CleptoMania
Subär

Spielanleitung	**1 - 5**
Règles du jeu	**6 - 10**
Instructions	**11 - 15**
Istruzioni del gioco	**16 - 20**
Reglas del juego	**21 - 25**

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.

ATTENTION! Ne convient pas pour les enfants de moins
de 3 ans contient de petites pièces pouvant être absorbées.

WARNING! CHOKING HAZARD. Small parts.
Not for children under 3 years.

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore
ai 3 anni a causa di piccole parti – Pericolo di soffocamento.

ATENCIÓN! No apto para niños menores de 3 años
debido a pequeñas piezas - peligro de asfixia.

Spielidee

CleptoMania ist ein spannendes Gedächtnis- und Konzentrationsspiel für die ganze Familie.
Egal ob als Einzelgänger oder als Diebesbande – in verschiedenen Tatorten geht ihr auf Beutezug und beweist euer Können. Ihr müsst vorsichtig und schnell sein, denn wird ein Alarm ausgelöst oder der Tatort von der Polizei umstellt, ist das Spiel zu Ende. Nur wer alle Herausforderungen meistert, ist ein wahrer Meisterdieb.

Spieler:	1-4 Spieler	Alter:	ab 6 Jahren
Spielzeit:	10+ min	Inhalt:	72 Legekarten, 1 Spielplan und 1 Spielfigur

Spielablauf

In CleptoMania ist jeder Spieler ein Dieb. Es kann alleine oder im Team gespielt werden. Die Karten liegen verdeckt auf dem Tisch, werden vermischt und ausgerichtet. Die Gesamtheit der Karten stellt ein Tatort dar. Ein beliebiger Spieler beginnt mit dem ersten Zug und dreht 2 Karten um. Werden zwei gleiche Karten umgedreht, wird abhängig vom Kartenpaar etwas aktiviert, erbeutet, geöffnet oder der Zug beendet. Werden zwei unterschiedliche Karten (Ausnahme: Alarm und Handschelle) umgedreht, werden beide Karten wieder verdeckt und der Zug ist zu Ende. Hat ein Spieler seinen Zug beendet, rückt die Polizei, die sich auf dem Spielplan befindet, ein Feld näher an den Dieb bzw. das Team. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Wurden alle Schatz- und Schlosskarten erbeutet und der Tatort verlassen, bevor die Polizei den Dieb bzw. das Team gefangen hat, war der Beutezug erfolgreich.

Die Karten

Die Karten unterteilen sich in 4 Kategorien: Schatzkarten, Schlüsselkarten, Schlosskarten und Sicherheitskarten.

Schatzkarten

Es gibt 11 verschiedene Schatzkarten. Werden zwei gleiche Schatzkarten aufgedeckt, bekommt der Spieler den Schatz und darf mit seinem Zug fortfahren. Vom Geld, den Münzen, den Handys und den Goldbarren gibt es jeweils 2 Paare (4 Karten). Von den restlichen Schatzkarten gibt es je 1 Paar (2 Karten).

Geld

Münzen

Auto

Motorrad

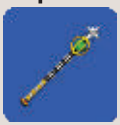
Handy

Uhr

Kette

Goldbarren

Zepter



Reichsapfel

Krone

Schlüsselkarten

Es gibt 4 verschiedene Schlüsselkarten. Sie werden benötigt, um Schlosskarten zu erbeuten. Wenn zwei gleiche Schlüsselkarten aufgedeckt werden, bekommt der Spieler die Karten und darf mit seinem Zug fortfahren. Eine Ausnahme bildet der Turmschlüssel: Hat ein Spieler zwei Turmschlüssel aufgedeckt, darf er eine dritte Karte aufdecken. Ist diese wieder ein Turmschlüssel, darf er noch eine vierte Karte aufdecken. Ist diese ebenfalls ein Turmschlüssel, bekommt der Spieler endlich den Turmschlüssel bzw. die Karten und darf mit seinem Zug fortfahren. Ist die dritte oder vierte aufgedeckte Karte kein Turmschlüssel, müssen die Karten wieder umgedreht werden und der Zug ist zu Ende. **Wichtig:** Nur der Spieler, der die passenden Schlüsselkarten besitzt, kann die entsprechenden Schlosskarten erbeuten.

Schlüssel

Stethoskop

Code

Turmschlüssel

Schlosskarten

Es gibt 4 verschiedene Schlosskarten. Werden zwei gleiche Schlosskarten aufgedeckt und der Spieler besitzt die dazu passenden Schlüsselkarten, bekommt der Spieler die Karten und darf mit seinem Zug fortfahren. Ist der Spieler nicht im Besitz der passenden Schlüsselkarten, müssen die Karten wieder umgedreht werden und der Zug ist zu Ende. Für das 1. Schloss benötigt man den Schlüssel, für das 2. Schloss das Stethoskop, für das 3. Schloss den Code und für das Turmschloss den Turmschlüssel.

1. Schloss

2. Schloss

3. Schloss

Turmschloss

Sicherheitskarten

Es gibt 4 verschiedene Sicherheitskarten: Alarm (12 Karten), Handschellen (6 Karten), Sicherheitsraum (2 Karten) und Ausgang (4 Karten).

Alarm: Werden zwei Alarme oder ein Alarm und eine Handschelle aufgedeckt, wird der Alarm ausgelöst, der Tatort von der Polizei umstellt und das Spiel endet erfolglos. **Hinweis:** Alarme können mithilfe des Sicherheitsraums ausgeschalten und aus dem Spiel genommen werden.

Handschellen: Werden zwei Handschellen oder eine Handschelle und ein Alarm aufgedeckt, wird der Alarm ausgelöst, der Tatort von der Polizei umstellt und das Spiel endet erfolglos. **Hinweis:** Handschellen können nicht mithilfe des Sicherheitsraums ausgeschalten und nicht aus dem Spiel genommen werden.

Sonderregel (alternativ): Wird zu Beginn des Spiels ein Alarm oder eine Handschelle umgedreht und es wurde zuvor noch keine Schatz-, Schlüssel- oder Schlosskarte umgedreht, muss der Spieler keine zweite Karte umdrehen um den Zug zu beenden. Diese Regel soll eine vorzeitige Gefangennahme verhindern.

Sicherheitsraum: Werden beide Sicherheitsräume aufgedeckt, befindet sich der Spieler im Sicherheitsraum und darf eine weitere Karte aufdecken. Ist diese Karte ein Alarm, darf er eine weitere Karte aufgedeckt werden. Ist diese ebenfalls ein Alarm, werden die zwei aufgedeckten Alarme ausgeschalten und aus dem Spiel genommen. Solange sich der Spieler im Sicherheitsraum aufhält, bleibt er am Zug und darf weitere Alarme ausschalten. Deckt der Spieler etwas anderes als ein Alarm auf, muss er diese Karte und die zwei Sicherheitsräume wieder umdrehen und sein Zug ist zu Ende. **Hinweis:** Will der Spieler den Sicherheitsraum verlassen um mit seinem Zug fortzufahren, müssen beide Sicherheitsräume wieder umgedreht werden. Solange eine dritte Karte aufgedeckt ist, kann der Sicherheitsraum nicht verlassen werden.

Ausgang: Es gibt 4 Ausgänge. Werden zwei gleichzeitig aufgedeckt, kann der Spieler den Tatort verlassen und das Spiel beenden. Dies macht nur dann Sinn, wenn zuvor alle Schatz- und Schlosskarten erbeutet wurden. Will der Spieler den Tatort nicht verlassen, muss er die beiden Ausgänge wieder umdrehen und die Polizei ist am Zug.

