

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



*Unai Rubio*  
**A NAGY  
BALHÉ  
EURÓPA**



**Keymaster™**



Ellopta egy tolvaj az olvasószeművegedet?  
Megtanítjuk videóból a játékot:  
[reflexshop.hu/a-nagy-balhe-europa](https://reflexshop.hu/a-nagy-balhe-europa)

 **reflexshop**

## JÁTÉKELEMEK



1 TÁBLA (KÉT RÉSZBŐL)



1 PONTOZÓ-  
TÖMB



2 SEGÉDLET



1 FORDULÓJELÖLŐ



3 TOLVAJFIGURA



10 ÉRME



12 SZAJRÉ



4 gyémánt



4 festmény



4 régiség



### HELYSZÍNPAKLI • 28 KÁRTYA

8 alaphelyszín

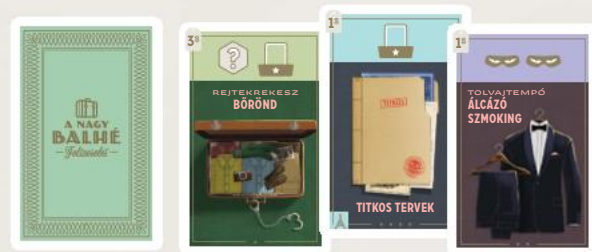
20 városspecifikus helyszín (VÁROSONKÉNT 5-5)



### TOLVAJPAKLI • 27 KÁRTYA

15 alaptolvaj

12 városspecifikus tolvaj (VÁROSONKÉNT 3-3)



### FELSZERELÉSPAKLI • 54 KÁRTYA

30 alapfelszerelés

24 városspecifikus felszerelés (VÁROSONKÉNT 6-6)

**KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS** • Ez a játék a Kickstarter-támogatóink segítségével valósulhatott meg.

Köszönjük a lelkesedéseteket és a közös játék iránti szereteteket. Nélkületek ez nem jöhetett volna létre! Jó játékot!

**Játéktervező:** Unai Rubio • **Fejlesztő:** Mattox Shuler, Matt Aiken és Jen Graham-Macht • **Illusztrátor:** Josh Emrich •

**Ikonok és tördelés:** Mattox Shuler és Josh Emrich • **Szabályszerkesztő:** Press Pot Games - Travis D. Hill, Donny Behne •

**Szabálytördelő:** Brigitte Indelicato • **Inzertervező:** Noah Adelman a Game Traytól • **Játékeszterek:** Dan Angevine, Jerry

Campbell, Devin Carney, Jason Cordes, Krista Cox, Stephanie Esper és Marc Kempster

Emrich®

1.1 VERZIÓ

## TARTALOMJEGYZÉK

**3-4** Előkészületek

**5-8** Egy forduló menete — Tolvajok és felszerelések

**9-12** Ikonok és kombók

**13** Példa egy felszereléskörre

**14-16** A játék vége és pontozás

**17-18** A nagy balhé: Európa városai

### BEVEZETŐ

Európa legnagyobb mesterbűnözőjévé válni nem kis feladat. Merész rablásokat kell végrehajtanod a kontinens legjövedelmezőbb helyszínein. De vigyázz! A riválisod ugyanazt tervezi, és könnyen keresztülhúzhatja a számításaidat. Légy ravaszabb nála: toborozd a legjobb csapatot és szerezd be a legmodernebb felszerelést, hogy végrehajtsd a tökéletes rablást.



### ÁTTEKINTÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

A nagy balhé: Európa egy kétfős játék, amely 6 fordulón át zajlik 3 helyszínen. Minden fordulóban tolvajkártyákat játszotok ki a helyszínekre, vagy felszerelésekártyákat helyeztek le a tolvajokra. Minden kártya kijátszása után kezecseréltek egymással, így a nálad lévő kártyák az ellenfélhez kerülnek. A játék végén pontozás következik. A legtöbb pontot szerző mesterbűnöző nyeri a játékot.

### MI UTÁN KAPSZ PONTOT? ★



**HELYSZÍNEK** • Mozdasd a tolvajfigurát a saját oldalad felé a táblán, hogy a játék végén megszerezd az adott helyszín pontjait és bónuszait.



**KÁRTYÁK** • Még ha nem is nyersz meg egy helyszínt, a tolvaj- és felszerelésekártyáid önmagukban is adhatnak pontokat, vagy kártyakészletek révén is pontot érhetnek.



**SZAJRÉ** • Szerezz egyedi szajrékat a helyszínekről, hogy készleteket alkotva pontokra váltsd őket a játék végén.

## ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Az asztal** • Üljetek egymással szemben. Helyezzétek a táblát kettőtök közé, a hosszabbik oldalát fordítva magatok felé. Tegyétek a 10 érmét a tábla egyik végéhez, így kialakítva a készletet.
- 2 A paklik** • Keressétek meg és válogassátok szét az alap  tolvaj-,  felszerelés- és  helyszínkártyákat a saját paklijaikba. Válasszatok egy várost, ahol a játék zajlik, majd keressétek meg az adott városhoz tartozó kártyákat. Ezután keverjétek össze az adott város tolvaj-, felszerelés- és helyszínkártyáit a megfelelő alappaklikkal. Hagyjátok a fel nem használt városok kártyáit a dobozban. Ezeket ebben a játszmában nem használjátok.



