Incao, who keeps following me on this adventure, with many great ideas, and for being available at every hour for developing. To Alex, and the entire EGG team for believing in this game. Without all of these people this game would not have been possible.

All my love to my beautiful daughters Catarina and Inês and to my muse and greatest friend, my wife Sandra, for their patience, support, inspiration, and many hours of discussion on this game.



ELEMENTY GRY



1 dwustronna plansza gry



5 plansz graczy i 5 zastonek w kolorach graczy



14 kafelków miasta



6 kafelków firm



3 kafelki kryjówek



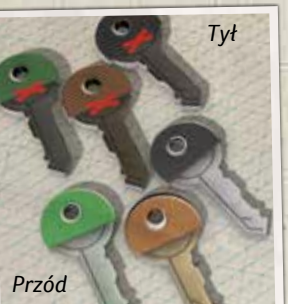
8 kafelków cwaniaków



15 kafelków skrytek w 3 rodzajach



16 kafelków wyposażenia w 4 rodzajach



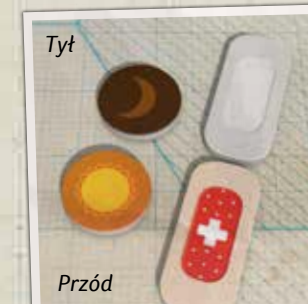
9 kluczy w 3 kolorach



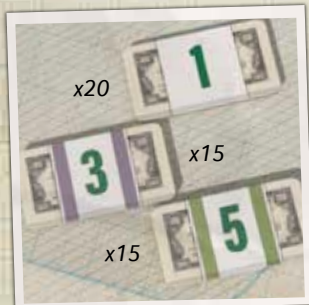
10 kafelków drogi ucieczki w 2 rodzajach



35 kafelków atutów w kolorach graczy



5 żetonów odpoczynku i 5 żetonów apteczek w kolorach graczy



Znaczniki pieniędzy w 3 rodzajach: 1 000 \$, 3 000 \$, 5 000 \$



6 kart patroli



32 karty kontaktów



9 kart planu ucieczki



15 kart Inspektora (używane tylko w grze dla 2 graczy)



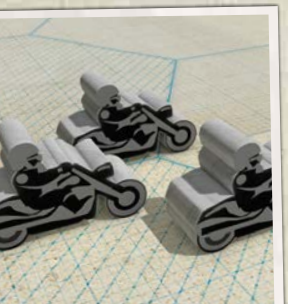
2 karty ceny ucieczki i 10 kart kajdanek



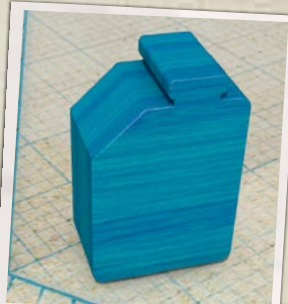
5 kart pomocy gracza i notatnik punktacji



30 znaczników policjantów po 10 każdego rodzaju



8 znaczników członków gangów



6 znaczników kanistrów



15 kostek ran



20 kostek rozgłosu



5 pionków graczy w 5 kolorach



10 znaczników kontroli gangów w kolorach graczy



45 kostek dochodów w kolorach graczy



5 znaczników złej stawy i 5 znaczników kolejności w kolorach graczy



8 dysków akcji dodatkowych i 1 znacznik czasu



1 worek

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

PRZYGOTOWANIE MIASTA

1. Umieść planszę na środku obszaru gry. Upewnij się, że plansza jest właściwą stroną do góry, zgodnie z liczbą graczy. (Szukaj tego symbolu w obszarze firm)
2. Umieść losowo 2 zakryte, początkowe kafelki miasta w wyznaczonych miejscach. Strzałki na rewersach obu kafelków muszą być skierowane w tym samym kierunku w górę lub w dół. Następnie odwróć oba kafelki.
3. Podziel pozostałe kafelki miasta zgodnie z literami na rewersach. Potasuj każdą grupę kafelków i stwórz z nich 4 zakryte stosy obok planszy.
4. Odwróć górny kafelek miasta z każdego stosu (pozostawiając kafelki na stosach).



PRZYGOTOWANIE POLICJI

5. Potasuj karty patroli, 1 kartę losowo odrzuć do pudełka. Pozostałe 5 kart umieść zakryte we właściwym miejscu na planszy, tworząc talię patroli.
6. Umieść wszystkie znaczniki policjantów w torbie i wymieszaj.
7. Połóż losowo, 2 znaczniki policjantów z torby, na wierzch każdego stosu kafelków miasta. Następnie wylosuj 2 kolejne znaczniki Policjantów i umieść je na początkowym kafelku miasta bez szpitala.
8. Jeśli jakikolwiek kafelek miasta (na planszy lub na stosie) ma teraz 2 znaczniki policjantów tego samego rodzaju (koloru), odrzuć 1 z powrotem do torby (nie dobieraj żadnego w zamian).



PRZYGOTOWANIE FIRM I KRYJÓWEK

9. Wszystkie kafelki firm i kryjówek należy ułożyć odkryte na odpowiednich polach planszy (ikony odnoszące się do rodzaju działalności muszą się zgadzać).
10. Umieść losowo 9 kluczy (stroną z "x" w dół) w wyznaczonych miejscach nad kryjówkami.
11. Umieść kafelki cwaniaków w odkrytym stosie na odpowiednim miejscu na planszy. Ich kolejność nie ma znaczenia.
12. Podziel kafelki skrytek według koloru. Potasuj każdy stos i umieść je zakryte na odpowiednich miejscach w magazynie.

"Marvin Nash: Mówiłem już wam, że nic nie wiem o żadnych jeb**** przygotowaniach. Możesz torturować mnie ile chcesz.
Pan Blond: Torturować cię? Dobrze, dobry pomysł. Podoba mi się." — **Wściekłe psy**



13. Podziel kafelki wyposażenia według rodzajów i umieść je odkryte na odpowiednich miejscach w pobliżu magazynu. Umieść 6 znaczników kanistrów obok kafelków wyposażenia.
14. Podziel kafelki drogi ucieczki według rodzajów, potasuj każdy stos osobno i umieść je obok planszy.

DODATKOWE PRZYGOTOWANIE

15. Potasuj karty kontaktów i utwórz z nich talię w pobliżu planszy gry. Odkryj 7 górnych kart i umieść je odkryte w szeregu obok talii.

16. Umieść 6 znaczników członków gangów na odpowiednich miejscach na planszy gry, a pozostałych 2 w siedzibie gangu na początkowym kafelku miasta.
17. Umieść znacznik czasu na początkowym polu toru czasu.
18. Umieść wszystkie dyski akcji dodatkowych, pieniądze oraz karty kajdanek obok planszy



Wszystkie elementy gry są ograniczone, z wyjątkiem pieniędzy.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

Każdy gracz wybiera kolor i bierze odpowiednią planszę gracza, zastonkę oraz wszystkie elementy w wybranym kolorze. Umieść swoją planszę gracza przed sobą i ułóż elementy w sposób pokazany powyżej:

A. Umieść swój pionek gracza w szpitalu na planszy gry.



- B. Umieść 9 swoich kostek dochodów na polach swojego toru dochodów (0 do 8).
- C. Umieść 3 odkryte kafelki atutów, przedstawiające tarcze policyjne, we wskazanych miejscach (kolejność nie ma znaczenia).
- D. Umieść kafelek atutu przedstawiający ikonę akcji dodatkowej na obszarze odblokowanych atutów (5 000\$).
- E. Umieść 3 pozostałe kafelki atut

OPIŚ GRY

Plan ucieczki rozgrywany jest w **3 rundach, każda runda reprezentuje jedną dobę**. W trakcie rundy policjanci rozmieszczają się w całym mieście, zajmując ulice i zamykając drogi ucieczki.

W rundach gracze będą wykonywać od 3 do 5 akcji. Będą poruszać się po mieście, odbierać ukryte pieniądze, wynajmować gangi, odwiedzać magazyny aby kupować przebrania i odbierać zawartości skrytek itp. Dzięki tym działaniom zła sława graczy będzie się zwiększać, odblokowując nowe umiejętności ale z drugiej strony będzie powodować, że policjantom będzie łatwiej ich schwytać.

CEL GRY

Trzeciego dnia gracze próbują opuścić miasto przez jedyną otwartą drogę ucieczki, jednak muszą mieć wystarczająco dużo pieniędzy, aby zapłacić za tą ucieczkę. W przeciwnym razie zostaną aresztowani, nie zdobędą punktów i przegrają grę.

Zwycięzcą jest gracz, który ucieknie z największą ilością pieniędzy.

ROZGRYWKA

Każda runda składa się z następujących **6 faz**:

- 1. Faza Dochodów** — *Otrzymujesz pieniądze za swoje inwestycje oraz możesz zapłacić, aby przesuwać kafelki atutów.*
- 2. Faza Patrolowania** — *Policja blokuje drogi ucieczki.*
- 3. Faza Miasta** — *Miasto stopniowo się odświeża.*
- 4. Faza Zmiany Kolejności** — *Zmienia się kolejność w której gracze rozgrywają rundę.*
- 5. Faza Pór Dnia** — *podziel dzień na 5 części (rano, popołudnie, wieczór, noc, świt), w tej fazie gracze podejmują swoje działania.*
- 6. Faza Zmiany Dnia** — *Przygotowanie do następnego dnia.*

1. DOCHODY

Jerry: "Pokaż mi pieniądze!" — Jerry Maguire

Uwaga: Pomiń tę fazę w pierwszym dniu.

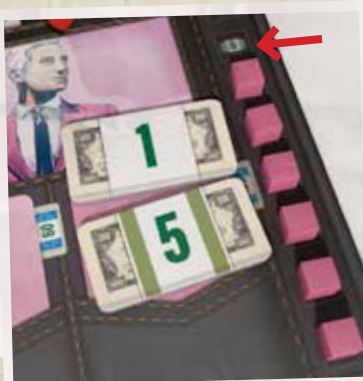
Każda kostka na torze dochodów reprezentuje zysk z pieniędzy zainwestowanych w różne firmy w mieście. Podczas gry będziesz odzyskiwał od tych firm zainwestowane pieniądze, tym samym zmniejszając dochody, które otrzymujesz.

W tej fazie wszyscy gracze otrzymują dochód na podstawie liczby kostek dochodów na ich planszy gracza.

Ilość otrzymywanych pieniędzy jest równa najniższej widocznej liczbie na twojej ścieżce dochodów. Na początku gry jest to 9 000 \$, ale ponieważ kostki będą usuwane, twoje dochody będą maleć.

PRZYKŁAD:

Vinnie ma 6 kostek na torze dochodów, więc otrzymuje 6 000 \$ (6 to najniższa widoczna liczba na planszy gracza).



Po przyjęciu dochodów, wszyscy gracze posiadający 1 lub 2 poziom złej sławy mogą wydać 3 000 \$ aby przemieścić kafelek atutu (patrz strona 19).

2. PATROLOWANIE

W trakcie gry SWAT będzie blokował coraz więcej dróg ucieczki z miasta. W 4 dniu wszystkie drogi zostaną zablokowane, więc musisz uciec w trakcie 3 dnia, kiedy ostatnie wyjście będzie nadal otwarte.

Odkryj 2 wierzchnie karty z talii patroli i połóż je odkryte na odpowiednim polu patrolu na planszy. Jeśli jest to dzień 3, należy odkryć 1 pozostałą kartę.

Jeśli druga, taka sama karta zostanie umieszczona na polu patrolu, to wskazana droga ucieczki zostanie zablokowana.

