

KARTA POMOCY

Tura gracza

Wykonaj trzy akcje.



Ruch: 1 punkt zmęczenia, +1 za każdą wspinaczkę i skok nad ulicą;



Włamanie: 2 punkty zmęczenia;



Strzał: 1 punkt zmęczenia, tylko jeden na turę;



Odpoczynek: odzyskujesz 4 punkty zmęczenia.

Trofea



lub



Kosztowność



lub



Romans



lub



Waleczność



Zmęczenie



Zakaz strzału - można jednak wykonać strzał za pomocą pistoletu.



Zakaz używania gadżetów



Zakaz wykonania trzeciej akcji



Wyczerpanie - kolejną akcją gracza musi być odpoczynek

Karty zadań



I - (Noc latających gadżetów) - Jeżeli w tej rundzie użyjesz 2 kart gadżetów, otrzymasz 1 romans i 1 kosztowność.

II - (Złoto dla zuchwałych) - Jeżeli w tej rundzie włamiesz się do dwóch pokojów, otrzymasz 1 kosztowność.

III - (Twarda sztuka) - Jeżeli w tej rundzie nie odpoczniesz (nawet przy pomocy Cygara), otrzymasz 1 wybrane trofeum.

IV - (Ciągłe do przodu!) - Jeżeli w tej rundzie wykonasz 2 akcje ruchu, otrzymasz 1 romans i 1 kosztowność.

V - (Skok nad ulicą) - Jeżeli w tej rundzie przeskoczysz choć raz nad ulicą, otrzymasz 1 wybrany gadżet oraz 1 wybrane trofeum.

VI - (Bez przebaczenia!) - Jeżeli w tej rundzie weźmiesz udział w pojedynku (jako wyzywający lub wyzwany) **oraz** wykonasz strzał (również z pomocą Pistoletu), otrzymasz 3 waleczności.

VII - (Spoczynek na laurach) - Jeżeli w tej turze 2 razy odpoczniesz (również z pomocą Cygara), otrzymujesz jedno wybrane trofeum.

VIII - (Akcja, reakcja!) - Jeżeli w tej rundzie weźmiesz udział w pojedynku (jako wyzywający lub wyzwany) **lub** wykonasz strzał (również z pomocą Pistoletu), otrzymasz 1 waleczność.

IX - (Cel, pal!) - Jeżeli w tej rundzie wykonasz strzał (również z pomocą Pistoletu), otrzymasz 1 kosztowność.

KARTA POMOCY

X – (Ludzie honoru) - Jeżeli w tej rundzie weźmiesz udział w pojedynku (jako wyzywający lub wyzwany), otrzymasz 2 romansu.

XI – (Porządek w rupieciach) - Jeżeli w tej rundzie odpoczniesz (nawet przy pomocy Cygara), możesz wymienić gadżet z ręki na dowolny inny.

XII – (Straż, straż!) - W tej rundzie gry nie można wykonywać włamań.

Karty gadżetów



Królicza Łapka: Zagraj natychmiast po ukazaniu się wyniku na ruletce. Połowiczny sukces liczy się jak pełny.



Bis: Zagraj natychmiast po ukazaniu się wyniku na ruletce. Anuluje ten wynik i zakręć ruletką jeszcze raz.



Absynt: Zagraj na siebie w trakcie swojej tury lub na innego gracza w jego turze. Można wykonać 1 dodatkową akcję.



Linka z hakiem: Zagraj, gdy wykonujesz ruch. Powoduje tylko 1 punkt zmęczenia, niezależnie od przeszkód. Możesz również użyć tego gadżetu, gdy zagrano na Ciebie Pułapką lub Wściekłego psa.



Pułapka: Zagraj natychmiast po zadeklarowaniu przez gracza ruchu. Ruch kosztuje wtedy 2x więcej zmęczenia.



Alarm: Zagraj natychmiast po zadeklarowaniu przez gracza Włamania. Włamanie kosztuje wtedy 2x więcej zmęczenia.



Wściekły pies: Zagraj natychmiast po zadeklarowaniu przez gracza włamania. Gracz nie może dokonać włamania (traci jednak 2 punkty zmęczenia), nie otrzymuje gadżetów i musi wykonać ruch na sąsiedni dom, który kosztuje wtedy 2x więcej zmęczenia. Ruch ten nie jest liczony jako kolejna akcja.



Pistolet: Zagraj w swojej turze. Natychmiast wykonujesz strzał według normalnych zasad – z tym, że nie jest on uznawany za akcję i nie powoduje zmęczenia.



Zasłona dymna: Zagraj, gdy ktoś do Ciebie strzela (wykonując akcję lub za pomocą Pistoletu). Strzał zostaje anulowany.



Espresso: Zagraj w trakcie tury dowolnego gracza. Od tej pory nie może on odpoczywać, nawet przy pomocy Cygara, aż do zakończenia tury.



Cygaro: Zagraj w dowolnym momencie na dowolnego gracza lub na siebie w swojej turze. Natychmiast wykonuje się odpoczynek według normalnych zasad – z tym, że nie jest on uznawany za akcję.



Klamot: Zagraj, gdy przeciwnik używa gadżetu. Anuluje jego działanie, i należy go odrzucić. Można też w ten sposób zanegować działanie innego Klamotu.



- Użycie gadżetu



- Akcja



- Pojedynek