*Első játékokhoz azt ajánljuk, hogy utazzatok el a gyönyörű Párizsba. A városok részletes szabályait és különleges hatásait a 17–18. oldalon találjátok.*

### ALAPKÁRTYA



### VÁROSSPECIFIKUS KÁRTYA



A városspecifikus tolvaj-, felszerelés- és helyszínkártyák bal alsó sarkában megtalálható az adott város ikonja, míg az alapkártyákon ilyen ikon nem szerepel.

- 2** Keverjétek össze a város 5 helyszínét a 8 alaphelyszínnel.



AZ EGYIK JÁTÉKOS OLDALA

- 3 **Kártyák a táblán** • Helyezzétek az összekevert tolvaj- és felszerelésapaklikat képpel lefelé a táblára, a megfelelő ikonokkal ellátott mezőkre. A helyszínpakliból fedjete fel egy-egy helyszínkártyát a tábla három helyszínmezőjére. Tegyétek vissza a többi helyszínkártyát a dobozba.
- 4 **A szajré** • Véletlenszerűen helyezzetek négy-négy szajrét mindhárom helyszín szajrémezőjére, ikonnal felfelé fordítva. Ezt legegyszerűbben úgy tehetitek meg, ha a szajrét képpel lefelé az asztalra teszitek, összekeveritek, majd felfordítva lehelyezitek őket a helyükre.
- 5 **Egyebek** • Helyezzetek egy-egy tolvajfigurát mindhárom helyszín tolvajsávjának középső mezőjére. Tegyétek a fordulójelölőt a fordulósáv ▼ mezőjére. Készen álltok a játékra.



2 Keverjétek össze a város 3 tolvaját a 15 alaptolvajjal.

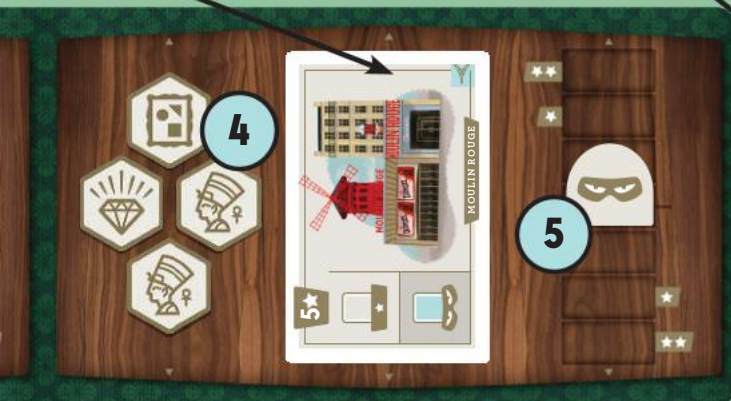


2 Keverjétek össze a város 6 felszerelését a 30 alaptolvajjal.

3

3

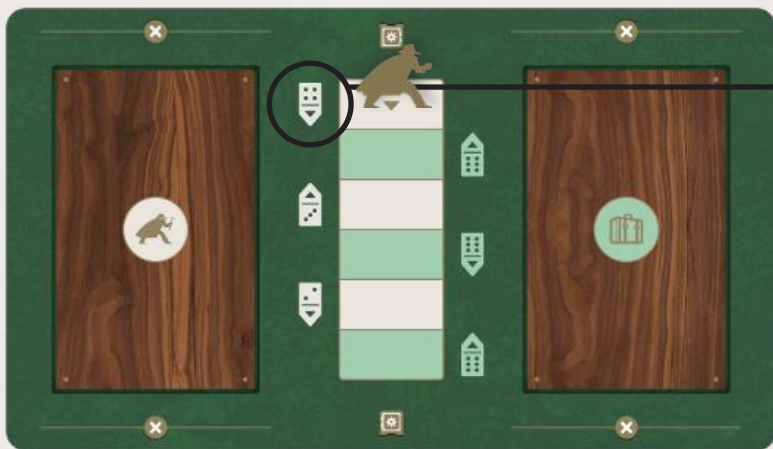
3



REJTEKHELY A SZAJRÉNAK | HELY A DOBÓPAKLINAK

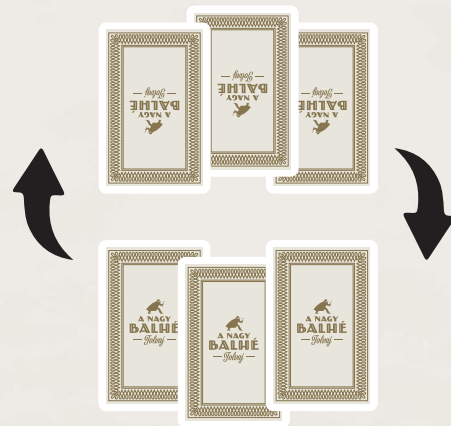
## EGY FORDULÓ MENETE

Minden forduló elején ellenőrizzétek a fordulójelölőt. A mellette látható ikon megmutatja, hogy **1.** melyik pakliból húztok kártyákat, **2.** hány kártyát kell húznotok, és **3.** melyikőtök kezd ebben a fordulóban.



