



*Unai Rubio*

# LOUPEŽ

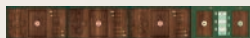
EUROPA



Keymaster™

CZ

## SOUČÁSTI HRY



1 HERNÍ PLÁN



1 BODOVACÍ  
BLOČEK



2 HRÁČOVY  
PŘEHLEDY



1 FIGURKA LUPIČE



3 UKAZATELE ÚSPĚCHU



10 MINCÍ



12 KOŘISTÍ



4 diamanty

4 obrazy



4 starožitnosti



### BALÍČEK LOKACÍ • 28 KARET

8 karet základních lokací

20 karet lokací přiřazených městům (5 Z KAŽDÉHO)



### BALÍČEK LUPIČŮ • 27 KARET

15 karet základních lupičů

12 karet lupičů přiřazených městům (3 Z KAŽDÉHO)



### BALÍČEK VYBAVENÍ • 54 KARET

30 karet základního vybavení

24 karet vybavení přiřazených městům (6 Z KAŽDÉHO)

*Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou?  
Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi Vám zdarma zašleme novou!*

**PODĚKOVÁNÍ A AUTOŘI** • Hra byla v originále vydaná díky podpoře naší komunity na Kickstarteru!  
Děkujeme za vaše nadšení a lásku ke společnému hraní. Bez vás bychom to nedokázali! *Veselé deskování!*

*Nechcete číst pravidla?  
Podívejte se na videonávod!*

**Návrh hry:** Unai Rubio • **Vývoj:** Mattox Shuler, Matt Aiken a Jen Graham-Macht **Ilustrace:** Josh Emrich  
• **Symboly a rozvržení:** Mattox Shuler a Josh Emrich • **Redakce pravidel:** Press Pot Games – Travis D. Hill, Donny Behne • **Sazba pravidel:** Brigette Indelicato • **Návrh insertu:** Noah Adelman at Game Trayz  
• **Testování:** Dan Angevine, Jerry Campbell, Devin Carney, Jason Cordes, Krista Cox, Stephanie Esper a Marc Kempster

Emrich





**STRANA 3-4** Příprava hry

**STRANA 5-8** Přehled kol – najímání lupičů a nákup vybavení

**STRANA 9-12** Symboly a komba

**STRANA 13** Příklad tahů

**STRANA 14-16** Konec hry a bodování

**STRANA 17-18** Města ve hře Loupež: Evropa

## ÚVOD

Stát se nejslavnějším lupičem v Evropě nesvede jen tak ledajaký zlodějíček. Budeš muset podniknout odvážná vloupání v těch nejlukrativnějších lokalitách po celém kontinentu. Dávej si ale pozor! Tvůj lupičský rival se snaží přesně o to samé a mohl by ti tvé dokonale promyšlené plány zbořit. Přelsti ho, opatři si tu správnou partu pomocníků a nejlepší vybavení, a ukaž mu, jak se provádí dokonalá loupež.



## PODSTATA & CÍL HRY

*Loupež* je hra pro dva hráče, v níž se během šesti kol budou snažit získat co nejvíce vítězných bodů. V rámci jednotlivých herních kol budou ke trojici lokací vykládat karty lupičů a na ně karty vybavení. Po vyložení karty si hráči vždy vzájemně vymění karty v ruce, takže získají přístup ke kartám, které dosud držel soupeř! Na konci hry si pak spočítají vítězné body, aby zjistili, komu se podařilo uloupit celou partii!



## CESTY K VÍTĚZSTVÍ ★



**LOKACE** • Snaž se posunout ukazatel úspěchu u jednotlivých lokací co nejblíže ke své straně herního plánu. Jen tak na konci hry získáš kýžené body za lokaci a další bonusy.






**KARTY** • I když se ti v některé lokaci nepodaří zvítězit, můžeš utržit body za jednotlivé karty lupičů a vybavení nebo jejich kombinace.



**ULOUPENÁ KOŘIST** • Odnes si z lokací co nejpestřejší kořist. Za sady jedinečných kořistí totiž můžeš na konci hry získat pěknou hrst bodů.

# PŘÍPRAVA HRY

- 1 Připravte herní stůl** tak, abyste mohli se soupeřem sedět naproti sobě. Doprostřed stolu mezi sebe rozložte herní plán, delšími stranami k sobě. K jednomu z konců plánu vyskládejte zásobu 10 mincí.
- 2 Připravte balíčky** • Vyhledejte všechny základní karty  lupičů,  vybavení a  lokací a roztrďte je do příslušných balíčků. Poté si zvolte město, ve kterém chcete hrát, vyhledejte všechny jeho karty (lupičů, vybavení a lokací), roztrďte je a zamíchejte do příslušných základních balíčků. Nevyužité karty měst ponechte v krabici, v této hře se neobjeví.