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt, wie nahe die Polizei dem Dieb bzw. dem Team ist. Die Polizei ist die Spielfigur und in der Mitte befindet sich der Dieb bzw. das Team. Zu Beginn des Spiels hängt die Entfernung vom gewählten Tatort und Schwierigkeitsgrad ab. Jedes Mal wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist die Polizei am Zug und rückt ein Feld vor. Erreicht die Polizei das Feld in der Mitte, wird der Tatort von der Polizei umstellt und das Spiel endet erfolglos.

Die Tatorte

Um die Karten kennenzulernen und die Fähigkeiten zu trainieren, werden nacheinander 5 Tatorte gespielt. Jeder Tatort setzt sich aus einer bestimmten Anzahl von Karten zusammen. Es kann aus drei Schwierigkeitsgraden gewählt werden. Die Startposition der Polizei ist abhängig vom Tatort und dem Schwierigkeitsgrad. Um einen Tatort erfolgreich abzuschließen, müssen alle Schatz- und Schlosskarten erbeutet und der Tatort vor dem Eintreffen der Polizei verlassen werden. Schatz-, Schloss- und Schlüsselkarten gehen in den Besitz des Spielers, der sie erbeutet hat. Wird ein Tatort erfolgreich geplündert, steigt der Dieb bzw. das Team in der Diebesgilde um einen Rang auf und darf sich anschließend an einem schwereren Tatort beweisen. Nur wer die 5 Tatorte erfolgreich beendet, darf sich Meisterdieb nennen.

Tipps: Je größer das Team, desto einfacher das Spiel. Gute Kommunikation und strukturiertes Vorgehen lohnen sich. Regelmäßiges Spielen kann die Kommunikation, Konzentration und das Gedächtnis verbessern. Eine Pause zwischen den Spielen senkt die Fehlerquote. Nerven behalten!

1. Tatort: Madrid – Plaza Mayor

Besteht aus 28 Karten: 8x Alarm, 2x Auto, 2x Motorrad, 4x Geld, 4x Münzen, 4x Ausgang und 4x Handy.

Startposition der Polizei:

Schwer:	14
Mittel:	16
Leicht:	18

Gildenrang bei Erfolg: **Straßendieb**

Mögliche Ausrichtung der Karten:

2. Tatort: Berlin – Potsdamer Platz

Besteht aus 32 Karten: 8x Alarm, 2x Auto, 2x Motorrad, 4x Geld, 4x Münzen, 4x Ausgang, 4x Handy, 2x Uhr und 2x Kette.

Startposition der Polizei:

Schwer:	16
Mittel:	18
Leicht:	20

Gildenrang bei Erfolg: **Ladendieb**

Mögliche Ausrichtung der Karten:

3. Tatort: Rom – Banca d'Italia

Besteht aus 40 Karten: 8x Alarm, 2x Auto, 2x Motorrad, 4x Geld, 4x Münzen, 4x Ausgang, 4x Handy, 2x Uhr, 2x Kette, 2x Schlüssel, 2x 1.Schloss und 4x Goldbarren.

Startposition der Polizei:

Schwer:	20
Mittel:	22
Leicht:	26

Gildenrang bei Erfolg: **Bankräuber**

Mögliche Ausrichtung der Karten:

4. Tatort: Paris – Musée du Louvre

Besteht aus 52 Karten: 12x Alarm, 2x Auto, 2x Motorrad, 4x Geld, 4x Münzen, 4x Ausgang, 4x Handy, 2x Uhr, 2x Kette, 2x Schlüssel, 2x 1.Schloss, 4x Goldbarren, 2x Stethoskop, 2x 2. Schloss, 2x Code und 2x 3. Schloss.

Startposition der Polizei:

Schwer:	26
Mittel:	30
Leicht:	34

Gildenrang bei Erfolg: **Profidieb**

Mögliche Ausrichtung der Karten:

5. Tatort: London – Tower of London

Besteht aus 72 Karten: 12x Alarm, 2x Auto, 2x Motorrad, 4x Geld, 4x Münzen, 4x Ausgang, 4x Handy, 2x Uhr, 2x Kette, 2x Schlüssel, 2x 1.Schloss, 4x Goldbarren, 2x Stethoskop, 2x 2. Schloss, 2x Code, 2x 3. Schloss, 6x Handschellen, 4x Turmschlüssel, 2x Turmschloss, 2x Sicherheitsraum, 2x Zepter, 2x Reichsapfel und 2x Krone.

Besonderheit: Der Tower ist ein geschlossener Bereich und besteht aus 6x Handschellen, 2x Zepter, 2x Reichsapfel und 2x Krone und wird von den restlichen Karten getrennt. Er darf erst nach dem Öffnen des Turmschlosses und dann aber von allen Spielern betreten werden.

Startposition der Polizei:

Schwer:	36
Mittel:	40
Leicht:	44

Gildenrang bei Erfolg: **Meisterdieb**

Mögliche Ausrichtung der Karten:

Alternative Tatorte

Wer neue Herausforderungen sucht oder sich mehr Abwechslung wünscht, kann sich seine eigenen Tatorte gestalten. Zuerst wird aus beliebigen Kartenpaaren ein Tatort erstellt. Erst danach kann die Startposition der Polizei ermittelt werden. Die Startnummer der Polizei sollte ungefähr der Hälfte der benutzten Anzahl von Karten entsprechen. Beispiel: Wird ein Schauplatz aus 60 Karten gebildet, sollte die Startposition der Polizei die 30 sein.

Tipps zum Gestalten:

1. Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann auf die Sicherheitsräume verzichtet werden. Ebenfalls kann die Anzahl der Ausgänge verringert und die Anzahl von Alarmen und Handschellen erhöht werden.

2. Eine andere Möglichkeit die Schwierigkeit zu erhöhen, ist die Schatzkarten, von denen es 2 Paare gibt (Geld, Münzen, Handy und Goldbarren), paarweise mit Zeichen (z.B. A und B oder $ und €) zu markieren. Somit können aus 4 Schatzpaaren bis zu 8 verschiedene Schatzpaare erzeugt werden.

3. Mit den Schlosskarten lassen sich – wie im Tatort London – bis zu 4 geschlossene Bereiche bilden.

Principe du jeu

CleptoMania est un jeu de mémoire et de concentration captivant pour toute la famille.
Que ce soit en solitaire ou en bande, vous partirez pour différents lieux du crime pour y prouver vos compétences. Vous devez être prudent et rapide, car si une alarme est déclenchée ou si le lieu du crime est encerclé par la police, le jeu est terminé. Seul celui qui relève tous les défis est un vrai maître-voleur.

Joueurs:	1 à 4 joueurs	Âge:	à partir de 6 ans
Durée du jeu:	10+ min.	Contenu:	72 cartes, 1 plan de jeu et 1 figurine

Déroulement du jeu

Dans le jeu CleptoMania, chaque joueur est un voleur. On peut jouer seul ou en équipe. Les cartes faces invisibles sont mélangées et réparties sur la table. La totalité des cartes représente un lieu du crime. Un joueur quelconque commence et retourne 2 cartes. Si un joueur retourne deux cartes identiques, quelque chose sera activé, volé, ouvert (en fonction de la paire de cartes) ou le tour est terminé. Si le joueur retourne deux cartes différentes (exception : carte Alarme et Menottes), les deux cartes sont couvertes de nouveau et le tour est terminé. Une fois qu'un joueur a terminé son tour, la police, qui se trouve sur le plan de jeu, avance d'une case vers le voleur ou la bande de voleurs. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de jouer dans le sens horaire. Si toutes les cartes Trésors et Serrures ont été pillées et que le lieu du crime a été quitté, avant que la police n'attrape le voleur ou la bande de voleurs, le pillage est considéré comme réussi.