*Az első fordulóban a fordulójelölő ennél az ikonnál áll. Az ikon a tolvajpakli mellett található, és 4 pöttyöt mutat, úgyhogy mindketten 4-4 kártyát húztok kézbe a tolvajpakliból. Az lesz a kezdő-mesterbűnöző, akire mutat a nyíl.*

Minden fordulóban a kezetekben lévő kártyák száma határozza meg, hány kört játszotok. Minden körben a kezdő-mesterbűnöző kijátszik egy kártyát a kezéből, majd az ellenfele is kijátszik egyet a sajátjából. Ezután kicseréletek egymással a kezetekben lévő kártyákat. Ez addig folytatódik, amíg mindketten csak egy-egy kártyát tartotok a kezetekben. Ezt az utolsó kártyát már nem cserélitek ki, hanem felfordítva a rejtekhelyetekre dobjátok. Ezzel a forduló véget ér. Mozgassátok a fordulójelölőt egy mezővel lejjebb, húzzatok új kártyákat a jelölő melletti ikon alapján, és kezdjétek el az új fordulót. A fordulók váltakoznak: egyszer tolvajokat játszotok ki a helyszínekre, máskor felszereléseket a tolvajokra. A végső felszerelésforduló után a játék véget ér, és következik a pontozás.



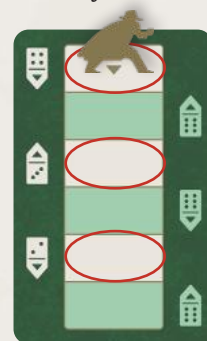
*Mindkét mesterbűnöző sorban kijátszik egy-egy kártyát, majd kicserélik egymással a kezükben lévő kártyákat.*

**MI A DRAFTOLÁS?** • A draftolás az a folyamat, amely során kijátszol egy kártyát, majd kicseréletek egymással a kezetekben maradt kártyákat. Figyeld oda, mire van szükséged, valamint arra, hogy mit adsz át az ellenfelednek. *Ha nem te toborzol egy tolvajt, akkor az bizony átkerül a rivális mesterbűnözőhöz, és lehet, hogy nála kap munkát!*

## TOLVAJFORDULÓK

A tolvajok adják minden sikeres rablás gerincét. A játék során három tolvajfordulóra kerül sor. Ezekben a fordulókban a saját oldalatokra, a helyszínek mellé játsszátok ki a tolvajokat. Minden tolvajnak megvannak a maga képességei, amelyeket a neve alatt látható ikonok jelképeznek. A tolvajok segíthetnek mozgatni a tolvajfigurát, hogy megszerezze az adott helyszínt, pontokat hozhatnak kártyakombinációk révén, vagy lehetőséget adhatnak arra, hogy szajrét szerezzetek egy helyszínről. Ezenkívül sok tolvaj azonnal érmét is ad, amelyeket később, a felszerelésfordulókban felhasználhattok.

Tolvajfordulók

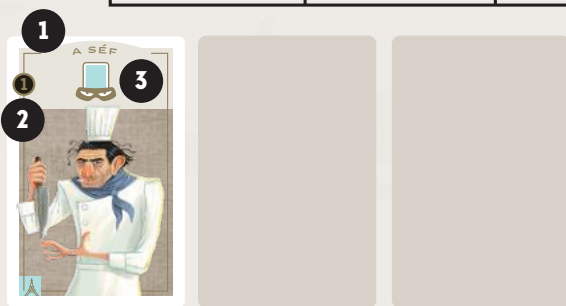


### EGY TOLVAJKÖRBE:

1. Játssz ki egy tolvajt egy szabad helyszínmezőre a saját oldaladon.
2. Szerezz annyi érmét, amennyi a tolvaj kártyáján fel van tüntetve.
3. Hajtsd végre a kártya kijátszásakor aktiválódó összes ikon hatását (lásd 9-10. oldalon).

**Minden helyszínnél legfeljebb 3 tolvaj helyezhető le oldalanként, ahogy a ▼ jel mutatja.**

Ha egy helyszínen a saját oldaladon már mindhárom mező foglalt, nem helyezhetsz le oda több tolvajt. Az ellenfeled továbbra is kijátszhat tolvajokat ugyanarra a helyszínrre, ha az ő oldalán van szabad mező. Nem számít, a három mező közül melyikre játszod ki a tolvajt.



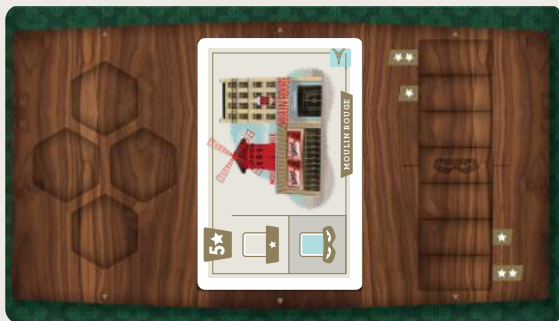
### A TOLVAJKÁRTYÁK SZÍNE

**KRÉM** • Minden tolvajkártya krémszínű, és az ezzel a színnel jelölt ikonkészletekkel alkot kombinációkat (lásd 11. oldalon).

**MEGÉRI SPÓROLNI** • Néhány tolvaj rendkívül hasznos képességgel bír, viszont kevés vagy semennyi érmét sem ad. Tervezd meg előre a következő felszerelésfordulót, ahol gyakran érmékre lesz szükséged a drága felszerelések kifizetéséhez. Minden újabb tolvajfordulóban egyre kevesebb tolvajjal fogsz kezdeni.

