



# CAPER

BY *Unai Rubio*

A DRAFTING GAME FOR THIEVES








# CAPER

## MINTGROENE MASTERMIND ZIJDE

### Locatiebeloning

De speler die aan het einde van het spel de meeste  bij het Louvre heeft, ontvangt 5 Punten en 1 Schilderij.

### Locatie

Iedere speler mag maximaal 3 Dievenkaarten per Locatie hebben.

### Dieven

Dievenkaarten worden bij een Locatie naast andere Dievenkaarten gelegd. Dievenkaarten hebben krachtige Vaardigheden en kunnen spelers Munten opleveren wanneer ze gespeeld worden.

### Uitrusting

Uitrustingskaarten worden boven op een Dievenkaart gelegd of boven op een andere Uitrustingskaart die al op een Dievenkaart ligt.

### Aantal Capers op deze Locatie

Deze speler heeft 3  op deze Locatie - 1 voor de Vaardigheid van The Dame (zie Caper-Catalogus) en 2 voor de Vaardigheid van The Artist (zie Caper-Catalogus).

## SPELVOORBEELD

### Stadsicoontje

Afhankelijk van in welke stad je speelt, kan het spel er plotseling heel anders uitzien.

### Locatiekenmerk

Sommige Locaties bevatten een kenmerk in deze hoek zoals in dit geval The Chapel waar Dievenkaarten niet kunnen worden omgedraaid.

### Rondetracker

Het spel wordt in 6 rondes gespeeld waarbij wordt afgewisseld tussen Dieven- en Uitrustingsrondes.


### Munten

Dieven- en Uitrustingskaarten kunnen Munten opleveren die je weer kunt gebruiken voor het aankopen van nog betere Uitrustingskaarten.

### Vaardigheden

**Uitrustingskaarten**  
Deze Plasma Cutter levert een speler 1 Munt op wanneer deze kaart gespeeld wordt plus 1 Punt aan het einde van het spel.

### Uitrustingskaartenlimiet

Er mogen niet meer dan 3 Uitrustingskaarten op een Dievenkaart liggen, maar de Dief ontvangt wel een extra  als er 3 Uitrustingskaarten op liggen.

### Kosten van een Uitrustingskaart

Sommige Uitrustingskaarten kosten Munten. In de linkerbovenhoek kun je zien hoeveel je moet betalen om deze kaart te spelen.

◆ ZIE DE CAPER-CATALOGUS VOOR ALLE BIJZONDERE DETAILS VAN DE KAARTEN

ROOMWITTE MASTERMIND ZIJDE

## ONDERDELEN



3 Dubbelzijdige locatiematjes

1 Caper-Catalogus

1 Scorebord & Rondetracker



23 Locatiekaarten

24 Dievenkaarten

48 Uitrustingskaarten



5 Referentiekaarten

4 Houten blokjes




10 Munten

## INLEIDING

Werf een eigenzinnig team van Dieven en rust ze uit met kleurrijke Uitrustingskaarten om op rooftocht te gaan in verschillende bekende Europese steden! Bewijs met Caper dat jij de beste dievenbende leidt.

## OVERZICHT & DOEL

In Caper vormen de spelers een team van Dieven door het spelen van  **Dievenkaarten** en  **Uitrustingskaarten**. Het spel omvat 6 rondes waarbij in de oneven rondes Dievenkaarten en in de even rondes Uitrustingskaarten worden gespeeld. Tijdens een Dievenronde plaatsen de spelers verschillende Dieven op de  **Locaties**. Tijdens een Uitrustingsronde leggen spelers Uitrustingskaarten op hun Dieven om hun invloed op een bepaalde Locatie te vergroten. Na het spelen van een kaart wisselen de spelers van hand – *dus denk er nog even goed over na of je je tegenspeler die ene kaart wel gunt*.

Het team van Dieven met de meeste  **Capers** op een Locatie ontvangt de Beloning die bij die Locatie hoort. Sommige Dieven- en Uitrustingskaarten bevatten speciale Vaardigheden die de spelers kunnen helpen om extra  **Punten** te verdienen. Spelers kunnen ook verschillende soorten  **Gestolen Goederen** verzamelen die aan het einde van het spel punten opleveren. Uiteindelijk zal de speler van het team van Dieven met de meeste Punten de winnaar zijn.