Pro vaši první partii doporučujeme zvolit okouzlující Paříž. Na stránkách 17–18 si můžete přečíst více o zvlátnostech každého z měst.

## ZÁKLADNÍ KARTA



Karty lupičů, vybavení a lokací vztahující se k některému z měst mají v levém dolním rohu natištěný symbol daného města. Základní karty žádným symbolem opatřené nejsou.



- 2** Zamíchejte všech 5 lokací daného města mezi 8 základních lokací.

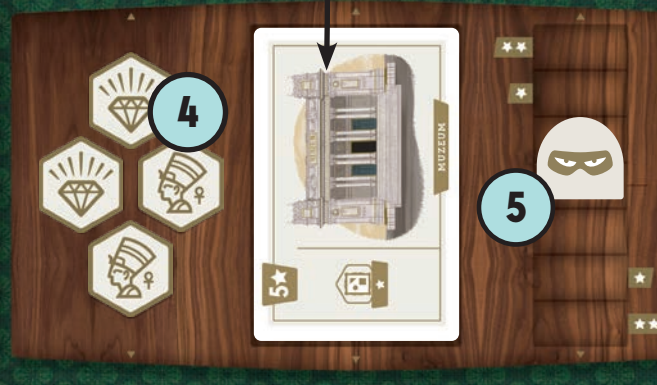


3

3



1



TVOJE STRANA LOKACÍ



- 3 **Připravte karty na herním plánu** • Zamíchané balíčky lupičů a vybavení položte lícem dolů na vyznačená místa na herním plánu. Poté vezměte svrchu balíčku lokací 3 karty a vyložte je po jedné lícem nahoru na tři vyhrazená místa herního plánu. Všechny nevyužité karty lokací vraťte do krabice.
- 4 **Připravte kořisti** • Na vyhrazená místa u každé z trojice lokací náhodně vyložte čtyři žetony kořisti, stranou se symboly nahoru. Můžete to provést například tak, že si nejprve všechny žetony rozložíte lícem dolů na stůl, zamícháte je a poté postupně vyskládáte na vyhrazená místa u každé z lokací.
- 5 **Připravte zbylé prvky herního plánu** • Na prostřední políčko všech tří stupnic úspěchu položte ukazatel úspěchu a na políčko *Intio* počítadla kol umístěte figurku lupiče. Nyní je vše připraveno!



2

Zamíchejte všechny 3 lupiče daného města mezi 15 základních lupičů.

2

Zamíchejte všech 6 karet vybavení daného města mezi 30 karet základního vybavení.

3

3

3



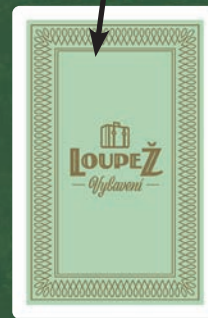
4



5



5



**H** TVŮJ „ÚKRYT“, DO KTERÉHO SI BUDEŠ UKLÁDAT NALOUPENOU KOŘIST A ODHOZENÉ KARTY.

## PRŮBĚH KOLA

Na začátku každého kola se podívejte na počítadlo kol. Symbol vytištěný vedle figurky lupiče určuje tři zásadní věci: **1.** balíček, z něhož se rozdávají karty, **2.** počet rozdaných karet a **3.** lupiče, který bude v daném kole hrát první.

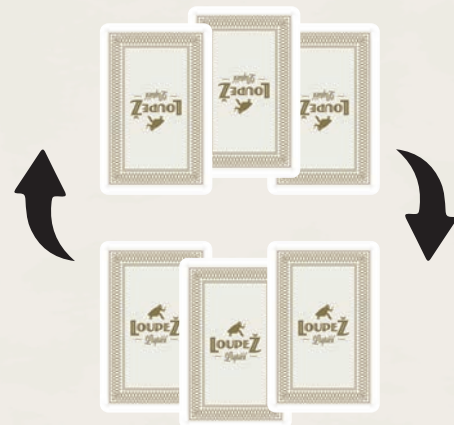


*Figurka lupiče v prvním kole stojí vedle tohoto symbolu, který je umístěný u balíčku lupičů a zobrazuje 4 tečky. Každý z hráčů tak bude na začátku kola v ruce držet 4 karty z balíčku lupičů.*

Herní kola mají různý počet tahů, který se odvíjí od toho, s kolika kartami se začíná. Samotný tah má jednoduchý průběh:

- začínající hráč zahraje jednu kartu z ruky
- druhý hráč zahraje jednu kartu z ruky
- oba hráči si vzájemně vymění karty, jež drží v ruce

Takto hra pokračuje až do chvíle, kdy vám zbývá v ruce jediná karta. Místo toho, abyste si tyto své poslední karty vyměnili, odhodte je lícem nahoru do svého úkrytu (označeného symboly u okraje herního plánu). Tím kolo končí. Posuňte figurku lupiče o políčko níž, rozdejte karty tak, jak určuje symbol vedle jeho figurky, a pusťte se do dalšího kola. Během celé partie se tak střídají kola, v nichž se na lokace pokládají karty lupičů, s koly, kdy se na lupiče pokládají karty vybavení. Po odehrání posledního kola (*Fin*) hra končí a počítají se získané vítězné body.