Les cartes

Il y a 4 catégories de cartes : les cartes Trésors, les cartes Clés, les cartes Serrures et les cartes Sécurité.

Les cartes « Trésors »

Il y a 11 cartes Trésors différentes. Si un joueur retourne deux cartes Trésors identiques, il reçoit le trésor et peut continuer à jouer. Il y a toujours 2 paires (4 cartes) de billets d'argent, de monnaie, de téléphones portables et de lingots d'or. Et il y a chaque fois 1 paire (2 cartes) des cartes Trésors restantes.

Billets

Monnaie

Voiture

Moto

Portable

Montre

Collier

Lingots d'or

Sceptre

Globe

Couronne

Les cartes « Clés »

Il y a 4 cartes Clés différentes. Ces cartes sont nécessaires pour capturer les cartes Serrures. Si un joueur retourne deux cartes Serrures identiques, il reçoit les cartes et peut continuer à jouer. La clé Tour fait exception à la règle : Si un joueur retourne deux clés Tour, il peut retourner une troisième carte. Si cette carte est de nouveau une clé Tour, il peut retourner une quatrième carte. Si celle-ci est une fois de plus une clé Tour, le joueur reçoit enfin la clé Tour ou les cartes et peut continuer à jouer. Si la troisième ou la quatrième carte retournée n'est pas une clé Tour, le joueur doit de nouveau retourner les cartes face invisible et son tour est terminé. **Important:** seul le joueur qui possède les cartes Clés correspondantes, peut capturer les cartes Serrure respectives.

Clé

Stéthoscope

Code

Clé Tour

Les cartes « Serrures »

Il y a 4 cartes Serrures différentes. Si le joueur retourne deux cartes Serrures identiques et s'il est en possession des cartes Clés correspondantes, il reçoit les cartes et peut continuer à jouer. Si le joueur n'est pas en possession des cartes Serrures correspondantes, il doit de nouveau retourner les cartes face invisible et son tour est terminé. Pour la 1e serrure, on a besoin de la clé; pour la 2e serrure on a besoin du stéthoscope; pour la 3e serrure on a besoin du code et pour la serrure Tour on a besoin de la clé Tour.

1e serrure

2e serrure

3e serrure

Serrure Tour

Les cartes « Sécurité »

Il y a 4 cartes Sécurité différentes. Alarme (12 cartes), Menottes (6 cartes), Zone de sécurité (2 cartes) et Sortie (4 cartes).

Alarme: Si 2 cartes Alarme ou 1 carte Alarme et 1 carte Menottes sont retournées, l'alarme est déclenchée, le lieu du crime est encerclé par la police et le jeu se termine sans succès. **Note:** Les alarmes peuvent être désactivées et éliminées du jeu au moyen de la Zone de sécurité.

Menottes: Si 2 cartes Menottes ou bien 1 carte Menottes et 1 carte Alarme sont retournées, l'alarme est déclenchée, le lieu du crime est encerclé par la police et le jeu se termine sans succès. **Note:** les cartes Menottes ne peuvent pas être désactivées au moyen de la Zone de sécurité et ne peuvent pas être éliminées du jeu.

Exception (alternative): Si au début du jeu, 1 carte Alarme ou 1 carte Menottes est retournée et qu'aucune carte Trésor, Clé ou Serrure n'a été retournée préalablement, le joueur ne doit pas retourner une deuxième carte pour terminer son tour. Cette règle de jeu est sensée empêcher toute arrestation prématurée.

Zone de sécurité: Si les deux cartes Zones de sécurité sont retournées, le joueur se trouve dans la zone de sécurité et peut retourner une autre carte. Si cette carte est une carte Alarme, il peut encore retourner une carte. Si cette carte est également une carte Alarme, les deux cartes Alarmes retournées sont désactivées et éliminées du jeu. Dès que le joueur se trouve dans la Zone de sécurité, il continue à jouer et peut désactiver d'autres alarmes. Si le joueur retourne une autre carte qu'une carte Alarme, il doit de nouveau retourner cette carte ainsi que les deux cartes Zones de sécurité face invisible et son tour est terminé. **Note:** si le joueur souhaite quitter la zone de sécurité pour poursuivre son tour, il faut de nouveau retourner les deux cartes Zones de sécurité. Il ne peut pas quitter la zone de sécurité aussi longtemps qu'une troisième carte est découverte.

Sortie: Il y a 4 sorties. Si deux cartes Sorties sont retournées simultanément, le joueur peut quitter le lieu du crime et terminer le jeu. Cela n'a de sens que si auparavant toutes les cartes Trésor et Serrure ont été capturées. Si le joueur ne souhaite pas quitter le lieu du crime, il doit de nouveau retourner les deux cartes Sorties et c'est au tour de la police de jouer.

Le plan de jeu

Le plan de jeu montre en permanence la distance entre la police et le voleur ou la bande de voleurs. La police est la figurine de jeu. Le voleur ou la bande de voleurs se trouve au centre. Au début du jeu, la distance dépend du lieu du crime et du degré de difficulté choisis. Chaque fois qu'un joueur termine son tour, c'est au tour de la police de jouer. Celle-ci avance d'une case. Une fois que la police arrive sur la case au milieu, le lieu du crime est encerclé par la police et le jeu se termine sans succès.

Les lieux du crime

Pour se familiariser avec les cartes et pour entraîner les aptitudes, 5 lieux du crime sont joués consécutivement. Chaque lieu du crime comporte un certain nombre de cartes. On peut choisir entre trois degrés de difficultés. La position de départ de la police dépend du lieu du crime et du degré de difficulté. Pour mener à bien un lieu du crime, il faut avoir capturé toutes les cartes Trésor et Serrure et le lieu du crime est à quitter avant l'arrivée de la police. Les cartes Trésor, Serrure et Clé deviennent la propriété du joueur qui les a capturées. Si un lieu du crime a été pillé avec succès, le voleur ou la bande de voleurs gravit d'un gradin les échelons de la guilde des voleurs et peut par la suite prouver ses aptitudes sur un lieu du crime plus difficile. Seul celui qui a terminé avec succès les 5 lieux du crime peut se nommer maître-voleur.

Tuyaux: plus la bande de voleurs est grande, plus le jeu est facile. Une bonne communication et une manière de procéder structurée sont essentielles. Le fait de jouer régulièrement à ce jeu peut améliorer la communication, la concentration et la mémoire. Une pause entre les jeux diminue le taux d'erreurs.

1e lieu du crime: Madrid – Plaza Mayor

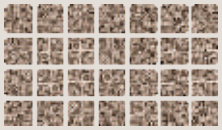
Composé de 28 cartes: 8 alarmes, 2 voitures, 2 motos, 4 billets, 4 monnaie, 4 sorties et 4 portables.