.....  
*Deze regels gelden voor het spelen van Caper met 2 spelers. De spelregels voor 3-4 spelers vind je aan het eind van deze spelregels.*

## OPSTELLING

**Kies een stad** • Je vindt de verschillende stadsicoontjes linksonder op de Dieven-, Uitrustings- en Locatiekaarten. Kies een stad uit de drie beschikbare steden: Parijs, Rome of Londen. Leg de Locatiekaarten van de andere steden terug in de doos. Deze zullen in dit spel niet meer gebruikt worden. Hieronder staat de moeilijkheidsgraad voor elke stad – hoe meer ★ een stad heeft, hoe moeilijker het spel. *Als dit de eerste keer is dat je het spel speelt, kun je het beste met Parijs beginnen.*

Stadsicoontje



★ **Parijs** • Met zoveel prachtige kunst zullen er Gestolen Goederen in overvloed zijn.

★★ **Rome** • In deze historische plaats delict zijn meer Capers te behalen.

★★★ **Londen** • Deze economisch welvarende stad zal een aanslag zijn op de Muntenvoorraad van je tegenspeler.

**Leg de 3 decks klaar** • Voeg de kaarten met het stadsicoontje van jullie keuze toe aan elk bijbehorend deck: Locatie, Dieven en Uitrustings. Schud elk deck afzonderlijk en leg ze op tafel.



**Bepaal de 3 Locaties** • Plaats de 3 speelmatjes horizontaal tussen de spelers, en laat wat ruimte tussen elk matje. Als je wat hulp nodig hebt kun je de roze kant van de matjes gebruiken – gebruik anders de kant met houtmotief. Leg een Locatiekaart open op elk speelmatje. Spelers zullen tijdens het spel Dieven- en Uitrustingskaarten aan hun eigen zijde van deze Locaties leggen. De Beloningen die op deze Locaties staan aangegeven, zijn voor spelers de voornaamste manier om punten te scoren.



**Referentiekaarten & Rondetracker** • Geef iedere speler een Mastermind Referentiekaart om naast zich neer te leggen en leg de overige Referentiekaarten (Snitch – voor 3 personen, Lookout – voor 4 personen) in de doos. Plaats de Rondetracker naast de speelmatjes en zet een houten blokje boven op de eerste Dievenronde. Leg de **Muntenvoorraad** bestaande uit 10 munten naast de Rondetracker.

## RONDES

Caper wordt in 6 rondes gespeeld. Er zijn 2 verschillende typen rondes: **Dievenrondes** en **Uitrustingsrondes**. De huidige ronde wordt aangegeven met een houten blokje op de Rondetracker. Afhankelijk van de ronde ontvangen de spelers de aangegeven hoeveelheid kaarten van de stapel Dievenkaarten of Uitrustingskaarten. Deze kaarten zullen tijdens de ronde worden gespeeld.

## START VAN DE RONDE

Begin elke ronde met het delen van de Dieven- of Uitrustingskaarten (afhankelijk van de ronde). Deze kaarten vormen de beginhand van iedere speler voor die ronde. Als de kleur van de Rondetracker overeenkomt met de bovenste rand van jouw Mastermindkaart, dan mag jij die ronde beginnen. *Bijvoorbeeld, de eerste ronde van het spel is een Dievenronde. Iedere speler ontvangt 4 kaarten van het Dievenkaartendeck, zoals staat aangegeven op de Rondetracker. De speler met de roomwitte Mastermindkaart mag dan beginnen.*

## EEN RONDE SPELEN

Tijdens de ronde zal de speler die mag beginnen een kaart van zijn hand open aan zijn kant van een Locatie leggen, en daarna doet de andere speler hetzelfde. Wanneer beide spelers een kaart uit hun hand gespeeld hebben, *ruilen de spelers de kaarten die ze vasthouden met elkaar*. Nadat de spelers van hand geruild hebben, mag de eerste speler weer een kaart uit zijn hand neerleggen en herhaalt het proces zich.

**Dievenronde** • Een Dievenkaart moet bij een van de drie Locaties aan jouw kant van het speelmatje worden neergelegd. Dievenkaarten kunnen **niet** boven op een andere Dieven- of Uitrustingskaart worden gelegd. Een Dievenkaart kan wel

Rondes	Aantal kaarten per persoon	
	Rondes	Kaartsoort
1	4	
2	6	
3	3	
4	6	
5	2	
6	6	

naast een andere Dievenkaart op de Locatie worden neergelegd, maar er mogen per speler nooit meer dan 3 Dieven op een Locatie liggen. Als een Dievenkaart ① Inkomsten onder aan de kaart heeft staan, dan mag de speler dat aantal Munten uit de Muntenvoorraad pakken zodra de Dievenkaart wordt gespeeld.