*Každý hráč odehraje 1 kartu, načech si hráči mezi sebou prohodí všechny karty, jež drží v ruce.*

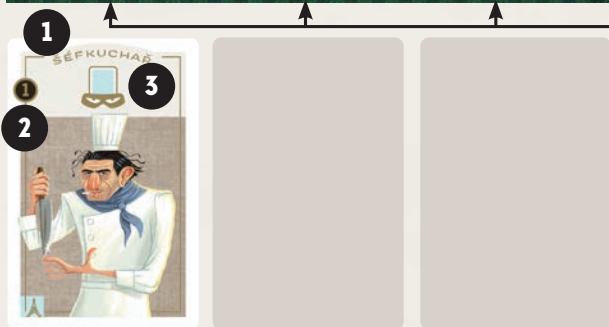
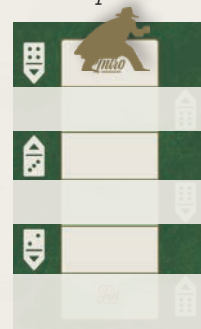
**CO JE DRAFT** • Herní mechanika, při níž si hráči vezmou kartu, a poté si zbylé karty vzájemně vymění. Dávejte pozor na karty, které potřebuješ, ale zároveň i na ty, které předáš soupeři. *Pokud si lupiče nenajmeš, vydá se ihned zkusit štěstí ke konkurenci!*



## KOLA NAJÍMÁNÍ LUPIČŮ

Základním předpokladem úspěchu každé loupeže je dobře sestavený tým. V průběhu partie vás čekají tři kola najímání lupičů, během nichž budete na zvolené lokace vysílat své lupiče. Každý lupič má jiné schopnosti, vyjádřené symboly pod jeho jménem. Může tak posunout ukazatelem úspěchu, a přiblížit vás k výhře v lokaci nebo přinést body za kombinace karet či pomoci získat kořist dané lokace. Mnozí lupiči jsou také zdrojem mincí, které se vám budou hodit v následujících kolech nákupu vybavení.

Kola najímání  
lupičů



### JSI-LI NA TAHU V KOLE NAJÍMÁNÍ LUPIČŮ:

1. Vylož kartu lupiče na některou z prázdných pozic u lokací, na své straně herního plánu.
2. Vezmi si tolik mincí, kolik udává symbol na kartě tohoto lupiče.
3. Vyhodnoť případně aktivované symboly (viz strany 9–10).

**Ke každé z lokací je možné z každé strany plánu přiložit až 3 lupiče, jak naznačují značky ▼.**

Jakmile na své straně herního plánu zaplníš všechny tři pozice dané lokace, nemůžeš k této lokaci již žádné další lupiče přikládat. Tvůj soupeř však lupiče k této lokaci přiložit může, jsou-li některé pozice na jeho straně herního plánu dosud volné. Všechny tři pozice lokace jsou rovnocenné, takže nezáleží na tom, na kterou z nich lupiče vyložíš.



### BARVA KARET LUPIČŮ

**BÉŽOVÁ** • Všechny karty lupičů mají béžovou barvu a tvoří komba se symboly používajícími tuto barvu (viz strana 11).

**ŠETŘIT SE VYPLÁČÍ** • Někteří lupiči nabízejí cenné schopnosti, nepřinesou vám ale moc peněz, někdy vůbec žádné. Nezapomeňte se dobře připravit na nadcházející kolo nákupu vybavení, kdy budete k nákupu většiny vybavení, zvláště toho účinnějšího, potřebovat mince. Každé další kolo navíc přinese menší a menší počet lupičů.

## KOLA NÁKUPU VYBAVENÍ

Kola nákupu vybavení

V každé partii vás čekají také tři kola nákupu vybavení. Vítězem se stane jen ten, kdo dokáže lépe zkombinovat správné vybavení se správnou partou lupičů. Během těchto kol budete na karty svých lupičů pokládat vybavení. Každý z lupičů může nést nanejvýš 3 karty vybavení. Některé z nich mají uvedenou cenu, kterou je potřeba před jejich vyložением zaplatit – stačí vrátit uvedený počet mincí do společné zásoby.