Jeśli kafelek miasta przedstawiający tą drogę ucieczki znajduje się na planszy lub jest odkryty na szczycie jednego ze stosów kafelków miasta, weź jeden ze stosów kafelków drogi ucieczki (nieważne który) i umieść go na kafelku miasta, na polu przedstawiającym drogę ucieczki.

Jeśli kafelek miasta przedstawiający daną drogę ucieczki nie jest jeszcze widoczny, umieść jeden ze stosów kafelków dróg ucieczki na wierzchu kart patroli dla tej drogi ucieczki. Jak tylko ta droga stanie się widoczna, przenieś ten stos na nowo odkrytą drogę.

PRZYKŁAD 1:

Została odkryta górna karta talii patroli. Pokazuje ona drogę ucieczki nr 1. Kartę kładzie się odkrytą na polu patrolu nr 1, na planszy gry. Ponieważ była to pierwsza karta umieszczona na tym polu, nic się nie dzieje. Następnie została odkryta druga karta, która pokazuje drogę ucieczki nr 3. Kartę umieszcza się odkrytą na polu patrolu nr 3. Jest to już druga karta na tym polu, więc droga ucieczki nr 3 zostaje zablokowana. Ponieważ kafelek miasta przedstawiający tę drogę jest już na planszy, jeden z dwóch stosów kafelków dróg ucieczki zostaje umieszczony na tym kafelku miasta.



PRZYKŁAD 2:

Została odkryta górna karta talii patroli. Wskazuje drogę ucieczki nr 2, więc została umieszczona na polu patrolu nr 2. Jest to druga karta umieszczona na tym polu, więc droga ucieczki nr 2 jest teraz zablokowana. Kafelek miasta przedstawiający drogę ucieczki nr 2 nie jest obecnie widoczny, dlatego jeden ze stosów kafelków drogi ucieczki zostaje umieszczony na wierzchu kart patrolu nr 2. Po pojawieniu się kafelka miasta przedstawiającego drogę ucieczki nr 2, stos kafelków drogi ucieczki zostanie przeniesiony z kart patrolu na pole drogi ucieczki na tym kafelku miasta.



3. MIASTO

W trakcie gry powoli ujawnia się układ miasta wraz z rozmieszczeniem policji na ulicach. Wykorzystaj te informacje na swoją korzyść.

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kolejnością, gracze umieszczają na planszy 1 nowy kafelek miasta do czasu, aż wszystkie 4 odkryte kafelki ze szczytów stosów kafelków miasta zostaną rozmieszczone. W grze 4-osobowej każdy gracz umieści 1 nowy kafelek. W grach złożonych z mniej niż 4 graczy, niektórzy gracze umieszczają więcej niż jeden kafelek. W grze 5-osobowej gracz ostatni w kolejności nie umieścić żadnego kafelka.

PRZYKŁAD:

Vinnie, **Scar**, i **Claws** grają w grę 3-osobową w podanej kolejności. **Vinnie** jest pierwszym graczem i umieszcza pierwszy kafelek. **Scar** umieszcza drugi, **Claws** umieszcza trzeci. Teraz, gdy wszyscy gracze umieścili kafelki, sekwencja rozpoczyna się od nowa i **Vinnie** umieszcza czwarty kafelek miasta.

W przypadku umieszczania nowego kafelka miasta, musi on być umieszczony obok co najmniej 2 już umieszczonych kafelków miasta i obrócony w taki sposób, aby co najmniej jeden z typów terenów nowego kafelka był połączony z tym samym typem terenu na innym kafelku.

Wskazówka: Dopasowanie więcej niż jednego typu terenu ułatwia poruszanie się graczom w mieście.

USTAWIENIA PRAWIDŁOWE



USTAWIENIA NIEDOZWOLONE



TYPY TERENÓW

Na kafelkach miasta występują 4 różne typy terenów:

1. Strefa czarna: Przemysłowa
2. Strefa szara: Handlowa
3. Strefa zielona: Mieszkalna
4. Strefa niebieska: Woda



Dodatkowe zasady w przypadku umieszczania kafelka miasta:

- Wszyscy policjanci z kafelka są przenoszeni wraz z nim.
- Jeśli na kafelku znajduje się pole firmy (A), wybierz dowolny dostępny kafelek firmy (ten, który nie został jeszcze umieszczony na kafelku miasta) i umieść go w tej strefie.
- Jeśli na kafelku znajduje się pole kryjówki (B), wybierz dowolny dostępny kafelek kryjówki (ten, który nie został jeszcze umieszczony na kafelku miasta) i umieść go na tym polu.
- Jeśli na kafelku znajduje się pole siedziby gangu, przenieś 2 członków gangu z zasobów na to pole.

Po tym, jak wszystkie 4 kafelki miasta zostaną rozmieszczone, odwróć górny kafelek każdego stosu kafelków miasta, aby utworzyć nową pulę. Następnie, dla każdego z odkrytych kafelków miasta, losowo wyciągnij z worka dwa znaczniki policjantów i umieść je na wierzchu każdego z kafelków.

Po umieszczeniu wszystkich znaczników policjantów na kafelkach, jeśli na jakimkolwiek kafelku znajdują się 2 znaczniki policjantów tego samego rodzaju, odrzuć 1 z powrotem do worka (nie wyciągaj w zamian innego).



4. ZMIANA KOLEJNOŚCI

Kolejność rundy jest określana na podstawie znaczników złej stawy graczy.

Gracz o najwyższym poziomie złej stawy staje się pierwszym graczem niezależnie od poprzedniej pozycji, gracz z drugim najwyższym wynikiem zostaje drugim graczem, i tak dalej w kolejności poziomu złej stawy.

W przypadku remisu, remisujący gracze zamieniają się pozycjami. Oznacza to, że w pierwszym dniu, ponieważ wszyscy gracze są na tym samym poziomie złej stawy, ostatni gracz staje się pierwszym graczem, i tak dalej.

PRZYKŁAD:

W grze 4-osobowej obecna kolejność jest następująca: **Claws**, **Vinnie**, **Scar** i **Ruby**.

Scar ma najwyższy poziom złej stawy, **Claws**, **Vinnie** i **Ruby** są na tym samym poziomie.

Nowa kolejność to: **Scar**, następnie **Ruby**, **Vinnie** i **Claws**.



5. PORY DNIA

Ta faza podzielona jest na 5 części: rano, popołudnie, wieczór, noc i świt.

W każdej części dnia, po kolei, gracze najpierw wykonują po jednej akcji (i dowolnej liczbie akcji wykonawczych), a następnie aktualizują tor złej stawy, co również odbywa się w kolejności zgodnej z torem kolejności.

Znacznik czasu jest przesuwany wzdłuż toru czasu aby śledzić, w której części dnia znajdują się gracze oraz czy podejmują akcje czy też aktualizują swój poziom złej stawy.

Wszyscy gracze muszą wykonać jedną akcję w godzinach porannych, popołudniowych i wieczornych. Akcje w nocy i podczas świtu są opcjonalne i wymagają użycia dysków akcji dodatkowych.

Dlatego, codziennie będziesz wykonywać od 3 do 5 akcji. Jedyny moment, w którym możesz wykonać mniej niż 3 akcje, to dzień 3, ponieważ możesz uciec z miasta. Kiedy to zrobisz, nie wykonujesz dalszych akcji.

Podczas nocy każdego dnia, każdy z graczy, w kolejności decyduje, czy chce odrzucić jeden ze swoich dysków akcji dodatkowej, aby wykonać akcję w tej części dnia. Jeśli się zdecyduje, kończą swoją turę, zanim następny gracz zdecyduje, czy będzie podejmował akcję i tak dalej. Po tym, jak wszyscy gracze zdecydują, następuje standardowa aktualizacja poziomu złej stawy.

Świt jest rozwiązywany w ten sam sposób. Możliwe jest użycie dysku akcji dodatkowej o świcie, nawet jeśli nie użyłeś go w nocy.

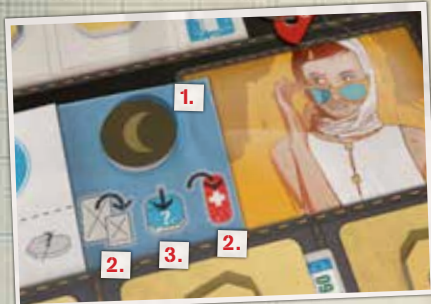


Uwaga: Aby użyć dysku akcji dodatkowej podczas nocy i / lub świtu, musisz mieć ten dysk przed częścią dnia, w której zamierzasz go użyć.

AKCJE

W pierwszej połowie każdej części dnia, każdy z graczy, w kolejności musi wykonać jedną z dwóch dostępnych akcji: **Odpoczynek** lub **Ruch**.

ODPOCZYNEK



Po wybraniu akcji odpoczynek wykonaj następujące kroki:

1. Odwróć swój znacznik odpoczynku na stronę księżyca. Nie możesz odpoczywać, jeśli znacznik jest już na stronie księżyca.
2. Odwróć wszystkie zużyte karty kontraktów, kafelki wyposażenia i żeton apteczki które masz na swojej planszy. Od teraz są ponownie dostępne.

3. Przenieś dowolny nieaktywny kafelek atutu z twojej planszy na najdroższe puste pole atutów po lewej stronie planszy. Jeśli nie masz pustych pól, odrzuć go do pudełka (patrz: Kafelki atutów na stronie 19).

Uwaga: Możesz odpoczywać tylko raz dziennie (maksymalnie 3 razy w ciągu całej gry). Nadal możesz korzystać z akcji wykonawczych.

RUCH

Po wybraniu akcji ruchu wykonaj następujące kroki:

1. **PODRÓŻUJ**
2. **UNIKAJ**
3. **ODWIEDŹ**

Ponadto, kiedy się ruszasz, **możesz wykonać dowolną liczbę akcji wykonawczych**. Są to dodatkowe akcje, które możesz wykonać w swojej turze oprócz ruchu (patrz: akcje wykonawcze na stronie 18).

ROZGŁOS I ZŁA SŁAWA

Podczas swojej tury, w zależności od twoich wyborów, zyskasz lub stracisz rozgłos. Możesz go śledzić, przenosząc kostki rozgłosu na czerwone i niebieskie pola rozgłosu. Tor złej sławy nie jest korygowany aż do drugiej połowy każdej części dnia. Wtedy twój znacznik złej sławy wzrośnie o 1 dla każdej kostki na czerwonym polu i spadnie o 1 dla każdej kostki na niebieskim polu.

Rozgłos i zła sława są wyjaśnione bardziej szczegółowo na stronie 20, ale na razie wystarczy wiedzieć, jak śledzić wzrosty i straty podczas swojej tury.

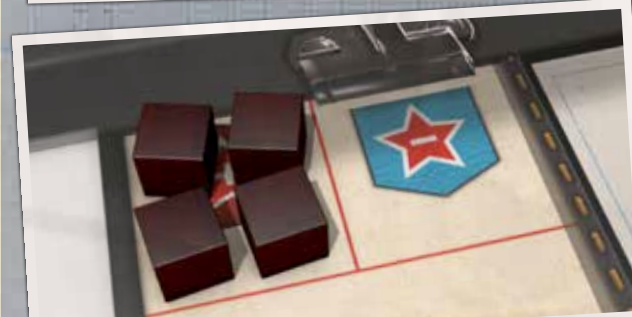
Kiedy zyskasz rozgłos, przenieś 1 kostkę rozgłosu z dolnej części pola rozgłosu na czerwone pole.

Kiedy stracisz rozgłos, przenieś 1 kostkę rozgłosu z dolnej części pola rozgłosu na niebieskie pole.

