



# FLADERANTI



A tolvajok játéka  
Tervezte: Richard de Rijk

A 3-6 játékos részére, 8 éves kortól • Piatnik játékszám: 658501  
© 2015 999 Games b.v., Niederlande  
Deutsch/Ungarisch/Tschechisch/Slowakische Ausgabe:  
© 2016 Piatnik, Wien • Printed in EU

**Riadó!** Egy pimasz tolvajbanda épp kirabolja a helyi bankot! A rendőrök, akik már úgyszólván régóta a rablók nyomában vannak azonnal a helyszínre indulnak, hogy elkapják a rablóbandát! A tolvajok nagy pénzt remélnek a mai rablásból! Mindenki csak annyit zsákmányol, amennyit magával tud vinni, ezért a rablók taktikusan elosztják egymás közt a megszerzett pénzt. Végül azonban mindenkinek az a célja, hogy a legsikeresebb tolvaj legyen és a legnagyobb zsákmánnyal lépjen meg a menekülő autóval! Ki blöfföl a legjobban és ki szerzi meg a legnagyobb zsákmányt?

**A káték tartalma:** 52 kártya, 1 játékleírás

26 pénzkártya



10 rendőrautó



8 menekülőautó



8x

8 akciókártya



2x

2x

2x

2x



**Piatnik**

## A játék célja

A játékosok célja, a játék végén a legtöbb pénzzel meglógni.

## Játék előkészítése

- 🎲 Először is, válogassuk ki a pakliból a 8 menekülőautót.
- 🎲 Ezután a fennmaradó kártyákat jól összekeverjük és minden játékosnak 3 lefordított lapot adunk.
- 🎲 Ezt követően a 8 menekülőautót újra összekeverjük a maradék kártyákkal és egy lefordított paklit alakítunk ki az asztal közepén.
- 🎲 A játékot az kezdi, aki a legcsúnyábban tud nézni.

## A játék menete

Aki soron van, az a következő két lépést teszi:

1. Kiegészíti a kártyáit 4 darabra.
2. Kijátszik 1 kártyát.

### 1. A kártyák kiegészítése részletesen

A soron lévő játékos addig húz fel lapot a húzó-pakliból, míg 4 lap lesz a kezében. Ha menekülőautót húz, azt azonnal le kell tennie az asztal közepére. Minden menekülőautó-kártya helyett új lapot kell húznia.

### 2. Egy kártya kijátszása részletesen

A játékban három különböző kártyatípus van.

### Pénzkártya 0-3 értékkel

A játékosnak két lehetősége van pénzkártya kijátszására:



- 🎲 Lefordítva leteszi maga elé. A kártya értéke hozzáadódik a játékos zsákmányához.
- 🎲 Felfordítva leteszi egy játékosára elé. A kártya értéke hozzáadódik a játékosára zsákmányához.

**Figyelem:** Azok a kártyák is a pénzkártyák közé tartoznak, amelyek gyémántgyűrű vagy patkó van. Értékeléskor a következők szerint számítjuk:



A gyémántgyűrű a rendőrség számára nagyon értékes, de a rablónak nem. Azonnali értékeléskor (lásd rendőrautó) 3-al emeljük meg a zsákmánya értékét annak a játékosnak, akinél a gyémántgyűrű van. A játékvégi értékeléskor azonban a gyémántgyűrű már csak +1-et jelent.



A patkó a rablók számára értékes, a rendőrségnek értéktelen. Azonnali értékeléskor (lásd rendőrautó) 1-el emeljük meg a zsákmánya értékét annak a játékosnak, akinél a patkó van. A játékvégi értékeléskor azonban a patkó majd +3-at jelent.

## Rendőrautó



Ha a játékos úgy dönt, hogy rendőrautót játszik ki, akkor azt felfordítva leteszi az asztal közepére. Amint összesen 4 vagy annál több rendőrsisak (lásd a szimbólumot) fekszik az asztal közepén, azonnali értékelés következik. A rendőrség lecsap a rablókra! Minden lefordított pénzkártyát fel kell fordítani és minden játékosnak összegeznie kell a zsákmányát. Az összegzésbe bele kell számolni a gyémántgyűrű és a patkó értékét is a korábban leírtak szerint. A legnagyobb zsákmány tulajdonosának sajnos pechje van, ő az összes zsákmányát elveszíti. Minden kártyáját be kell adnia. Egyezőség esetén minden érintett játékos elveszíti a zsákmányát, az érintetteknek be kell adniuk a kártyáikat. Végül az összes beadott pénzkártyát és az összes rendőrautót jól összekeverve a húzó-pakli alá kell tenni. A többi játékos megtartja a pénzkártyáit, azok felfordítva ott maradnak a játékosok előtt.

## Akciókártyák

A kijátszott akciókártyát a játékos ráteszi a lerakó-paklira, majd véghezviszi a kijátszott laphoz tartozó akciót a következők szerint:



### Kétfény

A játékosársaknak minden rendőrautót le kell rakniuk (függetlenül attól, hogy egy vagy kettő rendőrsisak van rajta) a kezükből felfordítva az asztalra. Előfordulhat, hogy ez az akciókártya kivált egy azonnali értékelést (lásd rendőrautó), amit végre kell hajtani.



### Útlezárás

A lapot kijátszó játékos elvesz egy rendőrautót az asztal közepéről és a lerakó-paklira teszi azt.



### Rablás

A lapot kijátszó játékos elvehet egy játékosársa elől egy tetszése szerinti pénzkártyát (ez lehet egy lefordítva- vagy egy felfordítva fekvő kártya) és áthelyezheti azt egy másik játékos elé. Ezt nem teheti az előtte fekvő pénzkártyával. Lefordított lap áthelyezésekor az új tulajdonos megnézheti a kapott lapot.



### Dupla zsákmány

A lapot kijátszó játékos húzhat két lapot a húzó-pakliból, amiket azonnal ki kell játszania. Ha menekülőautót húzott, akkor azt le kell tennie az asztal közepére, majd új lapot húz helyette.

Példa a kártyák elrendezésére:

1. játékos



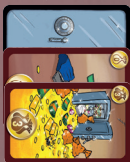
Húzó-pakli



Lerakó-pakli



4. játékos



Menekülőautók



2. játékos



Rendőrautók



3. játékos



## A játék vége

A játéknak azonnal vége, ha valaki felfordítva leteszi a 7. me- nekülőautót az asztalra. Minden játékos összegzi a zsákmányát az előtte felfordítva és lefordítva fekvő lapokból. A gyémántgyűrű és a patkó a fent leírtak szerint kerül értékelésre. A játékot az a játékos nyeri, aki a legnagyobb zsákmányt gyűjtötte. Egyezőség esetén több olyan profi tolvaj van a játékban, akik megnyerték a játékot.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft., 1034 Budapest  
Bécsi út 100. Tel: 388-4122 - Származási hely: EU  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)  
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