### JSI-LI NA TAHU V KOLE NÁKUPU VYBAVENÍ, MŮŽEŠ:

1. Vybrat kartu vybavení, kterou chceš zahrát, a zaplatit za ni.
2. Položit tuto kartu na některého ze svých lupičů (nanejvýš 3 karty na lupiče).
3. Vyhodnotit případné aktivované symboly na této kartě (viz strany 9–10).
4. Zkontrolovat, zda se neaktivovaly také nějaké efekty na kartách lupičů nebo lokací.

**NEBO** Odhodit jednu kartu vybavení z ruky a vzít si jednu minci.



Vybavení umísťujete na kartu lupiče nebo na naposledy zahranou kartu vybavení daného lupiče tak, aby byly veškeré symboly a barvy dříve zahranych karet dobře viditelné.

Nanejvýš 3 karty vybavení na lupiče



**KDO SI POČKÁ, TEN SE DOČKÁ** · Kartu vybavení se můžeš rozhodnout odhodit například v situaci, kdy nemáš na její zaplacení, potřebuješ peníze na kartu, která se k tobě vrátí příští tah, nebo chceš soupeři odeprít kartu, která by se jeho partě náramně hodila.



## LUPIČSKÁ PARTA

Každá karta lupiče nebo vybavení, kterou přiložíte k lokaci, se stane součástí party této lokace. Všechny karty v rámci party fungují jako celek. Pokud tedy chcete aktivovat symboly některého z lupičů, nemusíte karty vybavení přikládat přímo k němu, stačí, když bude nová karta ve stejné lokaci. Příkládaná karta působí na všechny symboly v dané lokaci.

## BARVY KARET VYBAVENÍ

Karty vybavení mohou mít různé barvy. Tyto barvy mohou aktivovat symboly na ostatních kartách dané lokace. V každé partii na vás čekají karty základního vybavení ve 4 barvách a vybavení zvoleného města se svou vlastní barvou. Kombinací karet a symbolů stejné barvy dosáhnete maximální efektivity své lupičské party (viz strana 11).



**PURPUROVÉ** karty se zaměřují na posouvání ukazatele úspěchu, pomáhají tedy vyhrát danou lokaci.



**ŽLUTÉ** karty vám vydělají peníze na nákup stylového vybavení.



Karty s **BARVOU MĚSTA** mají různé zaměření, v závislosti na vybraném městě. V každé partii se objeví pouze jedna z barev měst.



**ZELENÉ** karty vám pomohou se získáním kořisti.



**ČERVENÉ** karty dokáží odhazovat vyložené karty soupeře.



**LIBOVOLNÁ BARVA VYBAVENÍ** zastupuje kteroukoli z barev vybavení, včetně barev vybavení měst.


**PROZÍRAVOST SE VYPLÁCÍ** • Chceš-li vyhrát lokaci, je někdy dobré ponechat si do dalších kol dostatek volných pozic pro vykládání vybavení. Budeš se tak moci bránit proti posunům ukazatele úspěchu v pozdních fázích hry.

## EFEKTY JEDNOTLIVÝCH SYMBOLŮ

Symbole a jejich interakce s ostatními kartami představují stěžejní prvek hry *Loupež: Evropa*. Hra obsahuje pouhých pět základních symbolů. Na následujících dvou stranách se dozvíte, co znamenají a jak ovlivňují ostatní prvky ve hře. Efekty symbolů u jednotlivých měst jsou pak popsány na stranách 17–18.

### EFEKTY, KTERÉ SE VYHODNOCUJÍ OKAMŽITĚ



**Posuň ukazatel úspěchu** • Posuň ukazatel úspěchu  v této lokaci o 1 pole k sobě (viz stranu 11).




**Vezmi si minci** • Vezmi si ze zásoby 1 minci (viz stranu 11).





**Spal kartu** • Odhoď jednu ze svrchních karet vybavení na soupeřově straně této lokace a vrať zpět efekt jejího symbolu (viz stranu 12).



**Vezmi si kořist** • Vezmi si z této lokace kořist vyobrazenou na symbolu a umísti si ji do úkrytu.

Symbol  dovoluje vzít si libovolnou kořist této lokace (viz stranu 14).

Vyhodnoť efekt každého jednoho symbolu na kartě. *Karta vybavení Inkognito smoking například v dané lokaci okamžitě dvakrát posune* . *Karta Kouřová clona oproti tomu*  *posune jen jedenkrát, ale přináší hráči na konci hry 1 bod.*

### EFEKTY VÍTEŽNÝCH BODŮ SE VYHODNOCUJÍ NA KONCI HRY



#### ZISK BODŮ

Získáváš jeden bod za každou hvězdu v symbolu, nebo body za uvedený počet hvězd.