**Uitrustingsronde** • Een Uitrustingskaart kan worden gespeeld of worden afgelegd.


Wanneer de Uitrustingskaart gespeeld wordt, leg deze dan boven op een Dievenkaart of boven op een andere Uitrustingskaart die op een Dievenkaart ligt – waarbij de icoontjes en kleuren van de onderliggende kaarten wel zichtbaar moeten blijven. Er mogen nooit meer dan 3 Uitrustingskaarten boven op een Dievenkaart worden gelegd. In plaats van een Uitrustingskaart te spelen, kan de speler er ook voor kiezen om de Uitrustingskaart op de aflegstapel te leggen en ① Munt uit de Muntenvoorraad te pakken. Sommige Uitrustingskaarten bevatten ① een bedrag in de linkerbovenhoek. Om deze Uitrustingskaart te mogen spelen, moet de speler eerst het betreffende aantal Munten aan de Muntenvoorraad toevoegen, oftewel: de uitrusting aanschaffen. Als een speler niet genoeg Munten heeft, kan deze Uitrustingskaart niet gespeeld worden. De speler mag deze kaart wel op de aflegstapel leggen, hiervoor ontvangt de speler 1 Munt.



## ICONEN

Er zijn verschillende icoontjes in Caper waarvan je de betekenis snel onder de knie zult krijgen. Deze belangrijkste icoontjes zullen je helpen te begrijpen hoe de kaarten en het spel gespeeld moeten worden.

-  **Capers** • De speler met de meeste op een Locatie ontvangt de bijbehorende Beloning
-  **Munten** • Om een *badass* Uitrusting te kunnen kopen
-  **Punten** • De speler met de meeste Punten wint het spel
-  **Draai** de bovenste kaart van je tegenspeler om
-  Een kaart kan **niet** door de tegenspeler omgedraaid worden
-  **Gestolen Goederen** • Er zijn 3 verschillende soorten Gestolen Goederen waarmee je binnen een set punten kunt behalen





Soms staan er niet alleen icoontjes, maar ook gekleurde kaarten afgebeeld. Dit betekent dat dit icoontje van toepassing is op elke kaart van die kleur. *In dit geval ontvang je bijvoorbeeld een  voor elk van je sets met een gele en paarse Uitrustingskaart op deze Locatie.*

**Belangrijk** • Deze icoontjes vertellen je of je  **jouw kaarten op die Locatie moet tellen** of  **de kaarten van je tegenspeler op die Locatie**. Onthoud dat deze icoontjes verwijzen naar alle kaarten van een van de spelers op die Locatie – en niet alleen naar de Uitrustingskaarten boven op een enkele Dievenkaart.

**Complete Uitrusting** • Een Dief ontvangt een  als er 3 Uitrustingskaarten bovenop liggen.


De meeste kaarten leveren pas punten op aan het einde van het spel, maar er zijn ook icoontjes die meteen Munten opleveren of waarbij meteen een kaart omgedraaid mag worden. *Onthoud dat sommige Locaties Kenmerken bevatten die van invloed kunnen zijn op kaarten die op die Locaties gespeeld worden.*

## KLEUR VAN DE KAARTEN


De kleuren van de kaarten spelen een belangrijke rol in Caper aangezien ze vaak verband houden met icoontjes voor een set kaarten of het scoren van punten.  Dievenkaarten zijn allemaal roomwit.  Uitrustingskaarten zijn er in verschillende kleuren waarbij elke kleur een eigen betekenis heeft:

-  Groen • Focus ligt op  *Gestolen Goederen*
-  Geel • Focus ligt op  *Coins*
-  Paars • Focus ligt op  *Capers*
-  Rood • Focus ligt op  *het omdraaien van Uitrustingskaarten*
-  Uitrustingskaarten in stadskleuren • Focussen op een bepaald thema van die stad

## HET OMDRAAIEN VAN KAARTEN

Alleen de bovenste Uitrustingskaart op een Dievenkaart mag  omgedraaid worden – de meest recent gespeelde kaart. Als de bovenste Uitrustingskaart op een Dievenkaart omgedraaid is, mag de kaart daaronder niet omgedraaid worden. Er mogen nog wel kaarten boven op de omgedraaide Dieven- of Uitrustingskaarten gelegd worden. Omgedraaide kaarten verliezen al hun vaardigheden, maar zijn niet van invloed op de bonus Caper – deze kan nog altijd worden verdiend. Een omgedraaide Dief telt als een Dievenkaart in sets. Een omgedraaide Uitrustingskaart geldt als een Uitrustingskaart in sets, maar verliest zijn specifieke kleur. Raadpleeg de V&A in de Caper Catalogus voor meer informatie.