## FELSZERELÉSFORDULÓK

A játék során három felszerelésfordulóra kerül sor, és a sikerhez elengedhetetlen a felszereléseket a megfelelő tolvajjal párosítani. Ezekben a fordulókbán a tolvajkártyáidra játszol ki felszereléskártyákat. Egy tolvaj legfeljebb három felszerelést viselhet. Néhány felszerelés kijátszása érmébe kerül. A költség kifizetéséhez egyszerűen add vissza a megfelelő számú érmét a készletbe.



### EGY FELSZERELÉSKÖRBE

1. Válassz ki egy felszereléskártyát, és fizesd ki a költségét.
2. Helyezd a felszerelést egy tolvajra (egy tolvajon legfeljebb 3 felszerelés lehet).
3. Hajtsd végre a kártya kijátszásakor aktiválódó összes ikon hatását (lásd 9–10. oldalon).
4. Ellenőrizd, hogy előidézted-e valamelyik tolvaj vagy helyszín hatását.

**VAGY** Dobd el a felszereléskártyát, és szerezz 1 érmét.



A tolvajokon legfeljebb 3-3 felszerelés lehet.

A felszerelést mindig úgy kell egy tolvajra, vagy az adott tolvajon lévő legutóbb kijátszott felszereléskártyára helyezni, hogy az összes korábban kijátszott kártya ikonja és színe látható maradjon.



Felszerelésfordulók



**TARTALÉKTERV** • Előfordulhat, hogy eldobsz egy felszereléskártyát, ha épp nem tudod kifizetni, pénzre van szükséged egy később visszatérő kártyához, vagy meg akarod akadályozni, hogy az ellenfeled hasznosítsa azt a saját csapatában.

## EGY CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Minden tolvaj- és felszereléskártya, amit egy helyszínrre kijátszol, a csapatod részévé válik. A csapatodban lévő összes kártya együtt működik azon a helyszínen. Ezért a felszereléskártyákat nem kell feltétlenül egy adott tolvajra helyezni ahhoz, hogy aktiválják annak ikonjait. A kártya hatással van a helyszínén lévő összes ikonra.

## A FELSZERELÉSKÁRTYÁK SZÍNE

A felszereléskártyáknak is van színük, és ezek a színek más ikonokat is aktiválhatnak azon a helyszínen. Minden játékban 4 alapszínű felszerelés és 1 városspecifikus szín szerepel. Kombináld a színeket a megfelelő ikonokkal, hogy a lehető legtöbbet hozd ki a csapatodból (lásd 11. oldalon).



**LILA** • A tolvajfigura mozgatására fókuszál.



**SÁRGA** • Érmék szerzésére fókuszál.



**VÁROSSZÍN** • Mindegyik város egyedi színnel és fókusszal rendelkezik. Egyszerre csak egy ilyen szín szerepel a játékban.



**ZÖLD** • A szajrék megszerzésére fókuszál.



**PIROS** • Az ellenfél kijátszott kártyáinak eldobására fókuszál.



**TETSZŐLEGES SZÍN** • Ide tartozik minden városspecifikus felszerelés is.



*A pöttyök jelzik, hány darab van a felszereléskártyából összesen.*

**AMI MÉG HÁTRA VAN** • Ha meg akarsz nyerni egy helyszínt, néha az a legfontosabb, hogy a későbbi fordulókra meghagyj néhány szabad helyet a felszereléseknek. Ez segíthet megvédeni a helyszínt a játék végi tolvajfigura-mozgásokkal szemben.

## AZ IKONOK HATÁSAI

Az ikonok működése és egymásra gyakorolt hatása adja a játék igazi mélységét. A játékban mindössze öt alapikon szerepel. A következő két oldalon megismered, mit jelentenek, és hogyan működnek együtt más kártyákkal. A városspecifikus ikonok hatásait a 17–18. oldalon találod.

### AZONNALI HATÁSOK



**Tolvajfigura mozgatása** • Mozgasd a tolvajfigurát  az adott helyszínen egy mezővel a saját oldalad felé (lásd 11. oldalon).



**Szerezz érmét** • Szerezz 1 érmét a készletből (lásd a 11. oldalon).



**Kártya elégetése** • Dobd el az ellenfél oldalán lévő felső felszerelésekártyák egyikét az adott helyszínen, és semmisítsd meg annak ikonhatását (lásd 12. oldalon).



**Szajré ellopása** • Vedd el az adott helyszínről a megfelelő szajrét, és helyezd a rejtekhelyedre . A  ikon lehetővé teszi, hogy bármelyik szajrét elvedd erről a helyszínről (lásd 14. oldalon).

Hajtsd végre a kártyán lévő összes ikont. Például az Álcázó szmoking azonnal kétszer mozgatja a helyszínen lévő -t, míg a Füstfüggöny egyszer mozgatja a -t, és pontot biztosít a játék végén.

**TÖKÉLETES EGYENSÚLY** • Egy tapasztalt mesterbűnöző pontosan tudja, hogyan hangolja össze a hatásokat, hogy győztesként kerüljön ki. A siker gyakran azon múlik, hogy mikor mozgatsz a tolvajfigurát, és mikor szerzel inkább szajrét.