PRZYKŁAD:

Tura **Scara**. Używa swojej karty kontaktu jako akcji wykonawczej, która pozwala stracić 1 rozgłos. Przesuwa jedną z kostek rozgłosu na niebieskie pole. Następnie odwiedza galerię, gdzie są już **Mr. Bones** i **Ruby**. Z tego powodu zyskuje 2 rozgłosy, dlatego przenosi 2 kostki rozgłosu na czerwone pole.

Kiedy nadejdzie czas na korygowanie toru złej sławy, **Scar** przesunie swój znacznik złej sławy o 1 miejsce do przodu.



PRZYKŁAD:

W swojej turze, **Vinnie** zyskał jak dotąd 4 rozgłosy i nie stracił żadnego. Dlatego wszystkie jego kostki znajdują się na czerwonym polu rozgłosu. Postanawia odwiedzić kryjówkę, co powoduje, że traci 1 rozgłos. Ponieważ nie ma żadnych kostek na dolnym polu rozgłosu, przesunął jedną kostkę z czerwonego pola z powrotem do dolnego pola. Kiedy tor złej sławy zostanie skorygowany, przesunie swój znacznik złej sławy o 3 miejsca do przodu.





KROK 1: PODRÓŻUJ

*"Danny: Trzeba umieć chodzić zanim zaczniesz raczkować.
Rusty: Na odwrót." — Ocean's11*

Przenosząc się z jednego obiektu do innego musisz zużyć **1, 2 lub 3 punkty ruchu (PR)**. Musisz zakończyć swój ruch w innym obiekcie niż ten, w którym rozpoczynasz i nie możesz zakończyć ruchu w terenie (tzn. na ulicy lub wodzie).

Każda z poniższych czynności zużywa 1 punkt ruchu:

- **Opuśczenie obiektu:** Przeniesienie się z obiektu na sąsiadujący teren.
- **Wejście do obiektu:** Przeniesienie się z terenu do sąsiadującego obiektu.
- **Przejście między terenami:** Przeniesienie się z jednego typu terenu do innego sąsiadującego typu terenu.
- **Przejście między obiektami:** Przeniesienie się z obiektu do sąsiadującego obiektu. (obiekty się stykają).

Uwaga: Przenoszenie się z jednego kafelka miasta na inny w miejscu gdzie kafelki stykają się tym samym typem terenu, nie zużywa żadnych punktów ruchu.



Jeżeli podczas ruchu, posiadasz kanistry, to za każdy kanister zyskasz 1 dodatkowy punkt ruchu podczas tej akcji (zużyte kanistry zwróć do magazynu). Sprawdź na stronie 16, w jaki sposób zdobywa się kanistry.

PRZYKŁAD:

Tura **Vinnie**. Używa on pierwszy PR, aby opuścić magazyn, w którym zakończył poprzednią turę i przechodzi do strefy przemysłowej (czarnej). Kontynuuje podróż przez połączone strefy przemysłowe (koszt: 0 PR). Następnie używa drugi PR aby przejść na strefę mieszkalną. W końcu, zużywając ostatni PR (trzeci), wchodzi do kryjówki.



OBIEKTY

Obiekt to miejsce na kafelku miasta, które nie jest typem terenu. Sąsiaduje ze wszystkimi terenami stykającymi się z dowolną częścią tego obiektu.

● Obiekty



Wodę można pokonywać tylko wtedy, jeżeli w strefie wodnej na dowolnym kafelku miasta, który jest częścią przekraczanego akwenu, znajduje się ikona promu. Ikona promu informuje, że na akwenu znajdują się promy dzięki którym jest możliwe poruszanie się po całym akwenu zgodnie ze standardowymi zasadami ruchu. Ruch nie musi rozpoczynać się, ani nie musi się kończyć na kafelku z ikoną promu.



Ikona promu



PRZYKŁAD:

Ruby jest obecnie w obiekcie na wodzie. Ponieważ na tym kafelku znajduje się ikona promu, wszystkie pozostałe strefy wodne na kafelkach miasta, które są częścią tego akwenu, można przekraczać za pomocą standardowych zasad ruchu.

Ruby używa pierwszy PR, aby wyjść z obiektu na wodę. Po wodzie porusza się bez używania PR, następnie używa drugi PR, aby przejść z wody do strefy handlowej, wreszcie używa ostatni (trzeci) PR, aby wejść do magazynu.

ŚRODKI TRANSPORTU

W mieście dostępne są dwa dodatkowe środki transportu: metro i śmigłowiec. Środki te podlegają specjalnym zasadom. Możesz używać ich zdolności wchodząc na odpowiednie obiekty, ale tylko podczas kroku 1 - **PODRÓŻUJ** (zdolności innych obiektów będą aktywowane podczas kroku 3 - **ODWIEDŹ**). Jeśli rozpoczynasz turę na stacji metra lub na lądowisku dla śmigłowców (tzn. skończyłeś tam poprzednią turę), możesz użyć jego zdolności lub z niego wyjść.



METRO

"Lyle: Metro właśnie minęło stację. Macie 90 sekund. -ruszajcie!." — Włoska robota (2003)

Metro pozwala poruszać się szybciej i dalej. Jeśli wejdiesz na obiekt - stacja metra, możesz natychmiast i bezpośrednio przenieść się na inną stację metra, nie zużywając żadnych punktów ruchu.

Korzystając z metra dostajesz również jeden dodatkowy punkt ruchu (dzięki czemu możesz zużyć 4 punkty ruchu podczas tej tury zamiast standardowych 3).

PRZYKŁAD:

Claws znajduje się w obiekcie gangu w południowo - zachodniej części miasta. Zużywa pierwszy PR na przejście do strefy przemysłowej, drugi PR na wejście do stacji metra. Następnie, natychmiast przenosi się do innej stacji metra i zużywa pozostałe 2 PR (w tym 1 dodatkowy za skorzystanie z metra), aby przejść do strefy mieszkalnej, a następnie wejść do magazynu.



ŚMIGŁOWIEC

"Livingston Dell: Będą cię śledzić jak jastrzębie... z videokamerami. ." — Ocean's 11

Jeśli wejdiesz na obiekt - lądowisko dla śmigłowców (lub zaczniesz tam swoją turę), możesz zużyć 1 punkt ruchu, aby przenieść się na dowolny teren lub obiekt na kafelku miasta oddalonym o 1 lub 2 pola.

PRZYKŁAD:

Scar jest w kryjówce. Zużywa pierwszy PR, aby przejść do strefy mieszkalnej. Kolejny, aby wejść na lądowisko dla śmigłowców. Na koniec zużywa ostatni PR, aby przelecieć śmigłowcem do szpitala.





KROK 2: UNIKAJ

"Policja wszędzie cię szuka i robi wszystko, aby cię złapać. Jesteś sprytny i zawsze potrafisz się ukryć. Jednak pamiętaj: Łatwo jest wejść, ale nie wyjść! "

"**Charlie Croker:** Nie będziecie chyba bić gościa bez spodni?" — **Włoska robota (1969)**

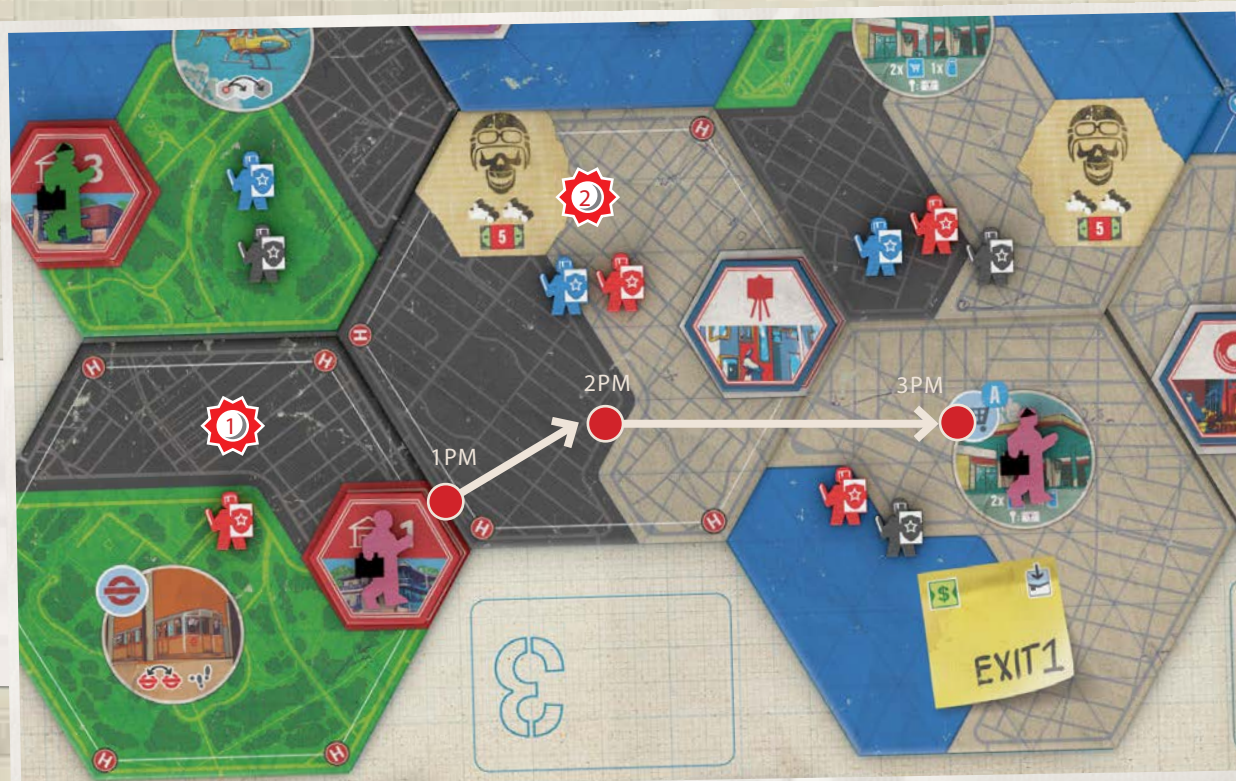
Jeśli przeniosłeś się z jednego obiektu do innego **na tym samym kafelku miasta**, pomini ten krok, ponieważ nie byłeś na zewnątrz wystarczająco długo, aby zostać zauważonym.

Jeśli zakończyłeś swój ruch na innym kafelku miasta niż ten, na którym zaczynałeś, musisz uniknąć kontaktu z policjantami z każdego kafelka, który opuścisz (tj. z kafelka na którym zaczynałeś i z wszystkich kafelków przez które przechodziłeś podczas ruchu, ale nie kafelka na którym zakończyłeś swój ruch).

PRZYKŁAD:

Vinnie przenosi się z kryjówki, przez strefę przemysłową i handlową, do magazynu.

Musi uniknąć kontaktu z policjantem **federalnym(1)** na kafelku, na którym zaczynał, a także policjantem **federalnym(2)** i **okręgowym(2)** na kafelku, przez który przechodził. Nie musi unikać kontaktu z policjantami na kafelku, gdzie zakończył swój ruch.



Jeśli przemieścisz się za pomocą **metra** lub **śmigłowca** (i zakończysz swój ruch na innym kafelku), musisz uniknąć kontaktu z policjantami z kafelka który opuścisz, ale nie z kafelków pomiędzy początkiem i końcem danego transportu, ponieważ metro lub śmigłowiec zabiera Cię bezpośrednio do miejsca docelowego (nie poruszasz się po kafelkach pośrednich).

PRZYKŁAD:

Scar zużywa 2 PR, aby przenieść się na lądowisko dla śmigłowców, a następnie zużywa trzeci PR aby dotrzeć do metra. Skorzystanie z metra daje mu 1 dodatkowy PR w tej turze, odrzuca on również znacznik kanistra, aby uzyskać kolejny 1 PR. Działania te pozwalają mu na dotarcie do drogi ucieczki.