## HET EINDE VAN EEN RONDE




Wanneer iedere speler nog 2 kaarten in zijn hand heeft, spelen beide spelers nog 1 kaart in die ronde. Zodra een speler nog maar 1 kaart in zijn hand heeft, moet deze op de aflegstapel gelegd worden. De speler ontvangt geen  Munt wanneer de laatste kaart in zijn hand op de aflegstapel gelegd wordt. Wanneer beide spelers geen enkele kaart meer in hun hand hebben, is de ronde afgelopen. Verplaats het houten blokje naar de volgende ronde op de Rondetracker en begin met een nieuwe ronde. *Onthoud: Spelers beginnen ronde 5 met slechts 2 Dievenkaarten, waarmee het meteen zowel hun eerste als laatste beurt is van die ronde.*

**Aflegstapel** • Spelers leggen hun afgelegde kaarten open horizontaal naast hun eigen Mastermindkaart zodat ze niet verward kunnen worden met de kaarten waar nog mee gespeeld wordt. Dievenkaarten worden links van de Mastermindkaart afgelegd en Uitrustingskaarten rechts ervan. Sommige kaarten kunnen al afgelegde kaarten weer in het spel brengen. Dit staat beschreven in de Caper-Catalogus.



Horizontaal geplaatste aflegstapels naast de mintgroene Mastermindkaart

## EINDE VAN HET SPEL





Na de laatste Uitrustingsronde eindigt het spel. Bepaal welke speler bij elke Locatie heeft gewonnen door het aantal  te tellen dat iedere speler op deze Locatie heeft verdiend. Vergeet de extra  voor Dievenkaarten met 3 Uitrustingskaarten niet! De speler met de meeste  op een Locatie wint de Beloning van de Locatie. Draai daarvoor de Locatie met de Beloningen naar boven naar de winnende speler. Als er een gelijk aantal Capers is behaald, dan is er geen winnaar op deze Locatie en wordt de Locatie dus ook niet gedraaid (oftewel: geen Beloning uitgekeerd).



Draai Locatiekaarten richting de winnaar

## PUNTEN BEHALEN

Gebruik het scorebord op de achterkant van de Rondetracker en de houten blokjes voor het optellen van de punten in de volgende categorieën:

-  1. Aantal punten van de Locatiebeloningen
-  2. Aantal punten van de Dievenkaarten
-  3. Aantal punten van de Uitrustingskaarten
-  4. Aantal punten voor sets met Gestolen Goederen



Voorbeeld: The Banker scoort een Punt voor elke eigen gele Uitrustingskaart op deze Locatie











Voorbeeld: Plans Cachés scoort een Punt voor elke eigen lichtblauwe Uitrustingskaart op deze Locatie


**Punten behalen met Gestolen Goederen** • Er zijn 3 verschillende soorten:

 **Diamant**    **Antiquiteit**    **Schilderij**    **Wildcard (kan elke soort zijn)**

Iedere speler maakt sets van zijn Gestolen Goederen die hij op de alle Locaties heeft bemachtigd. Een set kan bestaan uit 1, 2 of 3 Gestolen Goederen. Als een set meer dan 1 Gestolen Goed bevat, dan moet elk Gestolen Goed in die set verschillend zijn.

Set van 1 =  • Set van 2 =  • Set van 3 = 


Voorbeeld: Stel dat een speler de volgende Gestolen Goederen op de verschillende Locaties heeft bemachtigd:   . Eén set bevat 2 verschillende Gestolen Goederen (1 Diamant en 1 Wildcard die we als Antiquiteit inzetten) en de tweede set bevat 1 Gestolen Goed (1 Diamant). De eerste set levert de speler  Punten op en de tweede set levert de speler  Punt op, dus een totaalscore van 4 Punten.