### A PONTHATÁSOKAT CSAK A JÁTÉK VÉGÉN HAJTSD VÉGRE



### PONTSZERZÉS

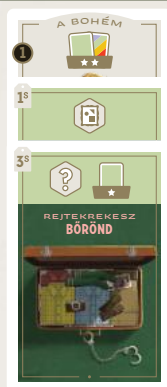
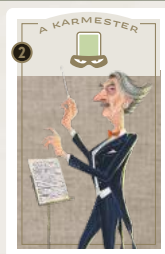
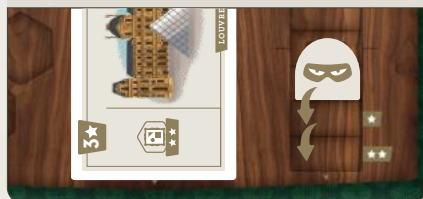
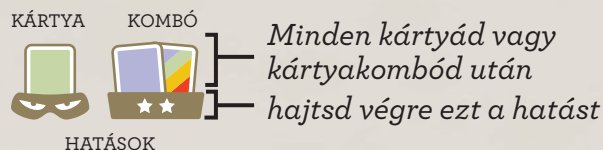
Szerezd meg a jelzett mennyiségű csillagot pontként.



## KOMBÓHATÁSOK

Egyes ikonok párban jelennek meg, jelezve, hogy a hatásuk bizonyos feltételek teljesülésekor érvényesül. Leggyakrabban ezek a hatások akkor aktiválódnak, ha egy meghatározott színű kártyát játszol ki azon a helyszínen. Ezeket az ikonokat folyamatos kombóhatásoknak nevezzük, és többször is aktiválódhatnak a játék során.

*A kombóhatásokat fentről lefelé kell olvasni:*



Például ez az ikon azt jelenti: „Minden zöld kártyád után mozgasd a -t egy mezővel a saját oldalad felé.” Tehát ha a Karmestert egy olyan csapatba játszod ki, ahol már 2 zöld kártya van, azonnal mozgasd két mezővel magad felé a -t. Ez egy folyamatos hatás, így a későbbi körökben, amikor újabb zöld kártyát játszol ki ehhez a csapathoz, a -t ismét mozgasd egy mezővel a saját oldalad felé.



A pontot adó kombóhatásokat a játék végén kell végrehajtani. Például ez az ikon azt jelenti: „Minden zöld kártya + bármilyen színű felszerelésekártya után szerezz 2-2 pontot.”

A bal oldali példában a Bohém a játék végén 2 pontot ér, mivel a csapatban van egy zöld és egy bármilyen színű (ebben az esetben szintén zöld) kártya, amelyek együtt egy érvényes kombinációt alkotnak.



Néhány kombóhatás nem kártyaszínekhez, hanem szajrétípusokhoz kapcsolódik. Ez azt jelenti, hogy a játék végén pontokat kapsz a rejtekhelyeden lévő, adott típusú szajrék után. Például ez a helyszín jutalma így szól: „Szerezz 2-2 pontot a rejtekhelyeden lévő minden festmény után.” Ha a játék végén 3 festményed van, és megnyerted a Louvre helyszínt, akkor ennek a hatásnak a révén összesen 6 pontot szerzel.

**ÖRÜLT KOMBÓK** • Ha olyan kártyákat játszol ki, amelyek színei és kombóhatásai átfedik egymást, azzal a legtöbbet hozhatod ki a csapatodból. Viszont ezzel felfeded az ellenfeled előtt, milyen lapokra vadászol a draft során. Mindig legyen egy B terved, ha a nagy kombó mégsem jönne össze!

## HOGYAN NYERHETŐK MEG A HELYSZÍNEK?



**Pontok**    **Helyszínhatás**    **Bónuszpontok**

A helyszínkártyák a rablás színterét jelképezik.

Mindhárom helyszín 4-4 szajrét, 1-1 helyszínkártyát, 1-1 tolvajsávot, valamint (mindkét oldalon) 3-3 tolvajmezőt tartalmaz.

Egy helyszín pontokat biztosít annak a mesterbűnözőnek, aki a játék végére a saját oldalára mozdította a -t. Minél közelebb kerül a  az oldaladhoz, annál több bónuszpontot szerezhetsz. Ha a játék végén a tolvajfigura a középső mezőn marad, egyikőtök sem nyeri meg a helyszínt.

A helyszíneknek van egy alappontértéke, amelyet gyakran egy kombóhatás egészít ki, amely további pontokat biztosít attól függően, milyen jól teljesít a mesterbűnöző az adott feltételben. *Például a fenti helyszín alapból 5 pontot biztosít, valamint 1-1 pontot minden tolvajkártyáért (krémszínű), amelyet az adott helyszínre kijátszottál.*

Néhány helyszín folyamatos **helyszínhatással** is rendelkezik, amelyet sötétebb háttér jelez. Ezek a hatások bónuszt biztosítanak, valahányszor egy mesterbűnöző teljesíti a feltételüket.

**Megjegyzés:** Ha mozgatnod kellene a -t, de nincs már több mező a saját oldaladon, akkor nem mozdul, és az azonnali hatás elvész.



### KORLÁTOZOTT KÉSZLETŰ ÉRMÉK

A játékban mindössze 10 érme van. Ha érmét szereznél, de a készlet már üres, akkor azokat vedd el az ellenfeledtől mindaddig, amíg nála kevesebb érme van. Mindig egyenként vedd el az érméket, amíg a te érmeid száma el nem éri vagy meg nem haladja az övét.