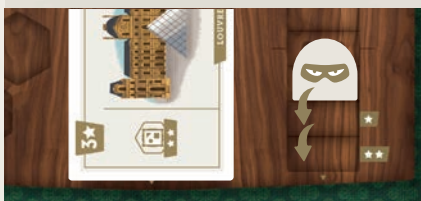
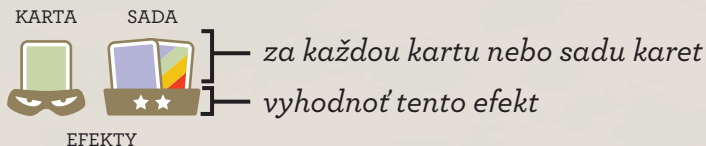
**PERFEKTNÍ VYVÁŽENOST** • Zkušený lupič ví, jaké efekty potřebuje vyložit navrch a kdy nastává ta správná chvíle pro posun ukazatele úspěchu nebo zisk kořisti.






## KOMBO EFEKTY

Někdy se setkáte se symboly v páru, popisujícími efekt, který nastane při splnění určité podmínky. Jejich aktivace nejčastěji závisí na přítomnosti karty určité barvy v dané lokaci. Tyto symboly představují trvalé kombo efekty, které se mohou vyhodnotit vícekrát během partie.

Kombo efekty se čtou shora dolů takto:



Tento symbol například říká „Za každou zelenou kartu ve své partě posuň  o jedno pole k sobě.“ Pokud bys tedy vyložil Dirigenta k partě, která již obsahuje 2 zelené karty, posunul bys ihned  o 2 pole směrem k sobě. Jde o trvalý efekt, takže pokud v některém z příštích tahů vyložíš do této party zelenou kartu, znovu posuneš  o jedno pole směrem k sobě.



Kombo efekty s vítěznými body se vyhodnotí na konci hry. Tento symbol například říká „Za každou zelenou kartu + kartu vybavení libovolné barvy ve své partě získáváš 2 body.“ V příkladě vlevo bys momentálně za kartu Požitkář utřil 2 body na konci hry, jelikož parta obsahuje jednu sadu zelené + libovolné barvy (v tomto případě zelené).



Některé kombo efekty neuvádějí barvu karty, ale symbol kořisti. V takovém případě získáš na konci hry za každou kořist vyobrazeného druhu, kterou máš v úkrytu, uvedený počet bodů. Symbol na obrázku nalevo, udávající odměnu v lokaci Louvre, tak například říká „Získáváš 2 body za každý obraz ve svém úkrytu.“ Pokud jsi tedy ukončil partii se třemi obrazy a zvítězil v lokaci Louvre, přinese ti tento efekt 6 bodů.

**SUPERKOMBA** • Pokud budeš vykládat karty se stejnými barvami kombo efektů, dosáhneš maximální efektivity své lupičské party. Zároveň tím ale budeš svému soupeři signalizovat, o jaké karty budeš mít během draftu zájem. Vždy je proto dobré mít v záloze plán B pro případ, že ti tvoje velké kombo nevyjde!

## LOKACE A JAK JE VYHRÁT





vítězné body

efekt lokace



bonusové body

Karty lokací zobrazují místo, na němž má dojít k loupeži. Na každé ze tří lokací najdete 4 kořisti, kartu lokace, stupnici úspěchu a 3 pozice pro karty lupičů na každé straně herního plánu.

Na konci hry odmění lokace toho, kdo  posune ke své straně, vítěznými body. Další bonusové body pak může vítěz dané lokace získat, pokud se mu  podaří posunout opravdu daleko. Nachází-li se ukazatel úspěchu na konci hry přesně uprostřed, tuto lokaci nevyhrál nikdo.

Body za vítězství v lokaci se skládají ze základního počtu bodů, doplněného často o kombo efekt, přinášející další body podle toho, jak moc se vítězi podařilo splnit jeho podmínky. *Lokace ve výše uvedeném příkladě tak vítězného hráče obdaruje 5 základními body a dalším bodem za každou kartu lupiče (běžová barva) v této lokaci.*

V některých lokacích se také ještě setkáte s trvalým **efektem lokace**, vytištěným na tmavším pozadí. Tento efekt poskytuje oběma hráčům výhody při každém splnění jeho podmínky.

**Poznámka:** Pokud bys měl posunout , který se již nachází na poli nejbližší k tobě, pak  neposouvej a efekt ignoruj.



### MINCE VE HŘE LOUPEŽ: EVROPA A JEJICH OMEZENÁ ZÁSoba


Ve hře je pouze 10 mincí. Pokud máš získat mince, ale v zásobě žádné nejsou, vezmi si je od svého soupeře za podmínky, že jich vlastníš méně než on. Mince si v takovém případě ber jednu po druhé, dokud nebudeš mít stejné nebo větší množství než on.