Teraz musi on uniknąć kontaktu z policjantem **okręgowym(1)** i **SWAT(1)** z kafelka który opuścił śmigłowcem, a następnie z policjantem **federalnym(2)** z kafelka który opuścił metrem. Innych policjantów nie trzeba unikać.



Uwaga: Aby uniknąć kontaktu z policjantami, musisz użyć akcji wykonawczej (patrz: strona 19).



Za każdego policjanta, którego nie możesz uniknąć, otrzymujesz ranę: przenieś jedną ze swoich kostek ran z zielonego pola zranień do czerwonego pola.

Gdy zielone pole zranień jest puste i musisz przyjąć kolejną ranę, wykonaj następujące czynności:

1. Weź kartę kajdanek i umieść ją na najbardziej wysuniętym w prawo polu bez tej karty na dole planszy gracza. To pole jest od teraz do końca gry zablokowane (nie można umieścić tam karty kontaktu).
- a. Jeśli na tym polu znajduje się kafelek atutu, odrzuć go do pudełka.
- b. Jeśli na tym polu znajduje się karta kontaktu, należy ją przykryć kartą kajdanek.
2. Przenieś jedną ze swoich kostek z czerwonego pola zranień z powrotem na zielone pole.

Jeśli otrzymujesz wiele ran w tym samym czasie, rozstrzygnij każdą oddzielnie.

Uwaga: Na koniec gry wszystkie kostki na czerwonym polu zranień zmniejszą ostateczny wynik.

Neil McCauley: "Nie przywiązuj się do niczego, czego w razie wpadki nie będziesz mógł zostawić w 30 sekund."
— **Gorączka**



KROK 3: ODWIEDŹ

"Grzeczny Eddie: W tej robocie trzeba dużo jeździć, a my mamy dokąd." — **Wściekłe psy**

Jeśli zakończysz ruch w obiektach: **stacja metra lub lądowisko dla śmigłowców, pominięto krok 3: ODWIEDŹ.**
Oprócz powyższych dwóch obiektów, w grze występuje 8 innych:



FIRMA



KRYJÓWKA



SIEDZIBA GANGU



MAGAZYN



PRZYCHODNIA



KOŚCIÓŁ



SZPITAL



DROGA UCIECZKI

Każdy obiekt ma szereg kroków, które są przeprowadzane podczas jego odwiedzania.

Każdy krok jest obowiązkowy i przeprowadzany w kolejności (chyba że **zaznaczono** że krok jest opcjonalny).

Przy niektórych obiektach znajduje się lista sytuacji, w których nie można odwiedzić danego obiektu. Oznacza to, że nie możesz tam zakończyć ruchu.

PRZYKŁAD:

Claws otrzymał już 3 rany. Wszystkie jego kostki ran znajdują się w czerwonym polu zranień (A). Nie udaje mu się uniknąć 3 policjantów przez co otrzymuje kolejne 3 rany. Przez pierwszą ranę otrzymuje kartę kajdanek, ale następnie przesuwa kostkę rany z powrotem na zielone pole zranień (B). Przez drugą ranę przesuwa kostkę z zielonego pola na czerwone. Następnie przez trzecią ranę ponownie bierze kartę kajdanek i przesuwa kostkę z czerwonego pola na zielone (C).

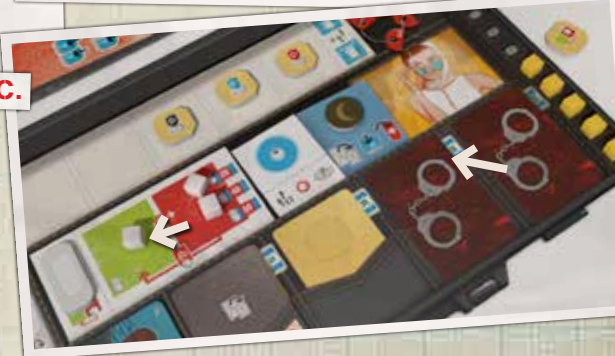
A.



B.



C.



ZAGRYWANIE KART KONTAKTÓW



"Na szczęście masz własne kontakty w całym mieście, chcąc ci pomóc w zamian za niewielką opłatę."

Karty kontaktów reprezentują usługi oferowane przez innych przestępców. Odwiedzenie niektórych obiektów umożliwia dobranie karty kontaktu.

Kiedy to zrobisz, musisz wybrać z dostępnej puli jedną z kart kontaktów, a następnie wykonać jedną z trzech opcji:

- Odrzuć wybraną kartę do pudełka (A).
- Wybraną kartę umieść na pustym polu kart kontaktów na swojej planszy gracza (pole to nie może zawierać żadnej innej karty kontaktu ani kafelek atutów). Jeśli nie posiadasz pustego pola, nie możesz wybrać tej opcji (B).
- Wybraną kartą zastąp dowolną kartę kontaktu, którą już posiadasz na planszy Gracza. Jeśli wybierzesz tę opcję, zdobywasz 1 rozgłos a zastąpioną kartę odrzucasz do pudełka (C).

Po wzięciu karty, dobierz kolejną kartę z góry talii kontaktów i umieść ją odkrytą w puli. Jeśli talia kontaktów się wyczerpie, nie dokładaj kart.

A.



B.



C.





FIRMA

Zainwestowałeś dużo skradzionych pieniędzy w firmy w całym mieście.

Pieniądze, które zainwestowałeś w różne firmy, są wskazane na karcie planu ucieczki. **Każdą firmę w trakcie gry możesz odwiedzać tylko raz.**

KARTY PLANÓW UCIECZKI

Każda karta planu ucieczki jest niepowtarzalna i przedstawia różne wartości dla każdej z firm, ale suma tych wartości zawsze wynosi 450 000 \$. Karty planu ucieczki ujawnia się dopiero na koniec gry.

Karta planu ucieczki **jest podzielona na 3 grupy**: dwie górne grupy to **firmy** a dolna to **kryjówki**. W ramach każdej grupy znajdują się dwa obiekty przy których widnieje kwota (w sumie 150 000 \$) oraz jeden obiekt z symbolem dochodu.

Jeśli odwiedzisz firmę przy której widnieje kwota, zostanie ona dodana do końcowego wyniku (jeśli uda Ci się uciec).



Jeśli odwiedzasz firmę przy której widnieje symbol dochodu, otrzymujesz natychmiastowy dochód.

PRZYKŁAD

Jeśli posiadasz poniższą kartę planu ucieczki, otrzymasz pieniądze natychmiast, jeżeli wejdiesz do pierwszej kryjówki, do baru lub do galerii sztuki. Za wizyty we wszystkich innych obiektach otrzymasz pieniądze dopiero na koniec gry.



Podczas odwiedzania firmy wykonaj następujące czynności:

1. Uzyskaj 1 rozgłos za każdego innego gracza w tym obiekcie.
2. Weź kostkę znajdującą się najwyżej na twoim torze dochodów, a następnie sprawdź odwiedzaną firmę na karcie planu ucieczki.
 - a. Jeśli przy tej firmie jest wskazana kwota, umieść kostkę wewnątrz białego sześciokąta bez symbolu dochodu pod odpowiadającą firmą,
 - b. Jeśli przy tej firmie znajduje się symbol dochodu, umieść kostkę wewnątrz sześciokąta z symbolem dochodu pod odpowiadającą firmą. Następnie, natychmiast otrzymujesz dochód.
3. Weź kartę kontaktu.



Pamiętaj: Za każdym razem, gdy otrzymujesz dochód, weź kwotę z ogólnej puli równą najniższej widocznej liczbie na swoim torze dochodów. W przypadku powyżej jest to 5000 \$.

ZAMYKANIE FIRMY

"Zabrałeś wszystkie pieniądze, jakie mieliśmy, jak możemy dalej funkcjonować?"

Po pewnej liczbie wizyt w danej firmie (określonej liczbie kostek na sześciokątach tej firmy), odwróć kafelek tej firmy. Ten obiekt jest od teraz zamknięty i nie można go odwiedzać, chyba że użyjesz klucza.

Liczba wizyt potrzebnych do zamknięcia firmy zależy od liczby graczy:

- 2 wizyty w grze z 1-3 graczami
- 3 wizyty w grze z 4-5 graczami



Ważna zasada: Dowolny klucz może otworzyć dowolną zamkniętą firmę (klucz główny z kafelka atutu lub dowolny klucz do skrytki). Po użyciu klucza, odwróć go na drugą stronę.

ODWIEDZENIE WSZYSTKICH FIRM W GRUPIE

Na koniec swojej tury, w której odwiedziłeś **wszystkie obiekty z jednej grupy** (tj. masz kostkę na każdym z obiektów tej grupy), możesz od razu wybrać jeden z następujących bonusów:

- Weź dysk akcji dodatkowej, umieszczając go w odpowiednim miejscu na planszy gracza.
- Stracić 1 rozgłos i przenieść kafelek atutu (patrz: kafelki atutów na stronie 19).



Uwaga: Ten bonus otrzymasz tylko raz w trakcie gry dla każdej z grup (na koniec tury, w której po raz pierwszy odwiedziłeś wszystkie obiekty w jednej grupie).



KRYJÓWKA

"Czujesz się tutaj jak u siebie w domu i myślisz, że jesteś bezpieczny. Trzymanie tu pieniędzy to dobra decyzja."

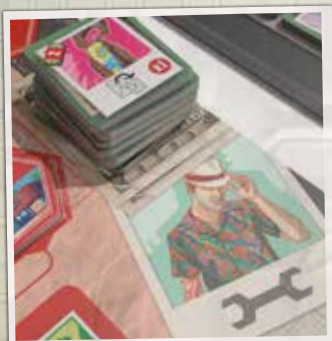
Ilość pieniędzy, które masz w różnych kryjówkach, jest pokazana na karcie planu ucieczki. **Podczas gry możesz odwiedzić każdą kryjówkę tylko raz.**

Gdy odwiedzasz kryjówkę, wykonaj następujące czynności:

1. Uzyskaj 1 rozgłos za każdego innego gracza w tym obiekcie.
2. Weź kostkę znajdującą się najwyżej na twoim torze dochodów, a następnie sprawdź odwiedzaną kryjówkę na karcie planu ucieczki.
 - a. Jeśli przy tej kryjówce jest wskazana kwota, umieść kostkę wewnątrz białego sześciokąta bez symbolu dochodu pod odpowiadającą kryjówką.
 - b. Jeśli przy tej kryjówce znajduje się symbol dochodu, umieść kostkę wewnątrz sześciokąta z symbolem dochodu pod odpowiadającą kryjówką. Następnie, natychmiast otrzymujesz dochód.

3. Zmniejsz rozgłos o 1.

4. Weź jeden z dostępnych kluczy znajdujących się powyżej strefy kryjówek i umieść go stroną bez "X" do góry na planszy gracza w miejscu odpowiadającym numerowi odwiedzanej kryjówki.
5. Możesz kupić kafelek cwaniaka (patrz poniżej).



CWANIAK

"Wolf: Wyjaśnijmy to sobie. Nie jestem tu po to, żeby prosić, ale, żeby mówić, co macie robić. A jeśli instynkt samozachowawczy nie jest ci obcy, lepiej bierz się, kurwa, do roboty, i to już. Jestem tu, żeby pomóc. Jeżeli ktoś nie życzy sobie mojej pomocy... powodzenia, panowie."