*Példa: Tegyük fel, hogy neked 4 érmed van, az ellenfelednek pedig 6. Kijátszol egy tolvajt, amelyik 2 érmét adna. Nincs érme a készletben, így 1 érmét elveszel az ellenfeledtől, de a másodikat már nem, mert már egyenlő számú érmétek van.*

**NE SZALADJ TÚLSÁGOSAN ELŐRE** • Ha túl hamar fölénybe kerülsz egy helyszínen, az ugyan elveheti az ellenfeled kedvét attól, hogy ott játsszon, de ugyanakkor minden figyelmével a többi helyszín felé fordulhat.

## A KÁRTYÁK ELÉGETÉSE

Amikor kijátszol egy  ikonos kártyát, válaszd ki ezen a helyszínen az ellenfél egyik tolvajáról a legfelső felszerelés-kártyát, és dobasd el vele azt (tegye a rejtekhelyére). Ha az eldobott kártyán voltak azonnali ikonhatások, azokat vissza kell vonni. A más forrásból (pl. kombóhatásból) korábban szerzett bónuszokat nem kell visszavonni. Ha az elégetett kártyán az alábbi ikonok szerepelnek:



Mozgasd a -t annyi mezővel a saját oldalad felé, ahány  látható a kártyán.



Az ellenfeled tegye vissza a feltüntetett számú érmét a készletbe. Ha nem tudja a teljes összeget visszaadni, akkor annyit dob el, amennyije van.



Az ellenfeled helyezze vissza a jelzett típusú szajrét a rejtekhelyéről a helyszín egyik szabad szajrémezőjére. Ha egy -t semmisítesz meg, az ellenfél maga választhatja ki, melyik típusú szajrét adja vissza. Ha nincs az ikonnak megfelelő szajréja, nem kell semmit visszaadnia.

Egy -et vagy -ot tartalmazó kártya elégetése nem jár azonnali hatással (a pontokat csak a játék végén szerzitek meg).



**ÉGETÉS ELLENI VÉDELEM** • Megvédheted a felszerelésedet, ha egy másik felszerelést játszol ki rá, vagy olyan kártyát játszol ki, amely égetés elleni védelmet ad: ez megóvjja az ebben a csapatban lévő hasonló kártyáidat az elégetéstől.

**HÁROM A SZERENCSESZÁM** • Az alappakliban 3 Lángszóró található, de megvédheted az értékes felszereléseidet az égetéstől, ha más felszereléseket helyezel rájuk.



## PÉLDA EGY FELSZERELÉSKÖRRE

- 1 Az ellenfeled kijátssza az Egyszerű álca kártyát a Bankárra. Az Egyszerű álca  azonnali hatásaként 1 mezővel a saját oldala felé mozgatja a -t, majd az Ezredes kártya  kombóhatása miatt még 1 mezővel tovább.
- 2 A te körödben 2 érmét fizetsz, hogy kijátssz egy Lángszórót a Művészre. **Megjegyzés:** Mivel a Művészen így már 3 felszerelőkártya van, több felszerelést már nem tehetsz rá.
- 3 Ezután elégeted az ellenfeled Plazmavágó kártyáját: eldobatod vele azt a kártyát a rejtekhelyére, és visszavonod a hatását, vagyis 4 érmét kell visszatennie a készletbe.
- 4 Mivel az ellenfelednek csak 3 érméje van, annyit ad vissza, amennyije van. Fontos: csak a kártya azonnali hatása kerül visszavonásra. A korábban megszerzett egyéb bónuszok, például a Bankár ikonjából származó  hatás nem vesznek el.

**A LEGJOBB VÉDEKEZÉS** • Ha a Lángszórót a Bőröndre játszod, az védelmet is nyújt: ha az ellenfeled is kijátsszana egy Lángszórót, nem tudná megsemmisíteni a Bőröndöt, mert nem az lenne a legfelső kártya.

## AZ ELLENFELED



TE

## A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

Miután mindketten eldobtátok az utolsó kártyákat a 6. forduló végén, elérkezik a pontozás ideje. Vegyétek elő a pontozótömböt, és jelöljete ki egy-egy oszlopot magatoknak. A játék pontozása 4 lépésből áll. Minden lépésben mindketten számoljátok össze a pontjaitokat az adott kategóriához tartozó ikonokból és kombóhatásokból, mielőtt továbblépnétek a következőre.



**Helyszínek** • Állapítsátok meg, melyikőtök nyerte meg az egyes helyszíneket. Ezután adjátok össze az adott helyszínek pontjait és az esetleges bónuszokat. Ha valami másképpen nem rendelkezik, a helyszínbónuszok csak a győztes mesterbűnöző oldalán lévő csapatra vonatkoznak.



**Tolvajok** • Pontozzátok le a tolvajkártyáitokat minden helyszínen.



**Felszerelések** • Pontozzátok le a felszerelésekártyáitokat minden helyszínen.



**Szajrék** • Csoportosítsátok a szajréitokat a különböző ikonok szerint úgy, hogy egy készletben ne legyen több azonos típusú szajré.



Az egyedül álló szajrék, amelyeket nem tudtok más típushoz párosítani, 2 pontot érnek. 2 különböző szajréból álló készlet 5 pontot ér. 3 különböző szajréból (gyémánt, festmény, régiség) álló készlet 9 pontot ér. Több készletet is lepontozhatsz, de egy szajré csak egy készlet része lehet.



= 2 PONT

Egy szajré



= 5 PONT



2 különböző szajré



= 9 PONT

3 különböző szajré

Ezután hasonlítsátok össze a végső pontszámotokat. A több ponttal rendelkező játékos nyer. Döntetlen esetén az nyer, akinek több érméje van. További döntetlen esetén az nyer, akinek több szajréja van. További döntetlen esetén osztottok a győzelmen.