*Postup lépe objasní tento příklad: Řekněme, že vlastníš 4 mince a tvůj soupeř 6. Vložíš lupiče, který ti umožňuje získat 2 mince. Pokud je společná zásoba prázdná, vezmeš si od soupeře 1 minci. Na tu druhou ale již nárok nemáš, protože už máte stejný počet mincí.*



**NEUKVAPUJ SE** • I když může náskok na některé z lokací soupeře odradit od hraní karet v tomto místě, umožní mu soustředit plnou pozornost na ty ostatní.



## PÁLENÍ KARET

Jakmile vyložíš kartu s , vyber si jednu ze soupeřových svrchních karet vybavení ležících na lupiči v této lokaci. Soupeř musí tuto kartu odhodit. Obsahuje-li tato karta nějaké symboly s okamžitým efektem, vrať zpět efekty těchto symbolů. Nevracej však efekty získané dříve prostřednictvím kombo efektů na jiných kartách. Je-li na spálené kartě:






Posuň  o tolik polí k sobě, kolik symbolů  se nachází na pálené kartě.



Soupeř vrátí do zásoby tolik mincí, kolik je na kartě vyobrazeno. Nemůže-li vrátit plný počet, musí odhodit veškeré své mince.



Soupeř vrátí vyobrazenou kořist ze svého úkrytu zpět na její políčko v dané lokaci. Zničíš-li , pak si může soupeř vybrat, jaký druh kořisti vrátí. Pokud kořist vyobrazeného druhu nevlastní, nemusí vracet žádnou kořist.

Spálení karty se symbolem  nemá žádný efekt a spálení  nepředstavuje žádný okamžitý efekt, protože body se počítají až na konci hry.







**OCHRANA PŘED SPÁLENÍM** • Kartu můžete před spálením ochránit tím, že přes ni vyložíte jinou kartu vybavení, nebo vyložením karty s ochranou proti spálení, která chrání všechny karty vyobrazeného druhu v této partě.

**TROJITÁ HROZBA** • Základní hra obsahuje 3 Flamb-o-mastery. Pokud si ale chcete ochránit své cenné nářadíčko před spálením, můžete na ně vyložit jiné karty vybavení.



## PŘÍKLADY TAHŮ V KOLE NÁKUPU VYBAVENÍ

- 1 Soupeř vyloží na Bankéře kartu Jednoduchý převlek. Díky  na této kartě posune  o 1 pole k sobě, a pak ještě o 1 pole díky kombo efektu  na Plukovníkovi.
- 2 Jakmile jsi na tahu, zareaguješ zaplacením 2 mincí a vyložením karty Flamb-o-masteru na svého Umělce. **Poznámka:** Protože na Umělci nyní leží 3 karty vybavení, nemůžeš na něj vykládat žádné další.
- 3 Rozhodneš se spálit soupeřův Plazmový řezák, takže jej musí odhodit do svého úkrytu a vrátit zpět efekt této karty (vrátit 4 mince do zásoby).
- 4 Soupeř má jen 3 mince, takže vrátí všechny, které vlastní. Při spálení karty se vrací zpět jen její okamžitý efekt. Ostatní efekty, získané dříve, jako je  na Bankéři, se nevrací.

**NEJLEPŠÍ OBRANA** · Vyložení Flamb-o-masteru na Kufr posloužilo zároveň i jako ochrana. Pokud by soupeř později také vyložil Flamb-o-master, nemohl by Kufr spálit, protože nejde o svrchní kartu.


## SOUPEŘ








## KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Po odhození poslední zbylé karty z 6. kola si oba hráči spočítají vítězné body. Vytáhněte z krabice bodovací bloček a napište do záhlaví svá jména. Sčítání bodů probíhá ve 4 krocích. V každém z nich si oba hráči spočítají body ze symbolů a kombo efektů na příslušných kartách, a až poté přejdou k dalšímu kroku.

 **Lokace** • Určete vítěze každé ze tří lokací a u všech svých vítězných lokací sečtete vítězné body za lokaci a přičtete případné bonusy za úspěch. Pokud není uvedeno jinak, vztahují se kombo efekty u vítězných bodů za lokaci jen na partu na straně herního plánu patřící vítěznému hráči.


 **Lupiči** • Připište si body z karet lupičů vyložených v každé ze svých part.

 **Vybavení** • Připište si body z karet vybavení v každé ze svých part.

 **Kořist** • Roztřídte své kořisti do sad obsahujících jedinečné symboly (sada tedy nesmí obsahovat 2 stejné druhy kořisti).