— **Pulp Fiction**

Wybierz dowolny kafelek ze stosu kafelków cwaniaków, zapłać cenę przedstawioną na kafelku i umieść go na pustym polu przedmiotu na planszy gracza (nie zawierającym kafelka atutu). Jeśli chcesz go położyć na zajęętym polu (kafelkiem innym niż kafelek atutu) odrzuć poprzedni kafelek z tego pola do pudełka oraz uzyskaj 1 rozgłos.

Uwaga: Używanie umiejętności cwaniaków to akcja wykonawcza (patrz strona 19).

ODWIEDZENIE WSZYSTKICH KRYJÓWEK

Na koniec tury, w której odwiedziłeś wszystkie kryjówki (tzn. masz kostkę na polu każdej kryjówki), możesz natychmiast wybrać jeden z następujących bonusów:

- Weź dysk akcji dodatkowej umieszczając go w odpowiednim miejscu na planszy gracza.
- Zdobądź dochód i przenieś kafelek atutu (patrz: kafelki atutów, na stronie 19).

Uwaga: Ten bonus otrzymujesz tylko raz podczas całej gry (na końcu tury, w której po raz pierwszy odwiedziłeś wszystkie kryjówki).



SIEDZIBA GANGU

"Zatrudnianie gangów nie jest dobre... ale może tylko jeden raz."

Siedzibę gangu możesz odwiedzić tylko wtedy, gdy nie znajduje się tam inny gracz i nie ma na niej znacznika kontroli gangów (twojego lub innego gracza):

Gdy odwiedzasz siedzibę gangu, wykonaj następujące czynności:

1. Zapłać 5 000 \$. Jeżeli tyle nie masz, nie możesz odwiedzić tego obiektu.
2. Zabierz obu członków gangu z kafelka miasta i umieść ich na swoim polu członków gangów na planszy gracza.
3. Umieść 1 ze swoich znaczników kontroli gangów na siedzibie tego gangu.

Uwaga: Członkowie gangu mogą być wykorzystani jako akcje wykonawcze (patrz strona 19).





MAGAZYN

"Pan Bridger: Naprawdę potrzebuje całego tego sprzętu?" — Włoska Robota (1969)

Kiedy odwiedzasz magazyn, wykonaj następujące czynności:

1. Uzyskaj 1 rozgłos za każdego innego gracza w tym obiekcie.
2. Możesz wziąć 1 kanister z magazynu i umieścić go na jednej z ikon kanistrów na planszy gracza (maksymalnie możesz posiadać 2 kanistry).
3. Możesz kupić maksymalnie 2 różne elementy wyposażenia. Za każdy zakupiony przedmiot zapłacić koszt przedstawiony na planszy poniżej kafelka i umieścić kafelek na dostępnym polu przedmiotu na planszy gracza (nie zawierającym kafelka atutu). Jeśli umieścisz kafelek wyposażenia na polu, które już zawierało inny kafelek nie będący atutem (kafelek cwaniaka lub wyposażenia), zyskaj 1 rozgłos i odłóż poprzedni kafelek do pudełka.
4. Jeśli posiadasz odpowiedni klucz, możesz otworzyć jedną skrytkę (patrz poniżej).

Pamiętaj: Znacznik kanistra możesz wydać podczas kroku **PODRÓŻUJ** aby uzyskać dodatkowe PR.



SKRYTKA

Masz też sporo pieniędzy ukrytych w bezpiecznych skrytkach. Jednak odzyskanie ich nie będzie łatwe.

Na wierzchu kafelków skrytek znajduje się informacja o sumie kafelków o określonej wartości w danym stosie, wszystkie stosy zawierają 1 kafelek o wartości 0 \$.

Aby otworzyć skrytkę, musisz spełnić następujące kryteria:

1. Musisz mieć nieużyty klucz o tym samym kolorze co skrytka lub odblokowany kafelek klucza generalnego.
2. Twoja pozycja na torze złej sławy plus liczba kart kontaktów, które masz na planszy gracza, musi być równa lub większa niż liczba na dole kafelka skrytki. Liczą się karty kontaktów odkryte, jak i zakryte, ale nie karty przykryte kajdankami.



Jeśli spełniasz kryteria, wykonaj następujące czynności:

1. Odwróć użyty kafelek klucza (lub kafelek klucza generalnego) stroną z "x" do góry.
2. Potajemnie wyciągnij kafelki z odpowiedniego stosu. Liczba dobranych kafelków zależy od skrytki. Jest to przedstawione pod skrytkami.

PRZYKŁAD:

W grze znajduje się 5 czarnych kafelków skrytek. 2 z nich mają wartość 70 000 \$, 2 z nich mają wartość 100 000 \$, a jeden z nich jest bezwartościowy.



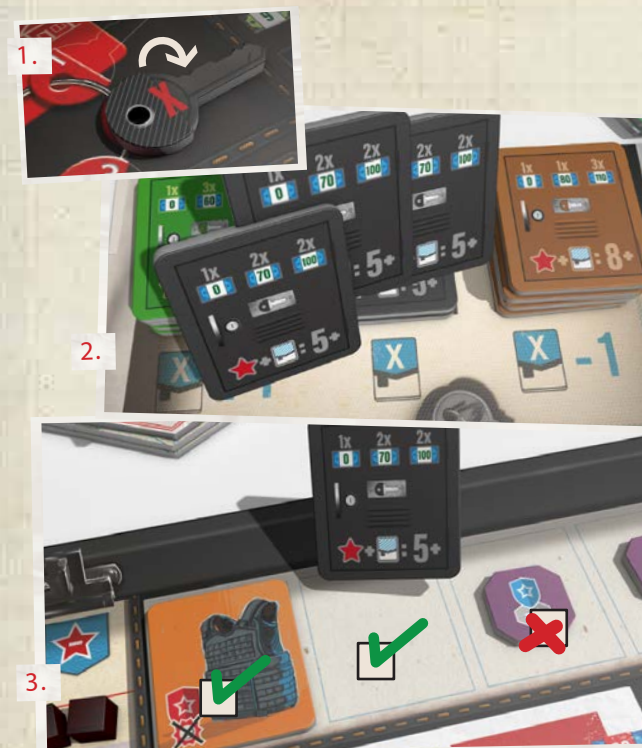
PRZYKŁAD:

W przykładzie całkowita liczba wyniesie 6 (3 punkty z toru złej sławy + 3 karty kontaktów).

- **Zielona skrytka:** Dobierz liczbę kafelków równą liczbie kart kontaktów na planszy gracza plus jeden.
- **Czarna skrytka:** Dobierz liczbę kafelków równą liczbie kart kontaktów na planszy gracza.
- **Brązowa skrytka:** Dobierz liczbę kafelków równą liczbie kart kontaktów na planszy gracza minus jeden.

Uwaga: Liczą się karty kontaktów odkryte, jak i zakryte, ale nie karty przykryte kajdankami.

3. Wybierz jeden z dobranych kafelków i umieść go zakryty na pustym polu przedmiotów na planszy gracza (nie zawierającym kafelka atutu). Jeśli umieścisz kafelek skrytki na polu, które już zawierało inny kafelek nie będący atutem, zyskaj 1 rozgłos i odłóż poprzedni kafelek do pudełka.
4. Odłóż wszystkie pozostałe kafelki na odpowiedni stos, a następnie go potasuj.



PRZYCHODNIA



Podczas wizyty w przychodni wykonaj następujące czynności:

1. Uzyskaj 1 rozgłos za każdego innego gracza w tym obiekcie.
2. **Możesz** przenieść kafelek atutu (patrz kafelki atutów na stronie 19).
3. **Możesz** uleczyć 1 ranę (przesuń 1 kostkę rany z czerwonego pola zranień na zielone pole).
4. Weź kartę kontaktu.

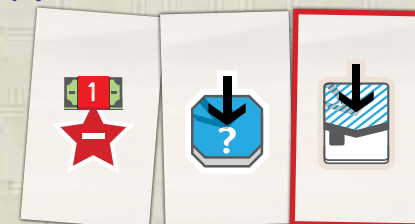


KOŚCIÓŁ



Podczas wizyty w kościele wykonaj następujące czynności:

1. Uzyskaj 1 rozgłos za każdego innego gracza w tym obiekcie.
2. **Możesz** zapłacić 1 000 \$, aby stracić 1 rozgłos.
3. **Możesz** przenieść kafelek atutu (patrz kafelki atutów na stronie 19).
4. Weź kartę kontaktu.



SZPITAL



Podczas wizyty w szpitalu wykonaj następujące czynności:

1. Zapłacić 1 000 \$, 3 000 \$ lub 6 000 \$, aby uleczyć odpowiednio 1, 2 lub 3 rany. Za każdą uleczoną ranę przesunąć kostkę z czerwonego pola zranień na zielone pole.
2. Zyskaj 1 rozgłos (*ponieważ lekarze zawsze muszą zgłaszać policji, gdy ktoś przybywa z ranami postrzałowymi*).



Uwaga: W przeciwieństwie do innych obiektów, nie zyskujesz rozgłosu podczas wizyty w szpitalu na podstawie liczby graczy.

DROGA UCIECZKI

„Ukrycie pieniędzy w pobliżu drogi ucieczki z miasta w przypadku, gdy trzeba uciec, okazało się mądrym posunięciem... a może nie”.

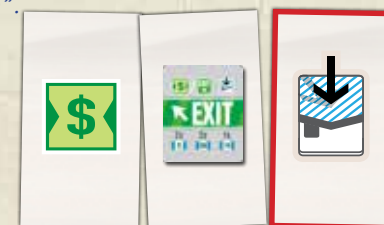


Gdy odwiedzisz drogę ucieczki, wykonaj następujące czynności:

1. Uzyskaj 1 rozgłos za każdego innego gracza w tym obiekcie.
2. Jeśli droga ucieczki jest otwarta (na polu patrolu jest mniej niż 2 karty patroli dla tej drogi ucieczki):
 - a. **Możesz** otrzymywać dochód. Następnie,
 - b. Weź kartę kontaktu.
3. Jeśli droga ucieczki jest zablokowana (na polu patrolu znajdują się 2 karty patroli dla tej drogi ucieczki):
 - a. **Możesz** otrzymać dochód **LUB** weź kafelek drogi ucieczki. Następnie,
 - b. Weź kartę kontaktu.

Jeśli **zdecydujesz** się wziąć kafelek drogi ucieczki:

1. Dobierz liczbę kafelków drogi ucieczki z odpowiedniego stosu równą liczbie kart kontaktów, które masz na planszy gracza (odkryte lub zakryte, ale nie przykryte kartami kajdanek).
2. Wybierz jeden z nich w tajemnicy i umieść go zakryty na jednym z pustych pól przedmiotów. Jeśli nie masz pustego pola na przedmiot, musisz zastąpić poprzedni kafelek niebędącym atutem.
3. Jeśli zastąpisz kafelek, zyskasz 1 rozgłos.
4. Odłóż wszystkie pozostałe kafelki na stos i go potasuj.



Uwaga: Jeśli odwiedzisz otwartą drogę ucieczki w 3 dniu (drogę ucieczki, która ma tylko 1 kartę patroli na odpowiednim polu patroli), możesz zdecydować się na ucieczkę z miasta zamiast korzystać z powyższych czynności (patrz Ucieczka z miasta na stronie 21).

6. ZMIANA DNIA

Pomiń tę fazę w 3 dniu.

W tej fazie wykonywane są następujące kroki:

1. Wszyscy gracze z żetonami odpoczynku, które są zwrócone stroną księżyca, odwracają je, tak aby wskazywały stronę słońca.
2. Przenieś znacznik czasu na początek toru czasu.

AKCJE WYKONAWCZE

Podczas swojej tury możesz wykonać dowolną ilość różnych akcji wykonawczych.