Position de départ de la police:

Difficile:	14
Moyen:	16
Facile:	18

Rang dans la guilde des voleurs
en cas de succès: **Voleur à la tire**

Alignement possible des cartes:



2e lieu du crime: Berlin – Potsdamer Platz

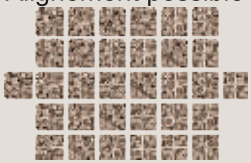
Composé de 32 cartes: 8 alarmes, 2 voitures, 2 motos, 4 billets, 4 monnaie, 4 sorties, 4 portables, 2 montres et 2 colliers.

Position de départ de la police:

Difficile:	16
Moyen:	18
Facile:	20

Rang dans la guilde des voleurs
en cas de succès: **Voleur à l'étalage**

Alignement possible des cartes:



3e lieu du crime: Rome – Banca d'Italia

Composé de 40 cartes : 8 alarmes, 2 voitures, 2 motos, 4 billets, 4 monnaie, 4 sorties, 4 portables, 2 montres, 2 colliers, 2 clés, 2 x 1e serrure et 4 lingots d'or.

Position de départ de la police:

Difficile:	20
Moyen:	22
Facile:	26

Rang dans la guilde des voleurs
en cas de succès: **Voleur de banque**

Alignement possible des cartes:

4e lieu du crime: Paris – Musée du Louvre

Composé de 52 cartes: 12 alarmes, 2 voitures, 2 motos, 4 billets, 4 monnaie, 4 sorties, 4 portables, 2 montres, 2 colliers, 2 clés, 2x 1e serrure, 4 lingots d'or, 2 stéthoscopes, 2 x 2e serrure, 2 codes et 2 x 3e serrure.

Position de départ de la police:

Difficile:	26
Moyen:	30
Facile:	34

Rang dans la guilde des voleurs
en cas de succès: **Voleur pro**

Alignement possible des cartes:

5e lieu du crime: Londres – Tour de Londres

Composé de 72 cartes: 12 alarmes, 2 voitures, 2 motos, 4 billets, 4 monnaie, 4 sorties, 4 portables, 2 montres, 2 colliers, 2 clés, 2x 1e serrure, 4 lingots d'or, 2 stéthoscopes, 2 x 2e serrure, 2 codes, 2 x 3e serrure, 6 menottes, 4 clés Tour, 2 serrures Tour, 2 Zones de sécurité, 2 sceptres, 2 globes et 2 couronnes.

Particularité: La tour est une zone fermée. Elle est composée de 6 menottes, 2 sceptres, 2 globes et 2 couronnes et est séparée des cartes restantes. On peut uniquement y accéder après l'ouverture de la serrure Tour et tous les joueurs peuvent alors y accéder.

Position de départ de la police:

Difficile:	36
Moyen:	40
Facile:	44

Rang dans la guilde des voleurs en cas de succès: **Maître-voleur**

Alignement possible des cartes:

Lieux du crime alternatifs

Ceux qui cherchent de nouveaux défis ou qui souhaitent davantage de variété, peuvent créer leurs propres lieux du crime. Tout d'abord, un lieu du crime est créé à partir de paires de cartes arbitraires. Ce n'est qu'après qu'on détermine la position de départ de la police. Le numéro de départ de la police doit correspondre approximativement à la moitié des cartes utilisées. Exemple: si un lieu du crime est créé à partir de 60 cartes, la position de départ de la police devrait être la position 30.

Tuyaux pour la conception:

1. Pour augmenter le degré de difficulté, on peut se passer des zones de sécurité. On peut également diminuer le nombre de cartes Sorties et augmenter le nombre de cartes Alarmes et Menottes.

2. Une autre façon d'augmenter le degré de difficulté, est de marquer les cartes Trésor, dont il y a 2 paires (billets, monnaie, portable et lingots d'or) par paire avec des caractères (p. ex. A et B ou $ et €). Ainsi, on peut créer jusqu'à 8 paires de cartes Trésor à partir de 4 paires de cartes Trésor.

3. Avec les cartes Serrure, on peut créer jusqu'à 4 zones fermées comme pour le lieu du crime « Londres ».

Game concept

CleptoMania is an exciting game of memory and concentration for the whole family.
Play it solo or as a gang of thieves – at the various crime scenes, you are looking for loot and demonstrating your skills. You need to be careful and quick, because if an alarm goes off or the site is surrounded by police, the game is over. Only if you master all the challenges will you be a true master thief.

Players:	1-4 players	Age:	from 6 years
Game duration:	10+ mins.	Contents:	72 cards, 1 game board and 1 figure

Playing the game

In CleptoMania, every player is a thief. You can play on your own or in a team. The cards are laid face down on the table, are then mixed and arranged. The complete array of cards represents the scene of a crime. One player takes the first turn and flips over 2 cards. If two cards are turned over that are the same, something is activated, acquired, opened or the turn ends, depending on the cards. If two different cards are turned over (the exceptions are the alarm and the handcuffs), both cards are placed face down again and the turn ends. Once a player has finished his or her turn, the police, who are on the game board, move one space closer to the thief or the team. Then it is then next player's turn moving clockwise. If all the treasure and lock cards have been taken and the scene of the crime abandoned before the police have caught the thief or the team, the raid has been successful.

The cards

The cards are divided into 4 categories: Treasure cards, key cards, lock cards and security cards.

Treasure cards

There are 11 different treasure cards. If two identical treasure cards are turned over, the player gets the treasure and is allowed to continue with his or her turn. There are two pairs (i.e. 4 cards) each of the money, the coins, the mobile phones and the gold bars. There is one pair (i.e. 2 cards) each of the remaining treasure cards.

Money

Coins

Car

Motorbike

Mobile phone

Watch

Necklace

Gold bar

Sceptre

Orb

Crown

Key cards

There are 4 different key cards. You will need these to get lock cards. If two identical key cards are turned over, the player gets the cards and is allowed to continue with his or her turn. The tower key is an exception: If a player has turned over two tower keys, he or she may turn over a third card. If this card is once again a tower key, the player may turn over a fourth card. If the fourth card is also a tower key, the player finally gets the tower key (that is to say the cards) and can continue with his or her turn. If the the third or fourth card turned over is not a tower key, the cards must be placed face down again and the turn is ended. **Important:** Only the player holding the appropriate key cards can obtain the matching lock cards.

Key

Stethoscope

Code

Tower key

Lock cards

There are 4 different lock cards. If two identical lock cards are turned over and the player has the matching key cards, the player will get these lock cards and can continue with his or her turn. If the player does not possess the matching key cards, the lock cards must be turned face down again and the turn ends. For the 1st lock you need the key, for the 2nd lock the stethoscope, for the 3rd lock the code and for the tower lock the tower key.

1st lock

2nd lock

3rd lock

Tower lock

Security cards

There are 4 different security cards: Alarm (12 cards), Handcuffs (6 cards), Safe room (2 cards) and Exit (4 cards).

Alarm: If two alarm cards or an alarm and a handcuff card are turned over, the alarm is set off, the crime scene is surrounded by police and the game ends without success. **Note:** Alarms can be switched off using the safe room and removed from the game.

Handcuffs: If two handcuff cards or one handcuff and one alarm card are turned over, the alarm is set off, the crime scene is surrounded by police and the game ends without success. **Note:** Handcuffs cannot be switched off using the safe room and cannot be removed from the game.

Special rules (alternatives): If at the beginning of the game an alarm or handcuff card is turned over and no treasure, key or lock card has been turned over beforehand, the player does not have to flip over a second card to end the turn. These rules are intended to prevent premature capture.