## PÉLDA A PONTOZÁSRA



Ebben a példában csak a képen látható mesterbűnöző, Tibi pontjait számoljuk össze.

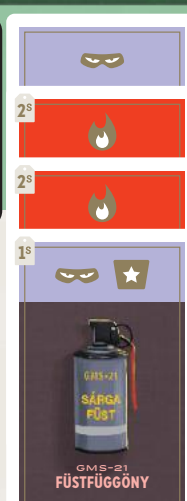
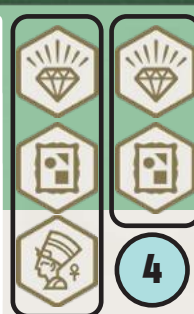
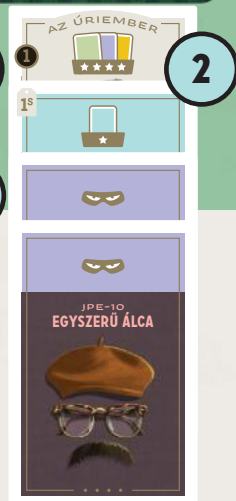
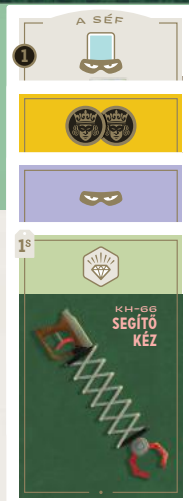
**1 Helyszínek** – Tibi megnyeri a Louvre-t és a Moulin Rouge-t, mert a ezeknél a helyszíneknél az ő oldalához van közelebb. A Jachtot egyik mesterbűnöző sem nyeri meg, mivel a a tolvajsáv közepén maradt. A Louvre-nál Tibi 7 pontot szerez: + 2-2 pont minden festmény után (2 festménye van).

A Moulin Rouge-nál Tibi 8 pontot szerez: + 1-1 pont minden tolvaja után a helyszínen (3 tolvaja van). Ezenfelül Tibi további 2 bónuszpontot is szerez a pozíciója alapján a Moulin Rouge-nál. Tibi összesen 17 pontot szerez a helyszínekből.

**2 Tolvajok** – Ezután Tibi megnézi a csapatában lévő tolvajokat minden helyszínen. A Jachtnál a Színésznő 2-2 pontot ér minden sárga + bármilyen színű felszereléskártya kombóért. Tibi 1 ilyen kombót tud létrehozni (a sárga Szupermágnes és egy világoskék kártya), úgyhogy 2 pontot szerez. Mivel minden kártya csak egy kombóban vehet részt, ezen a helyszínen több pontot nem szerez. A Louvre-nál a Bohém alapján a 3 zöld és 1 piros kártyából 2 érvényes kombinációt tud kialakítani, amiért 4 pontot kap. A Moulin Rouge-nál Tibi 1 kombót alakít ki az Úriember ikonja alapján (4 pont), és 3 kombót a Dáma ikonja alapján (6 pont). Tibi összesen 16 pontot szerez a tolvajokból.



*Tolvajbecsület: az eldobott kártyákat tartsátok láthatóan, hogy mindketten nyomon követhessétek, mi került már játékba vagy dobópakliba.*



**3 Felszerelés** – Tibi ezután helyszínenként átnézi a felszereléskártyáit. A Jachtnál van egy sárga felszereléskártyája, amely 1 pontot ér. A Louvre-nál a Bőrönd 1-1 pontot ér minden zöld kártya után, Tibi tehát 3 pontot szerez a csapatában lévő 3 zöld kártya után. A Moulin Rouge-nál két Titkos tervek kártyája van, amelyek mindegyike 1-1 pontot ér minden világoskék kártya után. Mivel ott 2 világoskék kártya található, mindkét Titkos tervek 2-2 pontot ér, így összesen 4 pontot szerez ezen a helyszínen. *Tibi összesen 8 pontot szerez a felszerelésekből.*

**4 Szajrék** – Tibi most elrendezi a szajréit: összeállít 1 teljes készletet mindhárom különböző szajré típusból, ami 9 pontot ér, és még 1 kétféle szajréból álló készletet, ami 5 pontot hoz. *Tibi összesen 14 pontot szerez a szajrékból.*

*Tibi végső pontszáma 55 pont. Kiváló! Vajon Anna mire gondolt, amikor hagyta, hogy Tibi ilyen kártyákra tegyen szert? Egy játék átlagos pontszáma 30–40 között mozog, a választott várostól függően.*

## A NAGY BALHÉ: EURÓPA VÁROSAI

A négy város mindegyike egyedi rablásélményt kínál. Itt olvasható mindegyik város rövid leírása, valamint az alapkészletben nem szereplő ikonok magyarázata.



**Párizs** a világ legértékesebb gyémántjainak, régiségeinek és festményeinek otthona. A helyszínek itt további pontokat adnak a szajréért, a felszerelések pedig pontkombinációkra építenek.



A játék végén a rejtekhelyeden lévő minden szajré után 1-1 pontot szerzel.



**Barcelona** a szépség és a rendezettség városa. Itt megjelenik egy új „szemikon”, amely a játék végén ad bónuszt, ha a csapatodban a legfelső felszereléskártya színe megegyezik a szem színével.