Jeśli element gry, który pozwala ci wziąć udział w akcji wykonawczej, ma symbol w górnym rogu, daną akcją wykonawczą można wykonać tylko podczas odpowiedniego kroku swojej tury:



WYKONAJ W KROKU 1: **PODRÓŻUJ**



WYKONAJ W KROKU 2: **UNIKAJ**

Jeśli nie ma żadnego symbolu (na przykład kafelek atutu, znacznik apteczki), możesz użyć akcji wykonawczej w dowolnym momencie swojej tury.

W tym samym kroku można użyć dowolnej liczby akcji wykonawczych.



1.



2.

AKCJE WYKONAWCZE:

- UŻYJ KARTY KONTAKTU
- UŻYJ KAFELKA WYPOSAŻENIA
- UŻYJ KAFELKA CWANIAKA
- UŻYJ APTECZKI
- UŻYJ CZŁONKA GANGU
- UŻYJ KAFELKA ATUTU

HELIPORT

Niektóre akcje wykonawcze umożliwiają korzystanie z heliportów. Na wszystkich terenach i obiektach kafelku miasta z małymi ikonami heliportu na rogach może lądować śmigłowiec.

PRZYKŁAD:

Mr. Bones jest na drodze ucieczki nr 3, może wydać 1 PR, aby przenieść się do strefy przemysłowej na tym samym kafelku, a następnie przenieść się do strefy przemysłowej na kafelku po prawej (za 0 PR). Gdy już tam dotrze, może używać wszelkich akcji wykonawczych, które wymagają od niego, aby był w heliporcie.



PRZENOSZENIE POLICJANTÓW

Niektóre akcje wykonawcze pozwalają na przenoszenie funkcjonariuszy policji. Zawsze obowiązują następujące zasady:

- Wybrany policjant może zostać przeniesiony z dowolnego pola na dowolny inny kafelek, niezależnie od odległości.
- Na jednym kafelku miasta nie może przebywać więcej niż jeden policjant każdego rodzaju. Oznacza to, że nie można przenieść policjanta na kafelek, na którym znajduje się już policjant tego samego rodzaju.
- Żaden policjant nie może znajdować się na kafelku szpitala.





UŻYJ KARTY KONTAKTU

Aby użyć karty kontaktu, wykonaj następujące czynności:

1. Zapłacić kwotę przedstawioną na karcie
2. Jeżeli na karcie znajduje się otrzymujesz 1 rozgłos.
3. Uzyskaj korzyść z karty (patrz Opis kart i kafelków na stronie 24).
4. Odwróć kartę na drugą stronę.



UŻYJ KAFELKA WYPOSAŻENIA

Odwróć kafelek, aby uzyskać korzyści z kafełka (patrz Opis kart i kafełków na stronie 24).

Uwaga: Kiedy wybierzesz akcję odpoczynku, zakryte kafełki ekwipunku są odkrywane.



UŻYJ KAFELKA CWANIAKA

Odwróć kafelek, aby uzyskać korzyści z kafełka (patrz Opis kart i kafełków na stronie 24).

Uwaga: Kafełki cwaniaka są tylko jednorazowego użytku. Nie są one odwracane, gdy wybierzesz akcję odpoczynku, ale pozostają na planszy gracza. Są one odrzucane tylko podczas zastąpienia innym kafełkiem (patrz strona 15).



UŻYJ APTECZKI

Odwróć znacznik apteczki, aby uleczyć 1 ranę (przesuń 1 kostkę rany z czerwonego pola zranień na zielone pole).

Uwaga: Znacznik apteczki jest odwracany podczas akcji odpoczynku.



UŻYJ CZŁONKA GANGU

Zwróć jednego ze swoich członków gangu do siedziby gangu, gdzie masz znacznik kontroli gangu, aby użyć jedną z 3 korzyści:

- Tracisz 1 rozgłos
- Podczas kroku 1: podróżuj, jeśli znajdujesz się na kafełku z heliportem, wydaj 1 PR, aby przenieść się na dowolny teren lub obiekt na kafełku miasta sąsiadującym z obecnym kafełkiem lub o kafelek dalej. Jeśli przemieścisz się o 2 kafełki, zignoruj wszystkich policjantów z kafełka, przez który przelatujesz. Nadal musisz unikać policjantów z kafełka, który opuszczasz.
- Podczas kroku 2: unikaj, zignoruj wszystkich policjantów na wybranym przez siebie kafełku.

Gdy obaj członkowie gangu zostaną zwrócenii, zabierz swój znacznik kontroli gangów. Gang jest ponownie dostępny dla każdego gracza, który chce nim sterować.



UŻYJ KAFELKA ATUTU

Po przeniesieniu kafełka atutu na pole zasobów po lewej stronie planszy gracza, każdy z tych kafełków może zostać użyty tylko raz na grę.

Aby użyć (przeniesionego) kafełka atutu, wykonaj następujące czynności:

1. Zapłacić kwotę wskazaną poniżej kafełka.
2. Uzyskaj korzyść z kafełka (patrz opis Kart i kafełków na stronie 24).
3. Odwróć kafelek.

Wszystkie użyte kafełki są warte 10 000 \$ na koniec gry.



PRZYKŁAD:

Claus chce uniknąć policjanta **federalnego** (3). Posiada kartę kontaktu - Bokser. Płaci 2 000 \$ (1) i odwraca kartę. Na karcie znajduje się symbol rozgłosu (2) więc zyskuje 1 rozgłos.



KAFELKI ATUTÓW



Na planszy gracza masz w sumie 7 kafełków atutów. Rozpoczynasz grę z kafełkiem atutu - akcja dodatkowa w polu atutów na planszy gracza (na polu 5 000 \$). 3 z twoich kafełków atutów na początku gry zajmują trzy pola przedmiotów, a pozostałe 3 zajmują trzy pola kart kontaktów. Tych 6 kafełków atutów jest zablokowanych do czasu ich przeniesienia.



Kiedy przenosisz kafelek atutu, wybierz dowolny zablokowany kafelek atutu i przenieś go na najdroższe puste pole atutu.

Jeśli przenosisz kafelek z pola kontaktu, przesunij wszystkie pozostałe kafełki atutów na obszary kontaktów w prawo, aby wypełnić luki. Kiedy przeniesiesz swój ostatni kafelek atutu, usuń go z gry, ponieważ na planszy gracza są dostępne miejsca tylko dla 6 kafełków atutów. Nie możesz zastępować kafełków.



Przeniesione kafełki atutów mogą być użyte jako akcja wykonawcza (patrz po lewej).

POZIOM ZŁEJ SŁAWY

"Większa zła sława jest dobra między złodziejami, jednak wydaje się, że policjanci jej nie lubią".

"Pan Blond: Albo żyje, albo jest martwy, albo gliny go złapały... albo nie." — Wściekłe Psy



Podczas gry twoja zła sława rośnie, pozwala ci to przenieść więcej kafelków atutów, co z kolei pozwoli ci mieć więcej kafelków wyposażenia i kart kontaktów. Jednak w miarę wzrostu złej sławy będziesz musiał radzić sobie z większą

W kolejności tury, każdy gracz aktualizuje swój tor złej sławy, zgodnie z kostkami rozgłosu.

Każda kostka na czerwonym polu rozgłosu zwiększa twój poziom złej sławy, a każda kostka na niebieskim polu rozgłosu obniża twój poziom złej sławy. Oblicz, ile kostek rozgłosu przesunie cię (i w jakim kierunku) przed przeniesieniem znacznika.

Po aktualizacji swojego toru złej sławy, przenieś wszystkie kostki rozgłosu z powrotem na dolną część pola rozgłosu.

Twój znacznik nie może znaleźć się poniżej toru. Gdyby tak miało nastąpić, pozostaw go w dolnym rzędzie.

Jeśli twój znacznik znajduje się na górze toru i musisz zwiększyć poziom, otrzymaj 1 ranę za każdy wzrost powyżej toru i pozostaw znacznik w górnym rzędzie.

PRZYKŁAD

Mr. Bones ma 2 kostki na czerwonym polu rozgłosu i 1 kostkę na niebieskim polu rozgłosu. Jego zła sława rośnie o 1.



liczbą policjantów. Możesz spróbować utrzymać niski poziom złej sławy, ponieważ utrzymywanie niskiego poziomu przyciąga mniej uwagi do ciebie. Na koniec gry posiadanie wysokiego poziomu złej sławy obniży wynik końcowy.

Jak wspomniano wcześniej, śledzisz swoje wzrosty i straty rozgłosu podczas swojej tury, używając kostek rozgłosu. Nie aktualizujesz toru złej sławy bezpośrednio podczas podejmowania działań.

W każdej części dnia, po tym, jak wszyscy gracze podejmą akcję, tor złej sławy jest aktualizowany.

Pan Różowy: Nie chcę nikogo zabijać. Ale jeśli będę miał wyjść przez te drzwi, a ty staniesz mi na drodze, to tak czy owak będziesz mi musiał zejść z drogi." — Wściekłe Psy

PRZEKRACZANIE PROGÓW

Za każdym razem, gdy twój znacznik złej sławy przekroczy czerwoną linię podczas przemieszczania się w górę, zyskujesz natychmiastową korzyść (zanim inni gracze zaktualizują swój tor złej sławy). Jeśli twój znacznik złej sławy spadnie później poniżej czerwonej linii, otrzymasz bonus ponownie, gdy następnym razem przekroczy on linię.

Po pierwsze, gdy przekroczysz próg, wszyscy gracze z mniejszą złą sławą niż ty (ich znaczniki złej sławy są niższe na torze) w kolejności tury **muszą** przenieść jednego policjanta bliżej ciebie (jeśli to możliwe).

Gracz przenoszący policjanta może zabrać go z dowolnego kafelka miasta i umieścić go na dowolnym innym kafelku (nie musi być przylegający), z następującymi warunkami:

- Przenoszony policjant musi trafić na kafelek, który jest co najmniej o jeden kafelek bliżej miejsca aktywnego gracza niż ten, który policjant opuszcza.
- Na tym samym kafelku nigdy nie może być 2 policjantów tego samego rodzaju.
- Na kafelku miasta ze szpitalem nigdy nie może być żadnych policjantów.

Po drugie, dzięki przekroczeniu progu przenosisz kafelek atutu (patrz strona 19):

- Przekroczenie pierwszej linii: Przenieś 1 kafelek atutu.
- Przekroczenie drugiej linii: Przenieś 2 kafelki atutów.
- Przekroczenie trzeciej linii: Przenieś 1 kafelek atutu i weź 1 dysk dodatkowej akcji.

PRZYKŁAD:

Vinnie przekracza pierwszą czerwoną linię na torze złej sławy. W kolejności wszyscy gracze z mniejszą złą sławą niż **Vinnie** przenoszą policjanta w jego kierunku.

Ruby ma większy poziom złej sławy niż **Vinnie**, więc nikogo nie przenosi.

Scar ma taki sam poziom złej sławy jak **Vinnie**, więc także on nikogo nie przenosi.

Mr. Bones ma mniejszą złą sławę niż **Vinnie**, więc bierze czerwonego policjanta z oddalonego o 2 od **Vinniego** kafelka i przenosi go na jego kafelek. Nie mógł przenieść czarnego policjanta na kafelek **Vinniego**, ponieważ już tam jest czarny policjant.

Claws również ma mniejszy poziom złej sławy niż **Vinnie**, ale obecnie znajduje się w tym samym miejscu, co on, więc musi być ostrożny, podczas przenoszenia policjanta. Przenosi niebieskiego policjanta o jeden kafelek bliżej **Vinniego**, na kafelek, na który nie planuje przejść w następnej turze.