Každá jedna kořist, kterou nelze spárovat s jiným druhem, má cenu 2 bodů. Sada 2 různých kořistí má cenu 5 bodů. Sada se všemi 3 kořistmi má cenu 9 bodů. Je možné získat body za různé sady, žádná kořist se však nesmí použít ve více než jedné sadě.

Nyní všechny své body sečtete! Vítězem se samozřejmě stává hráč, který jich dokázal získat více. V případě shodného počtu rozhoduje počet mincí. Je-li výsledek stále nerozhodný, porovnejte počet kořistí. Pokud ani poté není rozhodnuto o vítězi, nezbývá než poměřit své schopnosti v dalším duelu.

 = 2 BODY

Samostatná kořist

  = 5 BODŮ

  Sada dvou různých

   = 9 BODŮ

Sada všech tří



## PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

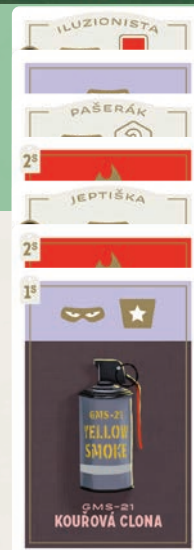
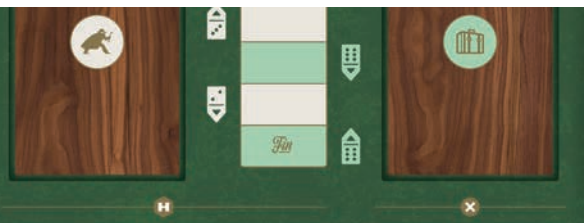


Pro účely tohoto příkladu budeme sčítat body jen hráčky na obrázku, kterou jsme si pojmenovali Tereza.

**1 Lokace** • Tereza vyhrává Louvre a Moulin Rouge, protože se těchto lokací nachází blíž k její straně herního plánu. V lokaci Jachta nevítež nikdo, protože skončil uprostřed stupnice úspěchu. Za Louvre získá Tereza odměnu **3★** + 2 body za každý ukořistěný obraz (které má v úkrytu celkem 2), dohromady tedy 7 bodů. Za Moulin Rouge získá **5★** + 1 bod za každou kartu lupiče (které má v této lokaci vyložené 3), celkem tedy 8 bodů. K tomu ale ještě získává 2 bonusové body za umístění v lokaci Moulin Rouge. Za lokace tedy Tereza utrží celkem 17 bodů.

**2 Lupiči** • Následně si Tereza prohlédne každou svou kartu lupiče v partě. U Jachty jí Herečka přináší (2 body za každou sadu žluté + libovolné karty vybavení). Tereza může vytvořit 1 sadu se žlutým Plazmovým řezákem a bledě modrou kartou, získá tedy 2 body. Jelikož je každou kartu možné v rámci daného kombo efektu použít jen v jedné sadě, nemůže Tereza v této lokaci vytvořit žádnou další sadu. U Louvru získává za Požitkáře . Tereza může ze 3 zelených karet a 1 červené karty v této partě vytvořit 2 sady, celkem za 4 body. U Moulin Rouge se jí podařilo složit 1 sadu pro Džentlmena za 4 body a 3 sady pro Dámu za 6 bodů. Za lupiče tedy Tereza získává celkem 16 bodů.

Čest mezi lupiči: Odhozené karty nechte ležet tak, aby na ně soupeř viděl, a bylo tak zřejmé, které karty se odehrály nebo odhodily.



**3 Vybavení** • Poté se Tereza zaměří na karty vybavení u každé z lokací. U Jachty má 1 žlutou kartu vybavení se symbolem 1 bodu . U Louvru získává za Kufr (1 bod za každou zelenou kartu). Za 3 zelené karty v této partě tedy získává 3 body. U Moulin Rouge má vyložené 2 karty Tajné složky, a každá z nich přináší 1 bod za každou světle modrou kartu. Jelikož se v této partě nachází 2 světle modré karty, získává Tereza za každou kartu Tajné složky 2 body, dohromady tedy 4 body. *Za vybavení tedy Tereza získává celkem 8 bodů.*

**4 Kořist** • Nyní Tereza roztřídí získané kořisti – podařilo se mu složit 1 kompletní sadu všech tří jedinečných kořistí za 9 bodů a 1 sadu dvou jedinečných kořistí za 5 bodů. *Za kořisti tedy Tereza utrží celkem 14 bodů.*

*Výsledné skóre, kterým se může Tereza pochlubit, tedy činí 55 bodů. To je pořádný výkon! Jak jí mohl Karel přenechat všechny ty karty, ze kterých sestavila svoje komba? Bodové zisky se v průměru pohybují mezi 30 a 40 body v závislosti na zvoleném městě.*



## MĚSTA VE HŘE LOUPEŽ: EVROPA

Každé ze čtveřice měst, jež přináší hra *Loupež: Evropa*, vám u stolu nabídne trochu jiný herně-lupičský zážitek. Následující řádky stručně popisují každé z měst, spolu s příklady nových symbolů, na něž nenarazíte v základní hře.