Safe room: If both safe room cards are turned over, the player is in the safe room and may turn over another card. If this card is an alarm, the player is allowed to turn over yet another card. If this is also an alarm, the two alarms turned over are switched off and removed from the game. As long as the player is in the safe room, it is still his or her turn and the player may switch off further alarms. If the player turns over something other than an alarm, he or she needs to replace this card and the two safe room cards face down and his or her turn ends. **Note:** If the player wants to leave the safe room to continue with his or her turn, both safe room cards must be turned face down again. It is not possible to leave the safe room until a third card has been turned over.

Exit: There are 4 exit cards. If two are turned over at the same time, the player may leave the scene of the crime and end the game. This move only makes sense if all the treasure and lock cards have been gained beforehand. If the player does not want to leave the scene, he or she needs to turn the two exit cards face down again and it's now the turn of the police.

The game board

The game board shows how close the police are to the thief or the team. The police are represented by the figurine and the thief or team is in the centre of the board. At the beginning of the game, the distance between them depends on the chosen crime scene and the level of difficulty. Whenever a player has finished his or her turn, it's the turn of the police and the figurine moves one space forwards. If the police figurine reaches the space in the centre, the crime scene is surrounded by police and the game ends without success.

The crime scenes

In order to get to know the cards and train skills, 5 crime scenes are played one after the other. Each crime scene is composed of a certain number of cards. There is a choice of three levels of difficulty. The police start position depends on the crime scene and the level of difficulty. To complete a crime scene successfully, all the treasure and lock cards must be obtained and the crime scene left before the police arrive. Treasure, lock and key cards become the property of the player who won them. If a crime scene is successfully plundered, the thief or the team are promoted by one rank in the Guild of Thieves and can then prove themselves at a more difficult crime scene. Only those who successfully complete the 5 crime scenes may call themselves master thieves.

Tips: The larger the team, the easier the game is to play. Good communication and a structured way of proceeding are well worth while. Regular playing can improve communication, concentration and memory. Taking a break between games will lower the number of errors. Keep your nerve!

1. Crime scene: Madrid – Plaza Mayor

Comprises 28 cards: 8x alarms, 2x cars, 2x motorbikes, 4x money, 4x coins, 4x exits and 4x mobile phones.

Start position of the police:

Difficult:	14
Medium:	16
Easy:	18

Guild rank if successful: **Street thief**

Possible arrangement of cards

2. Crime scene: Berlin – Potsdamer Platz

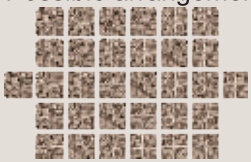
Comprises 32 cards: 8x alarms, 2x cars, 2x motorbikes, 4x money, 4x coins, 4x exits, 4x mobile phones, 2 watches and 2 necklaces.

Start position of the police:

Difficult:	16
Medium:	18
Easy:	20

Guild rank if successful: **Shoplifter**

Possible arrangement of cards



3. Crime scene: Rome – Banca d'Italia

Comprises 40 cards: 8x alarms, 2x cars, 2x motorbikes, 4x money, 4x coins, 4x exits, 4x mobile phones, 2x watches, 2x necklaces, 2x keys, 2x 1st lock and 4x gold bars.

Start position of the police:

Difficult:	20
Medium:	22
Easy:	26

Guild rank if successful: **Bank robber**

Possible arrangement of cards

4. Crime scene: Paris – Musée du Louvre

Comprises 52 cards: 12x alarms, 2x cars, 2x motorbikes, 4x money, 4x coins, 4x exits, 4x mobile phones, 2x watches, 2x necklaces, 2x keys, 2x 1st lock, 4x gold bars, 2x stethoscope, 2x 2nd lock, 2x code and 2x 3rd lock.

Start position of the police:

Difficult:	26
Medium:	30
Easy:	34

Guild rank if successful: **Professional thief**

Possible arrangement of cards

5. Crime scene: London – Tower of London

Comprises 72 cards: 12x alarms, 2x cars, 2x motorbikes, 4x money, 4x coins, 4x exits, 4x mobile phones, 2x watches, 2x necklaces, 2x keys, 2x 1st lock, 4x gold bars, 2x stethoscope, 2x 2nd lock, 2x code, 2x 3rd lock, 6x handcuffs, 4x tower keys, 2x safe rooms, 2x sceptres, 2x orbs and 2x crowns.

Special feature: The Tower is a locked area and comprises 6x handcuffs, 2x sceptres, 2x orbs and 2x crowns, and is kept separate from the other cards. It may only be entered after the opening of the tower lock, but then all the players have access.

Start position of the police:

Difficult:	36
Medium:	40
Easy:	44

Guild rank if successful: **Master thief**

Possible arrangement of cards

Alternative crime scenes

If you are looking for new challenges or if you want more variety, you can design your own crime scenes. First of all, a crime scene is put together from a number of card pairs of your choice. After this, you can determine the start position of the police. The starting number of the police should correspond to about half the number of cards used. Example: If a scene is formed from 60 cards, the start position of the police should be 30.

Tips on designing:

1. To increase the level of difficulty, you could do without the safe rooms. Also, the number of exits can be reduced and the number of alarms and handcuffs increased.

2. Another option for increasing difficulty is to mark those treasure cards of which there are two pairs (money, coins, mobile phones and gold bars) with signs to form pairs (e.g. A and B or $ and €). In this way, up to 8 different treasure pairs can be created from the the 4 treasure pairs.

3. The lock cards can be used to create up to 4 locked areas – as with the London crime scene.

Scopo del gioco

CleptoMania è un avvincente gioco di riflessione e concentrazione per tutta la famiglia.
Da soli o con la vostra banda, fate razzia in diverse scene del crimine e dimostrate la vostra abilità di ladri. Dovrete essere attenti e veloci, perché se suona l'allarme o se la polizia vi circonda il gioco finisce. Solo chi riesce a superare tutte le difficoltà potrà considerarsi un ladro provetto.

Giocatori:	1-4 giocatori	Età:	dai 6 anni
Durata del gioco:	10+ min	Contenuto:	72 carte, 1 tabellone e 1 segnalino

Regole del gioco

In CleptoMania ogni giocatore è un ladro. Si può giocare da soli o in squadra. Le carte vanno mescolate e disposte sul tavolo coperte. L'insieme delle carte rappresenta una scena del crimine. Un giocatore qualsiasi inizia e gira 2 carte. Se vengono girate due carte uguali, si attiva un allarme, si prende un bottino, si scassina una serratura oppure si finisce il turno, a seconda del tipo di carte scoperte. Se invece le carte girate sono diverse (tranne nel caso di allarme e manette), bisogna ricoprirle e finisce il turno. Quando un giocatore ha terminato il proprio turno, la polizia, che si trova sul tabellone, si avvicina di una casella al ladro o alla banda di ladri. Il gioco prosegue con il giocatore successivo in senso orario. Se sono state prese tutte le carte tesoro e serratura e il ladro o la banda di ladri ha lasciato la scena del crimine prima che intervenisse la polizia, il furto è riuscito.

Le carte

Le carte si dividono in 4 categorie: carte tesoro, carte chiave, carte serratura e carte sicurezza.

Carte tesoro

Ci sono 11 diverse carte tesoro. Se si scoprono due carte tesoro uguali, il giocatore prende il tesoro e può continuare con il proprio turno. Ci sono due coppie di carte (4 carte) per banconote, monete, cellulare e lingotti, mentre c'è una sola coppia di carte per gli altri tesori.