UCIECZKA Z MIASTA

"Steve do Charlie: Nie masz gdzie uciec. Gra skończona. Poddaj się." — Włoska Robota (2003)

Tylko w 3 dniu możesz uciec z miasta. Aby to zrobić, wejdź na otwartą drogę ucieczki i uciekaj. Usuń swojego pionka z planszy. Dzieje się to podczas kroku 1: Podróżuj w twojej turze. W kroku 2: Unikaj musisz uniknąć kontaktu z funkcjonariuszami policji, włącznie z tymi, którzy są na kafelku z drogą ucieczki (ponieważ również opuszczasz ten kafelek). W turze, w której opuścisz miasto, nie wykonujesz kroku 3: Odwiedź.

Kiedy uciekniesz z miasta, usuń swojego pionka z gry.

Jak tylko pierwszy gracz ucieknie, wszyscy pozostali gracze muszą zapłacić 1 000 \$ za każdą kolejną turę, zanim podejmą akcję. Jeśli nie są w stanie zapłacić, natychmiast zostają aresztowani i przegrywają grę. Koszt ten wynosi zawsze 1 000 \$ bez względu na to, ilu graczy uciekło.

PRZYKŁAD:

W grze 4-osobowej, **Mr. Bones** jest drugim graczem, który próbuje uciec z miasta. Musi zapłacić 1 000 \$, aby móc wykonać swoją turę, a po wejściu na drogę ucieczki i próbie uniknięcia funkcjonariuszy policji płaci 5 000 \$ za ucieczkę z miasta.

Aby uciec z miasta, musisz zapłacić pewną kwotę. Jeśli jesteś pierwszym graczem, który ucieknie, nic nie płacisz. Opłata za kolejne ucieczki zależy od kolejności oraz liczby graczy. Jeśli nie masz wystarczającej ilości pieniędzy, aby uciec z miasta, zostajesz aresztowany i przegrywasz grę.

EXIT	1 st	2 nd	3 rd	4 th	5 th
2	0	10			
3	0	5	10		
4	0	5	10	10	
5	0	5	5	10	10

2-osobowa gra: 0, 10 (*1 000 \$)

3-osobowa gra: 0, 5, 10 (*1 000 \$)

4-osobowa gra: 0, 5, 10, 10 (*1 000 \$)

5-osobowa gra: 0, 5, 5, 10, 10 (*1 000 \$)



Uwaga: Twoja zła sława jest aktualizowana w momencie ucieczki. Może to spowodować, że inni gracze będą przenosić policjantów w twoją stronę. W takim przypadku policjanci są przenoszeni w kierunku twojego ostatniego znanego miejsca pobytu czyli kafelka z drogą ucieczki której użyłeś.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Tylko gracze, którym uda się uciec z miasta, mogą wygrać grę.

Przed ostatecznym podliczeniem punktów, każdy gracz musi odrzucić, za każdą posiadaną kartę kajdanek, 1 kartę kontaktu ze swojej planszy gracza.

WYGRYWA GRACZ Z NAJWIĘKSZĄ ILOŚCIĄ PIENIĘDZY

Wypełnij notatnik punktacji:

- łączną kwotą zebraną za odwiedzone firmy pierwszej grupy (sprawdź kartę Plan Ucieczki)
- łączną kwotą zebraną za odwiedzone firmy drugiej grupy (sprawdź kartę Plan Ucieczki)
- łączną kwotą zebraną za odwiedzone kryjówki (sprawdź kartę Plan Ucieczki)
- łączną kwotę z za zastłonki
- 10 000 \$ za każdy użyty żeton atutu (odwrócony, zakryty)
- 0, 10 000 \$, 30 000 \$, 60 000 \$, 100 000 \$ za posiadanie 1, 2, 3, 4, 5 kart kontaktów na planszy gracza
- łączną kwotę zebraną z kafelków skrytek i dróg ucieczki

Tracisz pieniądze za:

- Pozycję na torze złej stawy (od 0 do -100 000 \$). Informacja znajduje się z boku toru.
- -20 000 \$ za każdy znacznik rany na czerwonym polu zranień.

W PRZYPADKU REMISU:

- Wygrywa gracz z największą ilością pieniędzy za swoją zastłonką.
- Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z najniższym poziomem złej stawy.
- Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z najmniejszą ilością ran.
- W rzadkim przypadku kolejnego remisu wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

SAFE HOUSES	
BUILDINGS GROUP 1	
BUILDINGS GROUP 2	
CASH	
NOTORIETY TILES	
CONTACT CARDS	
BAGS	
NOTORIETY LEVEL	
WOUNDS	
TOTAL	

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

W grze dwuosobowej występuje trzeci gracz kontrolowany przez grę:
Sandra – inspektor policji.



Podczas fazy 1, Sandra nie otrzymuje żadnych dochodów.

Podczas fazy 2, każdy gracz będzie mógł umieścić 2 kafelki miasta (Sandra nie liczy się jako gracz).

Podczas fazy 4, Sandra otrzymuje miejsce na torze kolejności zgodnie z jej poziomem złej sławy.

Podczas fazy 5, Sandra wykonuje akcję w kolejności zgodnie ze standardowymi zasadami.

- Ponadto, w kroku 2: Unikaj, Sandra liczy się jako kolejny policjant dowolnego typu (wybrany przez gracza omijającego ją).
- Sandra może odwiedzać zamknięte firmy, jeżeli zostanie dobrana taka karta.
- W nocy i o świcie Sandra używa swoich dodatkowych akcji, jeśli je posiada.

Uwaga: Po zabraniu karty kontaktu w grze 2-osobowej, przesuń wszystkie karty kontaktów w prawo, aby wypełnić wszystkie luki, a następnie dobierz kolejną kartę z talii, a by umieścić ją na skrajnym lewym polu puli. Zrób to samo, gdy Sandra dobiera karty kontaktów.

TURA SANDRY

W swojej turze, Sandra zawsze się porusza, nigdy nie odpoczywa.

KROK 1: PODRÓŻUJ

Odstaniaj karty z talii Inspektora jedna po drugiej, aż odkryjesz kartę przedstawiającą obiekt, który znajduje się obecnie w mieście. Przenieś Sandrę bezpośrednio do niego (Sandra ma nieograniczone PR).

Wyjątek: Zignoruj karty otwartych dróg ucieczki, Sandra przemieszcza się tylko do zablokowanej drogi ucieczki.

KROK 2: UNIKAJ

Sandra jest policjantką, więc ignoruje ten krok.

KROK 3: ODWIEDŹ

Jeśli w obiekcie w którym obecnie przebywa, znajduje się jeden lub więcej innych graczy, jej rozgłos wzrasta zgodnie ze standardowymi zasadami.

Za każdym razem, gdy Sandra zyskuje rozgłos podczas swojej tury, umieść jedną z jej kostek rozgłosu **nad** jej znacznikiem złej sławy. Podobnie, za każdym razem, gdy Sandra traci rozgłos podczas swojej tury, umieść jedną z jej kostek rozgłosu **pod** jej znacznikiem złej sławy.

Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami zawartymi na dobranej karcie Inspektora.

Po wykonaniu wszystkich kroków usuń tę kartę z gry. Sandra nigdy nie odwiedza tego samego miejsca dwukrotnie. Karty, które zostały pominięte w kroku 1: Podróżuj, są ponownie wtasowywane do talii. Nie ma stosu odrzuconych kart.

Karty Inspektora są wyjaśnione poniżej:



Firma:

1. Sandra zyskuje 1 rozgłos.
2. Umieść jeden z sześcianów Sandry na białym polu biznesu. Jeśli jest to druga kostka umieszczona w tej firmie, obiekt zamyka się jak zwykle.
3. Odrzuć 2 karty kontaktów z prawej strony (z powrotem do pudełka). Jeśli dowolna lub obie odrzucane karty mają zdolność do uzyskania dysków akcji dodatkowej, Sandra otrzymuje te dyski.
4. Jeśli w tej turze Sandra odwiedzi całą grupę firm, otrzyma dysk akcji dodatkowej.



Kryjówka:

1. Sandra traci 1 rozgłos.
2. Umieść jedną z kostek Sandry na czerwonym polu kryjówki.
3. Odrzuć losowo jeden klucz z tej kryjówki (do pudełka).
4. Odrzuć losowo jeden kafelek cwaniaka (do pudełka).
5. Jeśli w tej turze Sandra odwiedziła wszystkie 3 kryjówki, otrzymuje dysk akcji dodatkowej.



Magazyn:

1. Sandra otrzymuje 1 rozgłos (magazyn A i C) lub traci 1 rozgłos (magazyn B i D).
2. Odrzuć losowo jeden kafelek skrytki ze wskazanego stosu kafelków skrytek (zwróć go do pudełka bez sprawdzania). Dla magazynu D odrzuć losowo jeden kafelek skrytki z każdego stosu kafelków skrytek.
3. Odrzuć 2 karty kontaktów z prawej strony (z powrotem do pudełka). Jeśli dowolna lub obie odrzucane karty mają zdolność do uzyskania dysków akcji dodatkowej, Sandra otrzymuje te dyski.



Zablokowane drogi ucieczki:

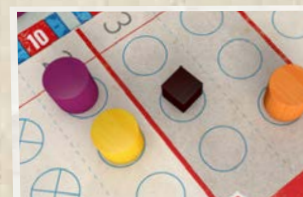
1. Sandra traci 1 rozgłos.
2. Odrzuć losowo jeden z kafelków drogi ucieczki na tym obiekcie (zwróć go do pudełka bez sprawdzania).
3. Odrzuć 2 karty kontaktów z prawej strony (z powrotem do pudełka). Jeśli dowolna lub obie odrzucane karty mają zdolność do uzyskania dysków akcji dodatkowej, Sandra otrzymuje te dyski.

POZIOM ZŁEJ SŁAWY

Poziom złej sławy Sandry jest korygowany w odpowiednim czasie poprzez sprawdzenie liczby kostek rozgłosu powyżej i poniżej znacznika złej sławy. Jeśli powyżej znajduje się kostka, jej znacznik przesuwa się w górę i odwrotnie. Jeśli jest jedna kostka powyżej i jedna kostka poniżej, jej znacznik nie porusza się. Po aktualizacji toru, zwróć wszystkie kostki rozgłosu z powrotem na planszę Sandry.

Jeśli Sandra przekroczy próg, każdy gracz z mniejszym poziomem złej sławy niż ona przenosi jednego policjanta zgodnie ze standardowymi zasadami.

Jeśli jakikolwiek gracz przekroczy próg, a Sandra ma mniejszy poziom złej sławy, nieaktywny gracz przenosi policjanta w imieniu Sandry. Zasady przenoszenia policjantów pozostają takie same.



WARIANT SOLO

Porucznik Costa: Hej, zabrałem tylko to, co mi zaoferowali, dobrze? Nie ma w tym nic złego.

Wiesz, co się dzieje w okolicy, a mafia wie, że ty to wiesz. Aby zachować spokój, kręcisz się to tu to tam (trochę pieniędzy, darmowy posiłek dla ciebie i twojej rodziny w eleganckiej restauracji, butelka whisky i ulubione ...). Nie robisz nic gwałtownie, więc w czym problem?