**Paříž** je domovem jedněch z nejstarších a nejcennějších diamantů, starožitností a obrazů na světě! Lokace nabízí body navíc za uloupenou kořist a efekty vybavení se točí kolem bodových komb.



Za každou kořist v úkrytu si na konci hry přičti 1 bod.



**Barcelona** vyniká krásou a pravidelným uspořádáním svých čtvrtí. Toto město přináší nový symbol „oka“, které ti může na konci hry přinést další bonusy v případě, že má alespoň jedna svrchní karta vybavení ve tvé partě stejnou barvu jako vyobrazené oko.

Pokud máš na konci hry v téhle partě jako svrchní kartu oranžovou kartu,



získáváš 3 body.



Za každou kartu této barvy ve své a soupeřově partě zde získáváš 1 bod.

V tomto příkladu jsou navrchu purpurová a oranžová karta, takže všechny symboly oka purpurové a oranžové barvy uplatní během bodování své efekty (Anarchista a Fascinátor). Surrealistova schopnost se zde neaktivuje, protože v téhle partě není žádná svrchní zelená karta.





**Řím** je městem císařů a starobylých rodů, proto buďte ve střehu! Ukazatele úspěchu jsou tu daleko živější a hráči mají možnost utržit víc bodů za vítězství v lokacích. Každé místo loupeže se tak stává doslova bitevním polem.



Za každou kartu tohoto druhu odhozenou do svého úkrytu posuň ukazatel úspěchu o 1 pole k sobě.



Za každou kartu tohoto druhu odhozenou do svého úkrytu získáš 1 bod.



Vyhraješ-li tuto lokaci, získáš 2 body.



Za každou kartu tohoto druhu v soupeřově partě zde získáš 1 bod.



**Londýn** je centrem ekonomického rozvoje a obchodu! Mince tu budou měnit majitele daleko častěji a některé se úplně ztratí. Vyprané peníze se odstraní ze zásoby a putují do vašich úkrytů. Nebude je tak možné použít k nákupu vybavení a soupeř na ně nebude mít vliv. Až budete pozorovat tenčíci se zásobu mincí, připomeňte si pravidlo na straně 11 týkající se nedostatku mincí. Má-li hráč získat mince, a v zásobě žádné nejsou, bude si obnos dobírat od soupeře tak dlouho, dokud má méně než on.



Umísti si do úkrytu jednu minci ze zásoby.



Získáš 1 bod za každou minci ve svém úkrytu.



Za každou minci ve svém úkrytu posuň ukazatel úspěchu o jedno pole k sobě.




Za každou kartu tohoto druhu ve své partě si vezmi 1 minci.



Získáváš 1 bod za každou kartu tohoto druhu ve své a soupeřově partě zde.

### VRÁCENÍ TOHOTO EFEKTU



Pokud  kartu vybavení s tímto symbolem, vrátí soupeř ze svého úkrytu do zásoby 1 minci.

## SHRnutí PŘÍPRAVY A PRŮBĚHU HRY:

- Vyberte si jedno z měst a zamíchejte jeho karty do odpovídajících balíčků základní hry.
- Na herní plán umístěte trojici lokací, spolu s balíčky lupičů a vybavení.
- Na vyhrazená místa herního plánu rozložte náhodně vybrané kořisti.
- Položte na svá místa mince, figurku lupiče a ukazatele úspěchu.

1. Začněte kolo tažením karet uvedených na symbolu vedle figurky lupiče (na počítadle kol).
2. V každém tahu nejprve vyloží kartu začínající hráč, po něm vyloží kartu jeho soupeř a nakonec si oba prohodí karty.
3. Takto pokračujte, dokud vám v ruce nezbyvá poslední karta.
4. Namísto, abyste si ji prohodili, poslední kartu odhodte lícem nahoru a posuňte figurku lupiče dolů na další kolo.
5. Po posledním kole nákupu vybavení přichází čas účtování. Zjistěte, kdo z vás zvítězil!



**POČET ROZDÁVANÝCH  
KARET A ZE KTERÉHO  
BALÍČKU**



Kolo  
najímání  
lupičů

**ŠIPKA  
OZNAČUJE  
ZAČÍNÁJÍCÍHO  
HRÁČE**



Kolo  
nákupu  
vybavení

*Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách  
popovídat s dalšími nadšenými hráči?  
Připojte se do skupiny «Hry nás baví»!*



**Albi**