Banconote

Monete

Auto

Moto

Cellulare

Orologio

Catena

Lingotti

Scettro

Corona

Globo imperiale

Carte chiave

Ci sono 4 diverse carte chiave. Servono per catturare le carte serratura. Se il giocatore scopre due carte chiave uguali, prende le carte e può proseguire il proprio turno. Eccetto per la chiave della torre: se un giocatore scopre due carte con la chiave della torre, può scoprirne una terza. Se anche questa è la chiave della torre, può scoprirne una quarta. Se anche la quarta è la chiave della torre, il giocatore prende la chiave della torre ovvero le carte e può proseguire con il proprio turno. Se la terza o quarta carta scoperta non è una chiave della torre, le carte vanno nuovamente coperte e termina il turno del giocatore. **Importante:** soltanto il giocatore che ha le carte chiave giuste può prendere le carte serratura corrispondenti.

Chiave

Stetoscopio

Codice

Chiave della torre

Carte serratura

Ci sono 4 diverse carte serratura. Se vengono scoperte due carte serratura uguali e il giocatore ha le carte chiave corrispondenti, può prendere le carte e proseguire con il proprio turno. Se il giocatore non ha le carte chiave corrispondenti, dovrà ricoprire le carte e passare il turno ad un altro. Per aprire la 1ª serratura serve la chiave, per aprire la 2ª serratura serve lo stetoscopio, per aprire la 3ª serratura serve il codice e per aprire la serratura della torre serve la chiave della torre.

1ª serratura

2ª serratura

3ª serratura

serratura della torre

Carte sicurezza

Ci sono 4 diverse carte sicurezza: Allarme (12 carte), Manette (6 carte), Area di sicurezza (2 carte) e Uscita (4 carte).

Allarme: Se vengono scoperti due allarmi o un allarme e una manetta, scatta l'allarme, la polizia circonda la zona e finisce il gioco. **Nota:** Gli allarmi possono essere spenti con l'area di sicurezza e tolti dal gioco.

Manette: Se si scoprono due manette o una manetta e un allarme, scatta l'allarme, la polizia circonda la zona e finisce il gioco. **Nota:** le manette non possono essere disattivate con l'area di sicurezza e non possono essere tolte dal gioco.

Regola speciale (alternativa): Se viene scoperto un allarme o una manetta all'inizio del gioco senza che prima siano state trovate carte tesoro, chiave o serratura, il giocatore non deve girare una seconda carta per terminare il turno. Questa regola serve a evitare di essere catturati troppo presto.

Area di sicurezza: Se sono state scoperte entrambe le aree di sicurezza, il giocatore si trova nell'area di sicurezza, quindi può scoprire un'altra carta. Se questa carta è un allarme, può scoprire un'altra carta. Se anche questa è un allarme, i due allarmi scoperti sono disattivati e tolti dal gioco. Fintanto che il giocatore si trova nell'area di sicurezza, mantiene il proprio turno e può spegnere altri allarmi. Se il giocatore scopre una carta diversa da un allarme, deve ricoprire questa carta e le due aree di sicurezza e passare il turno al giocatore successivo. **Nota:** se il giocatore vuole lasciare l'area di sicurezza per proseguire con il proprio turno, dovrà ricoprire le due carte con l'area di sicurezza. Fintanto che una terza carta è scoperta non è possibile lasciare l'area di sicurezza.

Uscita: Ci sono 4 uscite. Se vengono scoperte due uscite contemporaneamente, il giocatore può lasciare la scena del crimine e terminare il gioco. Questa operazione può essere utile se le carte tesoro e serratura sono già state prese tutte. Se il giocatore non vuole lasciare la scena del crimine, deve rigirare le due uscite e passa il turno alla polizia.

Il tabellone

Il tabellone mostra quanto è vicina la polizia al ladro o alla banda di ladri. La polizia è il segnalino e al centro si trova il ladro o la banda di ladri. All'inizio del gioco, la posizione della polizia dipende dalla scena del crimine scelta e dal grado di difficoltà. Ogni volta che un giocatore ha terminato il proprio turno, tocca alla polizia, che avanza di una casella. Quando la polizia raggiunge la casella al centro, circonda l'area e il gioco termina senza vincitori.

Le scene del crimine

Per conoscere le carte ed esercitarsi, si può giocare usando le 5 scene del crimine una dopo l'altra. Ogni scena del crimine è composta da un numero ben preciso di carte. Si possono scegliere tre gradi di difficoltà. La posizione di partenza della polizia dipende dalla scena del crimine e dal grado di difficoltà. Per terminare il colpo con successo, bisogna prendere tutte le carte tesoro e serratura e lasciare la scena del crimine prima che arrivi la polizia. Le carte tesoro, serratura e chiave sono del giocatore che le trova. Se si riesce a saccheggiare una scena del crimine, il ladro o la banda di ladri sale di un rango e può mettersi alla prova in un colpo più difficile. Solo chi riesce a rubare il bottino in tutte e 5 le scene del crimine può definirsi un ladro provetto.

Suggerimenti: più grande è la squadra (la banda di ladri), più è facile riuscire a mettere a segno il colpo. Con una buona comunicazione e agendo con prudenza si potrà arrivare più facilmente alla vittoria. Giocando regolarmente si possono migliorare le capacità di comunicazione, concentrazione e riflessione. Fare una pausa tra un gioco e l'altro è utile per diminuire la frequenza degli errori. Tenete i nervi saldi!

1ª scena del crimine: Madrid – Plaza Mayor

È composta da 28 carte: 8 x allarme, 2 x auto, 2 x moto, 4 x banconote, 4 x monete, 4 x uscite e 4 x cellulari.

Posizione di partenza della polizia:

Difficile:	14
Media:	16
Facile:	18

Qualifica in caso di successo: **Borseggiatore**

Possibile disposizione delle carte:

2ª scena del crimine: Berlino – Potsdamer Platz

È composta da 32 carte: 8 x allarme, 2 x auto, 2 x moto, 4 x banconote, 4 x monete, 4 x uscite, 4 x cellulari, 2 x orologi e 2 x catena.

Posizione di partenza della polizia:

Difficile:	16
Media:	18
Facile:	20

Qualifica in caso di successo: **Ladro di negozi**

Possibile disposizione delle carte:

3ª scena del crimine: Roma – Banca d'Italia

È composta da 40 carte: 8x allarme, 2x auto, 2x moto, 4x banconote, 4x monete, 4x uscite, 4x cellulare, 2x orologio, 2x catena, 2x chiave, 2x 1ª serratura e 4x lingotti.

Posizione di partenza della polizia:

Difficile:	20
Media:	22
Facile:	26

Qualifica in caso di successo: **Rapinatore di banca**

Possibile disposizione delle carte:

4ª scena del crimine: Parigi – Musée du Louvre

È composta da 52 carte: 12x allarme, 2x auto, 2x moto, 4x banconote, 4x monete, 4x uscite, 4x cellulare, 2x orologio, 2x catena, 2x chiave, 2x 1ª serratura, 4x lingotti, 2x stetoscopio, 2x 2ª serratura, 2x codice e 2x 3ª serratura.