- Graj z Sandrą i korzystaj z zasad Sandry (gra 2-osobowa na poprzedniej stronie).
- Wybierz kolor, który będzie reprezentował Porucznika Costa oraz potasuj jego talie.
- Dodatkowo przygotuj planszę Porucznika oraz kostki rozgłosu. Nie dawaj mu pieniędzy i nie umieszczaj na jego planszy kafelków atutów, znacznika odpoczynku, znacznika apteczki ani znaczników kontroli gangów. Porucznik Costa nie posiada toru dochodów, ponieważ nie otrzymuje żadnego dochodu podczas gry, ale jego 9 kostek dochodów zostanie wykorzystanych do oznaczenia jego wizyt w kryjówkach i firmach (Tak samo jak u Sandry).
- Umieść znacznik rozgłosu Porucznika na pierwszym polu toru złej sławy.
- Umieść znacznik kolejności Porucznika na drugim polu toru kolejności tury. Oznacza to, że Sandra i Porucznik Costa będą ruszać się jako pierwsi w fazie 5.



- Kiedy Porucznik zyskuje lub traci rozgłos, użyj jego planszy, tak jakby to była plansza gracza.
- Kiedy Porucznik odwiedza sklep D, weź górny kafelek skrytki z każdego stosu i umieść go bez podglądania na stosie na odpowiednim polu planszy Porucznika.
- Kiedy Porucznik odwiedza zamknięte wyjścia lub inne sklepy, weź 2 górne kafelki i umieść je bez podglądania, tworząc stos, na odpowiednim polu planszy Porucznika.
- Costa nie odwiedza zamkniętych firm. Kiedy firma się zamyka, odrzuć odpowiednią kartę z talii Costy.
- Costa ucieka trzeciego dnia, gdy pojawi się karta z otwartym wyjściem. Jeśli karta się nie pojawi, Porucznik opuści miasto w ostatniej turze. Costa zawsze ucieka.

Porucznik Costa gra na tych samych zasadach co Sandra, ale z pewnymi zmianami:

- Musisz położyć zakrytą kartę planu ucieczki dla Porucznika Costa na jego planszy. Nie patrz na tą kartę do końca gry. Na koniec użyjesz jej do punktacji.
- Porucznik Costa używa talii porucznika podczas kroku 1: PODRÓŻUJ. Dobieraj karty dopóki nie znajdziesz karty lokalizacji na kafelku miasta, na którym się znajdujesz lub na kafelku sąsiadującym. Następnie wykonaj działanie karty i zwróć ją do pudełka. Pozostałe niewykorzystane karty, które wzięłeś, zwróć do talii i ją potasuj.
- Chociaż Costa jest policjantem, jest skorumpowany, więc musisz zapłacić 3 000 \$ (do banku), aby „uciec” od niego, kiedy opuszczasz kafelek miasta na którym on się znajduje. Jeśli nie masz wystarczającej ilości pieniędzy, aby za to zapłacić, otrzymasz 2 rany.
- Porucznik Costa nie odrzuca kart kontaktów tak jak Sandra tylko bierze kartę z prawej strony i kładzie ją obok swojej planszy Gracza. Podobnie jak w grach z 2 graczami, przesunij wszystkie karty kontaktów w prawo, aby wypełnić każdą lukę, a następnie dobrać nową kartę, aby umieścić ją w polu po lewej stronie.

WSKAZÓWKI

KAFELKI ATUTÓW PRZENOSISZ, GDY:



- Za każdym razem, gdy przekraczasz w górę progi na torze złej sławy.
- Płacisz 3 000 \$ na początku drugiego i trzeciego dnia, podczas fazy dochodu, jeśli twój poziom złej sławy jest poniżej pierwszej czerwonej linii.
- Odwiedzisz kościół lub przychodnię.
- Korzystasz z karty kontaktu - szpieg.
- Odwiedzisz wszystkie budynki w danej grupie.

DYSKI DODATKOWYCH AKCJI UZYSKUJESZ, GDY:



- Odwiedzasz wszystkie 3 kryjówki.
- Odwiedzisz wszystkie firmy w danej grupie.
- Uzyskasz kafelek cwaniaka - Karta ID.
- Użyjesz odpowiedniego kafelka atutu.
- Użyjesz karty kontaktu - cwaniak.
- Przekroczysz ostatnią czerwoną linię na torze złej sławy.

PUNKTACJA

- Na koniec gry ujawnij kartę planu ucieczki Porucznika Costy.
- Zebrane pieniądze za odwiedzenie firm i kryjówek to 0, 10 000 \$, 30 000 \$, 60 000 \$ lub 100 000 \$ za odpowiednio 1, 2, 3, 4 lub 5 kart kontaktów.
- Jeśli którykolwiek z kafelków ma wartość zero, zamiast tego traktuj go, tak jakby był kafelkiem z najwyższą wartością w tym stosie (np. zielony kafelek skrytki bez wartości byłby wart 90 000 \$).
- Jeśli w stosie ze sklepu D znajdują się 3 kafelki, wybierz ten z najwyższą wartością.
- Costa nie otrzymuje ujemnych punktów za obrażenia, ponieważ rany nie zostały zdobyte. Jednakże otrzymuje karę za swoją pozycję na torze złej sławy.



TRACISZ ROZGŁOS, GDY:



- Odwiedzisz kryjówkę - *“Myślisz, że jesteś bezpieczny”*
- Użyjesz odpowiedniej karty kontaktu - *“Będą obwiniać innego”*
- Wykorzystasz członka gangu - *“To gang wykona brudną robotę”*
- Odwiedzisz kościół - *“Wydajesz się być dobrym człowiekiem”*
- Odwiedzisz wszystkie budynki w danej grupie - *“Myślisz o swoim biznesie”*

ZYSKUJESZ ROZGŁOS, GDY:



- Płacisz za usługę na karcie z czerwoną gwiazdą. - *“Uzyskiwanie pomocy w ten sposób przyciąga uwagę gliniarzy”*
- Odwiedzasz obiekt w którym są inni gracze. - *“Zbyt dużo hałasu, aby być niezauważonym”*
- Odwiedzasz szpital. - *“Takie prawo. Jesteś postrzelony, lekarze muszą zawiadomić policję.”*
- Zastępujesz kartę lub kafelek na planszy gracza. - *“Nikt nie lubi być zastąpiony. Odrzucenie sprzętu pozostawia za tobą ślady.”*



Zapłać teraz



Otrzymaj teraz



Zapłać na koniec gry



Otrzymaj na koniec gry

OPIs KART I KAFELKÓW

KAFELKI ATUTÓW - JEDNORAZOWE



Uniknij kontaktu ze wszystkimi policjantami na jednym kafelku.



Przenieś jednego policjanta federalnego (czerwonego) z dowolnego kafelka na dowolny inny kafelek bez tego typu policjanta.



Przenieś jednego policjanta okręgowego (niebieskiego) z dowolnego kafelka na dowolny inny kafelek bez tego typu policjanta.



Przenieś jednego policjanta SWAT (czarny) z dowolnego kafelka na dowolny inny kafelek bez tego typu policjanta.



Otwórz dowolny zamknięty budynek lub dowolną skrytkę (klucz generalny).



Wylecz 1 ranę (przesuń kostkę z czerwonego pola zranień na zielone pole).

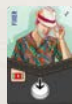


Weź dysk akcji dodatkowej i umieść go we wskazanym miejscu na planszy gracza (patrz strona 8).

KARTY KONTAKTÓW



Snitch (kapuś): Usuń 1 policjanta o wskazanym kolorze z planszy i umieść go z powrotem w pudełku.



Fixer (cwaniak): Weź dysk akcji dodatkowej.



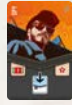
Fighter/Boxer/Ninja (wojownik): Uniknij kontaktu z policjantami we wskazanych kolorach na jednym kafelku miasta.



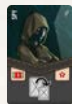
Informer (informator): Strać 1 rozgłos.



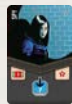
Bribe/Rally (łapówkarz): Przenieś dowolnego policjanta wskazanego koloru na dowolną płytkę bez tego typu policjanta.



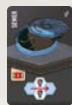
Spy 1 (szpieg I): Weź 1 kartę kontaktu.



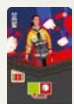
Spy 2 (szpieg II): Odwróć wszystkie zakryte karty kontaktów i kafelki wyposażenia na planszy gracza. Uwaga: Pamiętaj, że ta karta kontraktu jest odwracana na zakrytą stronę po rozpatrzeniu efektu.



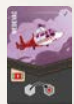
Spy 3 (szpieg III): Przenieś 1 kafelek atutu.



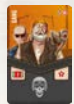
Sewer (kanał): Przenieś się na kafelek oddalony o 2 kafelki. Ignoruj funkcjonariuszy policji na kafelku pośrednim. Płacisz koszty ruchu jak zwykle. Jeśli opuścisz kanał ściekowy na innym typie terenu niż ten na którym wchodziłeś do kanału, zużywasz jeden PR. W przeciwnym razie jest ruch ten jest bezpłatny.



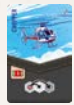
Medic (ratownik): Ulecz 1 ranę.



Medevac (LPR): Przenieś się bezpośrednio do szpitala. Nie możesz ruszyć się ponownie w tej turze.



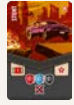
Gang (gang): Użyj jednej z 3 możliwych akcji wykonawczych gangu.



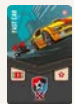
Chopper (śmigłowiec): Przenieś się z kafelka z heliportem na teren lub obiekt o 1 lub 2 kafelki dalej.



General Store (sklep): Uzyskaj dochód.



Doble: Evita a 1 Oficial de Policía de cualquier tipo.



Fast car (rajdówka): Uniknij kontaktu ze wszystkimi policjantami na jednym kafelku.



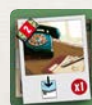
Jet Ski (skuter wodny): W tej turze możesz poruszać się po akwenie wodnym.



PRZYKŁAD UŻYCIA KANAŁÓW

Vinnie nie wydaje żadnych PR, ponieważ przy wejściu i wyjściu do kanału typ terenu jest taki sam. Musi tylko uniknąć kontaktu z funkcjonariuszem policji z kafelka, który opuszcza.

KAFELKI CWANIAKÓW - JEDNORAZOWE



Telefon (Cena 2 000 \$): Weź kartę kontaktu (patrz strona 13).



Sejf (Cena 3 000 \$): Uzyskaj dochód.



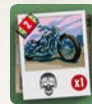
Przebranie (Cena 2 000 \$): Strać 1 rozgłos.



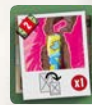
Karta ID (Cena 4 000 \$): Zabierz dysk akcji dodatkowej (patrz strona 8).



Zestaw pierwszej pomocy (Cena 1 000 \$): Ulecz 1 ranę (przesuń kostkę rany z czerwonego pola zranień na zielone pole).



Motocykl (Cena 2 000 \$): Użyj jednej zdolności gangu. Nie musisz posiadać do tego członka gangu.



Energetyk (Cena 2 000 \$): Odwróć wszystkie zakryte kafelki wyposażenia i karty kontaktów.



Śmigłowiec (Cena 1 000 \$): Kiedy znajdujesz się na kafelku z heliportem, użyj tego kafelka i wydaj 1 PR, aby przemieścić się na dowolny teren lub obiekt na kafelku miasta 1 lub 2 kafelki dalej od swojego obecnego położenia. Jeśli przemieścisz się o 2 kafelki dalej, zignoruj wszystkich policjantów z kafelka, przez który przelatujesz. Nadal musisz uniknąć kontaktu z policjantami na kafelku, który opuścisz.

KAFELKI WYPOSAŻENIA



Kamizelka (Cena 2 000 \$): Uniknij kontaktu z policjantem federalnym (czerwonym).



Czapka (Cena 2 000 \$): Uniknij kontaktu z policjantem okręgowym (niebieskim).



Hełm (Cena 2 000 \$): Uniknij kontaktu z SWAT (czarny).



Maska przeciwgazowa (Cena 3 000 \$): Uniknij kontaktu z policjantem okręgowym (niebieskim) lub SWAT (czarny).