Ha a játék végén a csapatodban narancsszínű kártya van legfelül,

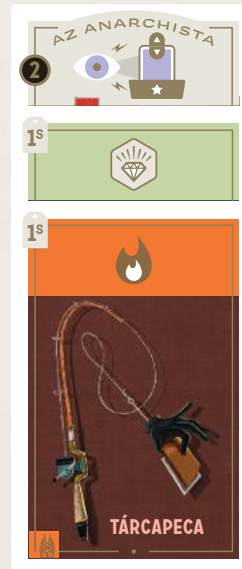
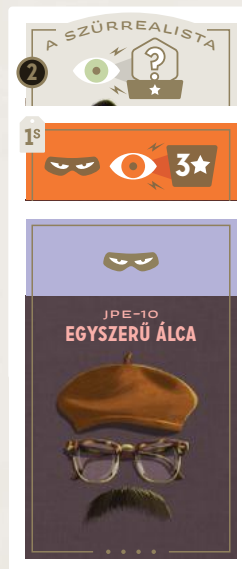


3 pontot szerzel.



Ezenfelül a saját és az ellenfeled csapatában lévő összes megfelelő színű kártya után további 1-1 pontot kapsz.

Ebben a példában a két legfelső kártya lila és narancssárga, ezért az összes olyan szemikon hatása érvényesül a pontozásnál, amely lila vagy narancssárga színre hivatkozik (az Anarchista és a Hipnotizőr). A Szürrealista képessége viszont nem aktiválódik, mert ezen a helyszínen nincs zöld legfelső kártya.





**Róma** a császárok és ősi dinasztiák városa, úgyhogy jobb, ha résen vagy! Ebben a városban a tolvajfigurák gyakrabban mozognak, és lehetőséged van megnövelni a helyszínekért járó pontjaidat, így minden helyszín igazi csatatérre válik.



Minden ilyen típusú kártya után, amelyet a rejtekhelyedre dobtál, mozgasd 1-1-gyel a tolvajfigurát.



Minden ilyen típusú kártya után, amelyet a rejtekhelyedre dobtál, szerezz 1-1 pontot.



Ha megnyered ezt a helyszínt, szerezz 2 pontot.



Minden ilyen típusú kártya után, amely az ellenfeled csapatában van ezen a helyszínen, szerezz 1-1 pontot.



**London** a gazdasági fejlődés és a kereskedelem központja. Ebben a városban az érmék gyakrabban cserélnek gazdát, és néhány végleg eltűnik. A tisztára mosott érmék kikerülnek a készletből, és a rejtekhelyedre kerülnek. Ezeket nem használhatod felszerelések vásárlására, de az ellenfeled sem befolyásolhatja őket. Ahogy az érmék fogyatkoznak, ne feledd a 11. oldalon szereplő szabályt: ha érmét szereznél, de a készlet már üres, akkor azokat vedd el az ellenfeledtől mindaddig, amíg nála kevesebb érméd van.



Helyezz 1 érmét a készletből a rejtekhelyedre.



A rejtekhelyeden lévő minden érme után szerezz 1-1 pontot.



A rejtekhelyeden lévő minden érme után mozgasd a tolvajfigurát 1-1 mezővel a saját oldalad felé.



A saját csapatodban lévő minden ilyen típusú kártya után szerezz 1-1 érmét.



A saját és az ellenfeled csapatában lévő minden ilyen típusú kártya után szerezz 1-1 pontot.

**HATÁS VISSZAVONÁSA:**



Ha egy ilyen ikonos felszereléskártyát elégetsz , az ellenfeled tegyen vissza 1 érmét a rejtekhelyéről a készletbe.

## GYORS ÚTMUTATÓ ÉS ÁTTEKINTÉS:

- Válassz egy várost, és keverd a hozzá tartozó kártyákat a megfelelő alappaklikba.
- Helyezz 3 helyszínt a táblára, valamint a tolvaj- és felszerelésapaklikat.
- Véletlenszerűen oszd szét a szajrékat a táblán.
- Tedd az érméket, a fordulójelölőt és a tolvajfigurákat a kijelölt helyükre.



1. A fordulót kezdjétek azzal, hogy a fordulójelölőn feltüntetett módon húztok kártyákat.

2. Minden körben a kezdő-mesterbűnöző kijátszik 1 kártyát, majd a másik mesterbűnöző is kijátszik 1-et, ezután kicseréletek a kezeteiket.

3. Folytassátok addig, amíg mindketten csak 1-1 kártyát tartotok a kezetekben.

4. Ezt az utolsó kártyát ne cseréljétek ki, hanem felfordítva dobjátok el, majd mozgassátok a fordulójelölőt egy mezővel lejjebb.

5. Az utolsó felszerelésforduló után pontozzátok a játékot, hogy kiderüljön, ki a győztes.

HÁNY KÁRTYÁT KELL OSZTANI,  
ÉS MELYIK PAKLIBÓL



Tolvaj-  
forduló

A NYÍL JELÖLI  
A KEZDŐ-  
MESTER-  
BŰNÖZŐT



Felszerelés-  
forduló



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8. | Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu) | [www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



Az ikonok magyarázatát a 9-10. és a 17-18. oldalakon találjátok, egyes specifikus ikonkombókat pedig elmagyarázunk itt: [reflexshop.hu/a-nagy-balhe-europa](http://reflexshop.hu/a-nagy-balhe-europa)