Posizione di partenza della polizia:

Difficile:	26
Media:	30
Facile:	34

Qualifica in caso di successo: **Ladro professionista**

Possibile disposizione delle carte:

5° scena del crimine: Londra – Tower of London

È composta da 72 carte: 12x allarme, 2x auto, 2x moto, 4x banconote, 4x monete, 4x uscite, 4x cellulare, 2x orologio, 2x catena, 2x chiave, 2x 1ª serratura, 4x lingotti, 2x stetoscopio, 2x 2ª serratura, 2x codice e 2x 3ª serratura, 6x manette, 4x chiave della torre, 2x serratura della torre, 2x area di sicurezza, 2x scettro, 2x globo imperiale e 2x corone.

Particolarità: La Tower è un'area chiusa ed è composta da 6x manette, 2x scettri, 2x globo imperiale e 2x corona e viene separata dalle altre carte. Soltanto dopo aver aperto la serratura della torre può essere penetrata, e da tutti i giocatori.

Posizione di partenza della polizia:

Difficile:	36
Media:	40
Facile:	44

Qualifica in caso di successo: **Ladro provetto**

Possibile disposizione delle carte:

Scene del crimine alternative

Chi cerca nuove sfide o preferisce cambiare ogni tanto, può creare scene del crimine a piacere. Prima bisognerà creare una scena del crimine con le coppie di carte preferite. Solo a questo punto si calcola la posizione di partenza della polizia. Il numero di partenza della polizia deve essere più o meno la metà del numero di carte usate. Esempio: Se viene creata una scena del crimine di 60 carte, la posizione di partenza della polizia deve essere la numero 30.

Consigli:

1ª Per aumentare la difficoltà, si può rinunciare alle aree di sicurezza. Inoltre si può ridurre il numero di uscite e aumentare il numero di allarmi e manette.

2ª Un'altra alternativa per aumentare la difficoltà consiste nel segnare le carte tesoro, di cui sono presenti 2 coppie ciascuno (banconote, monete, cellulare e lingotti), a due a due con un simbolo (ad es. A e B oppure $ e €). In questo modo da 4 coppie di tesori si possono creare fino a 8 diverse coppie di tesori.

3ª Con le carte serratura, come sulla scena del crimine di Londra, si possono formare fino a 4 aree chiuse.

Idea básica del juego

CleptoMania es un juego sugestivo para toda la familia e ideado para estimular la memoria y la concentración. Sea en solitario o como banda de ladrones – de lo que se trata es de ir en busca de botín en los diversos escenarios del crimen y, además, de demostrar vuestra habilidad. Tenéis que proceder con sumo cuidado y rapidez, pues en cuanto se dispare una alarma o la policía rodee el escenario del crimen, se terminará el juego. Sólo aquel jugador que salga airoso de todas las misiones, será un verdadero ladrón de guante blanco.

Jugadores:	1 a 4 jugadores	Edad:	desde los 6 años
Duración del juego:	10+ min	Contenido:	72 cartas, 1 tablero y 1 ficha de juego

Cómo jugar

En CleptoMania es cada jugador un ladrón. Se puede jugar en solitario o en banda. Las cartas se ponen boca abajo en la mesa, se barajan y ponen en posición. La totalidad de las cartas representa un escenario del crimen. Un jugador cualquiera empieza con el primer turno y da la vuelta a 2 cartas. Si da la vuelta a dos cartas iguales, se activará, capturará, abrirá algo o bien se terminará el turno en función de la pareja de cartas. Si da la vuelta a dos cartas diferentes (excepción: alarma y esposas), se volverán a tapar las dos cartas y el turno se ha terminado. Una vez haya terminado un jugador su turno, avanza la policía, que se encuentra en el tablero de juego, una casilla hacia el ladrón o hacia la banda. A continuación, se sigue jugando en el sentido horario, es decir, le tocará el turno al siguiente jugador a la izquierda del primero. Si se capturan todas las cartas de tesoro y cerradura y se sale del escenario del crimen antes de que la policía haya atrapado al ladrón o a la banda, significa que se ha tenido éxito en la busca de botín.

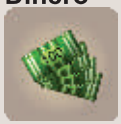
Las cartas

Las cartas se dividen en 4 categorías: cartas de tesoro, cartas de llave, cartas de cerradura y cartas de seguridad.

Cartas de tesoro

Hay 11 cartas diferentes de tesoro. Si se destapan dos cartas de tesoro iguales, el jugador obtendrá el tesoro y podrá seguir jugando en su turno. De dinero, monedas, móviles y barras de oro hay en cada caso 2 parejas (4 cartas). De las otras cartas de tesoro hay en cada caso 1 pareja (2 cartas).

Dinero

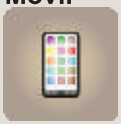


Monedas

Coche

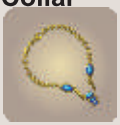
Motocicleta

Móvil



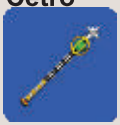
Reloj

Collar



Barras de oro

Cetro



Corona

Globo imperial

Cartas de llave

Hay 4 cartas diferentes de llave. Se necesitan para hacerse con las cartas de cerradura. Si se destapan dos cartas de llave iguales, el jugador se quedará con las cartas y podrá seguir jugando en su turno. Con excepción de la llave de la torre: Si un jugador ha destapado dos llaves de la torre, podrá destapar una tercera carta. Si ésta fuera de nuevo una llave de la torre, podrá volver a destapar una cuarta carta. Si ésta fuera igualmente una llave de la torre, se quedará el jugador por fin con la llave de la torre o las cartas, resp. y podrá seguir jugando en su turno. Si la tercera o cuarta carta destapada no fuera una llave de la torre, el jugador deberá volver a dar la vuelta a las cartas y su turno se termina aquí. **Importante:** sólo el jugador que tenga las cartas de llave adecuadas, podrá hacerse con las cartas de cerradura correspondientes.

Llave

Estetoscopio

Código

Llave de la torre

Cartas de cerradura

Hay 4 cartas diferentes de cerradura. Si se destapan dos cartas de cerradura iguales y el jugador posee las cartas de llave adecuadas, se quedará el jugador con las cartas y podrá continuar jugando en su turno. Si el jugador no está en posesión de las cartas de llave adecuadas, deberá volver a dar la vuelta a las cartas y terminar su turno. Para la cerradura 1 se necesita la llave, para la cerradura 2 el estetoscopio, para la cerradura 3 el código y para la cerradura de la torre hay que poseer la llave de la torre.

Cerradura 1

Cerradura 2

Cerradura 3

Cerradura de la torre

Cartas de seguridad

Hay 4 cartas diferentes de seguridad: Alarma (12 cartas), esposas (6 cartas), sala de seguridad (2 cartas) y salida (4 cartas).

Alarma: Si se destapan dos alarmas o una alarma y unas esposas, se disparará la alarma, la policía rodeará el escenario del crimen y el juego se termina sin botín. **Nota:** Las alarmas se pueden desconectar con ayuda de la sala de seguridad y retirar del juego.

Esposas: Si se destapan dos esposas o una alarma y unas esposas, se disparará la alarma, la policía rodeará el escenario del crimen y el juego se termina sin botín.
Nota: Las esposas no se pueden desconectar con ayuda de la sala de seguridad ni retirar del juego.

Reglas especiales del juego (alternativa): Si al comenzar el juego se destapa una alarma o unas esposas sin haber dado la vuelta antes a una carta de tesoro, llave o cerradura, el jugador no tendrá que dar la vuelta a una segunda carta para terminar el turno. Está pensado para evitar una captura o detención antes de tiempo.

Sala de seguridad: Si se destapan ambas salas de seguridad, el jugador se encontrará en la sala de seguridad y podrá destapar una carta más. Si fuera esta carta una alarma, podrá destapar una carta más. Si esta última fuera igualmente una alarma, se desconectarán las dos alarmas destapadas y quitarán del juego. Mientras el jugador permanezca en la sala de seguridad, podrá seguir jugando en su turno y desconectar otras alarmas. Si el jugador destapa otra cosa diferente a una alarma, tendrá en este caso que volver a dar la vuelta a esta carta y a las dos salas de seguridad y terminará su turno. **Nota:** si el jugador quiere salir de la sala de seguridad para continuar con su turno, deberá dar la vuelta de nuevo a las dos salas de seguridad. Mientras haya una tercera carta destapada, no se puede salir de la sala de seguridad.

Salida: Hay 4 salidas. Si se destapan dos a la vez, el jugador podrá salir del escenario del crimen y terminar el juego. Lo que en realidad sólo se debería hacer si se ha hecho antes con todas las cartas de tesoro y cerradura. Si el jugador no quiere salir del escenario del crimen, deberá volver a dar la vuelta en este caso a las dos salidas y le tocará el turno a la policía.

El tablero del juego

El tablero del juego muestra lo cerca que se encuentra la policía del ladrón o de la banda. La policía es la ficha y en el centro se encuentra el ladrón o la banda. Al comenzar el juego, la distancia depende del escenario del crimen elegido y del grado de dificultad. Siempre que un jugador termine su turno, le tocará ahora actuar a la policía y avanzar una casilla. Si la policía alcanza la casilla en el centro, significa que la policía rodeará el escenario del crimen y que el juego se ha terminado sin botín.

Los escenarios del crimen

Para conocer las cartas y entrenar la habilidad, se juegan sucesivamente 5 escenarios del crimen. Cada escenario del crimen está formado por un número determinado de cartas. Se puede elegir entre tres grados de dificultad. La posición de partida de la policía depende del escenario del crimen y del grado de dificultad elegidos. Para terminar el juego con botín, hay que hacerse con todas las cartas de tesoro y cerradura y salir del escenario del crimen antes de que llegue la policía. Las cartas de tesoro, cerradura y llave se las quedará el jugador que las haya ganado. Si un jugador saquea con éxito un escenario del crimen, el ladrón o la banda ascenderá de grado en el gremio de ladrones y podrá seguir demostrando, a continuación, su habilidad en un escenario del crimen más complicado. Ladrón de guante blanco sólo se podrá nombrar aquel ladrón o banda que haya salido de los 5 escenarios del crimen con botín.

Consejos: cuanto mayor sea la banda, más fácil será el juego. Con una buena comunicación y un modo de proceder estructurado se sale ganando. Jugando regularmente se puede estimular la comunicación, la concentración y la memoria. Para cometer menos errores, recomendamos hacer una pausa entre los juegos. Y ¡Mantener la calma!

1. Escenario del crimen: Madrid – Plaza Mayor

Consta de 28 cartas: 8 de alarma, 2 de coche, 2 de motocicleta, 4 de dinero, 4 de monedas, 4 de salida y 4 de móvil.

Posición de partida de la policía:

Difícil:	14
Medio:	16
Fácil:	18

Rango obtenido en caso hacer botín: **Ladrón callejero**

Posible disposición de las cartas:

2. Escenario del crimen: Berlín – Potsdamer Platz

Consta de 32 cartas: 8 de alarma, 2 de coche, 2 de motocicleta, 4 de dinero, 4 de monedas, 4 de salida, 4 de móvil, 2 de reloj y 2 de collar.

Posición de partida de la policía:

Difícil:	16
Medio:	18
Fácil:	20

Rango obtenido en caso hacer botín: **Ladrón de tiendas**

Posible disposición de las cartas:

3. Escenario del crimen: Roma – Bancad'Italia

Consta de 40 cartas: 8 de alarma, 2 de coche, 2 de motocicleta, 4 de dinero, 4 de monedas, 4 de salida, 4 de móvil, 2 de reloj, 2 de collar, 2 de llave, 2 de cerradura 1 y 4 de barras de oro.

Posición de partida de la policía:

Difícil: 20
Medio: 22
Fácil: 26

Rango obtenido en caso hacer botín: **Ladrón de bancos**

Posible disposición de las cartas:

4. Escenario del crimen: París – Musée du Louvre

Consta de 52 cartas: 12 de alarma, 2 de coche, 2 de motocicleta, 4 de dinero, 4 de monedas, 4 de salida, 4 de móvil, 2 de reloj, 2 de collar, 2 de llave, 2 de cerradura 1, 4 de barras de oro, 2 de estetoscopio, 2 de cerradura 2, 2 de código y 2 de cerradura 3.

Posición de partida de la policía:

Difícil: 26
Medio: 30
Fácil: 34

Rango obtenido en caso hacer botín: **Ladrón profesional**

Posible disposición de las cartas:

5. Escenario del crimen: Londres – Tower of London

Consta de 72 cartas: 12 de alarma, 2 de coche, 2 de motocicleta, 4 de dinero, 4 de monedas, 4 de salida, 4 de móvil, 2 de reloj, 2 de collar, 2 de llave, 2 de cerradura 1, 4 de barras de oro, 2 de estetoscopio, 2 de cerradura 2, 2 de código, 2 de cerradura 3, 6 de esposas, 4 de llave de la torre, 2 de cerradura de la torre, 2 de sala de seguridad, 2 de cetro, 2 de globo imperial y 2 de corona.

Caso especial: La Torre constituye un área cerrada y consta de 6 de esposas, 2 de cetro, 2 de globo imperial y 2 de corona y se separa de las otras cartas. No se puede entrar hasta haber abierto la cerradura de la torre, y entonces lo pueden hacer todos los jugadores.

Posición de partida de la policía:

Difícil:	36
Medio:	40
Fácil:	44

Rango obtenido en caso hacer botín:
Ladrón de guante blanco

Posible disposición de las cartas:

Otros escenarios del crimen

Para todos aquellos que busquen nuevos botines o a los que les gusten los cambios, pueden crear escenarios propios del crimen. Para este fin, se crea primero un escenario del crimen empleando las parejas de cartas deseadas. A continuación, se puede determinar la posición de partida de la policía. El número de partida de la policía debería corresponder más o menos a la mitad del número utilizado de cartas. Ejemplo: Si se forma un escenario de 60 cartas, la posición de partida de la policía debería ser la casilla 30.

Consejos para crear un escenario del crimen:

1. Para aumentar el grado de dificultad, se puede renunciar a las salas de seguridad. También se puede reducir el número de salidas, así como aumentar el número de alarmas y esposas.

2. Otra posibilidad para aumentar el grado de dificultad es marcar por parejas con signos (p. ej. A y B o $ y €) aquellas cartas de tesoro, de las cuales hay 2 parejas (dinero, monedas, móvil y barras de oro). Así se pueden crear hasta 8 parejas diferentes de tesoro partiendo de 4 pares de tesoro.

3. Con las cartas de cerradura se pueden crear – como en el escenario del crimen Londres – hasta 4 áreas cerradas.

Artikel Nr.: 4 260423 820029
1. Auflage
Made in the EU

© 2016 Subär
Christian Herzog
Hauffstraße 12
71394 Kemen
Deutschland
www.subär.de

Idee und Design:
Christian Herzog