**DE WINNAAR** • De speler met de meeste Punten na het optellen van de punten voor elke categorie, wint het spel! In geval van gelijkspel wint de speler met de meeste  Munten. Als het dan nog steeds gelijkspel is, wint de roomwitte Mastermind!





## SPELVARIANT VOOR 3 SPELERS

 **Wijzigingen** • *Het spel verloopt hetzelfde met inachtneming van de volgende wijzigingen:*



  Tijdens het klaarzetten van het spel ontvangt de derde speler de **Snitchkaart (Verkenner)**. Het is aan te bevelen dat de Snitch al bekend is met het spel voor 2 personen. Het doel van de Snitch is om ervoor te zorgen dat de scores van de andere twee spelers (met de Mastermindkaarten) dicht bij elkaar liggen. Aan het begin van elke ronde worden de Dieven- of Uitrustingskaarten niet aan de beide Masterminds gedeeld, maar worden alle kaarten (dus het dubbele aantal kaarten van wat op de Rondetracker staat aangegeven) gedekt op de Snitchsstapel gelegd. De Snitch geeft nu een kaart van de gedekte Snitchstapel aan iedere Mastermind.


Voor elke ronde neemt de Snitch 2 kaarten van de Snitchsstapel, bekijkt ze, en geeft beide Masterminds vervolgens gedekt een kaart. Iedere Mastermind speelt net als altijd een kaart in zijn beurt – de speler moet uit 2 kaarten kunnen kiezen. In plaats dat de Masterminds van hand wisselen, behouden de Masterminds hun kaart en deelt de Snitch een nieuwe ronde. Wanneer de Snitch geen kaarten meer kan delen, leggen de Masterminds hun laatste kaart weg waarmee de ronde eindigt.

*behalen* • De Snitch behaalt net zoveel punten als de Mastermind met de minste punten plus 1/6 van de punten van de Mastermind met de meeste punten (afgerond naar beneden). *Wanneer de Snitch net zoveel of meer punten heeft dan de hoogst scorende Mastermind, wint de Snitch. Anders wint de Mastermind met de meeste punten.*

## SPELVARIANT VOOR 4 SPELERS

**Teamspel** • *Het spel verloopt hetzelfde met inachtneming van de volgende wijzigingen:* Geef de **Lookoutkaarten (Verkenners)** aan de overige 2 spelers. De Snitchkaart worden niet gebruikt. Elk team heeft een Mastermind en een Lookout met dezelfde kleur kaarten (Team mintgroen versus Team roomwit). Masterminds zitten tegenover elkaar met hun Lookout aan hun linkerkant. Het doel van elk team is om zoveel mogelijk punten te behalen.

Aan het begin van een ronde worden de kaarten aan de Lookouts gedeeld. Iedere Lookout kiest 2 kaarten en schuift deze gedekt naar de Mastermind van de tegenstander. Iedere Mastermind speelt nu een kaart zoals gewoonlijk. Masterminds mogen alleen kaarten op de aflegstapel leggen om Munten  te verdienen, wanneer ze niet voldoende Munten hebben om kaarten te kunnen betalen. Probeer de tegenstander niet te dwingen om kaarten te moeten afleggen, want afgelegde kaarten zijn aan het einde van het spel maar liefst  Punten waard per kaart. In plaats van van hand te wisselen worden de overgebleven kaarten naar links naar de Lookout van het team geschoven. De Lookout begint met een nieuwe ronde en kiest opnieuw twee kaarten. Wanneer de Lookout geen kaarten meer heeft, legt de Mastermind zijn laatste kaart op de aflegstapel om de ronde te beëindigen.

*Punten behalen* • Gebruik het scorebord op de achterkant van de Rondetracker voor het optellen van de punten in alle categorieën. Niet vergeten: een team ontvangt  Punten voor elke Uitrustingskaart op de aflegstapel. Het team met de meeste punten wint!

CREDITS \* SPELONTWERP DOOR UNAI RUBIO \* ARTWORK DOOR EMRICH OFFICE \* UITGEBRACHT DOOR JUMBO GAMES \* JUMBO.EU \* MET SPECIALE DANK AAN UNAI RUBIO & MONT TABER & KEYMASTER GAMES VOOR HUN BIJDRAGE AAN DEZE HERZIENE EDITIE VAN HET SPEL IT'S MINE




# CAPER

## EXEMPLE DE JEU

## CÔTÉ MASTERMIND VERT MENTHE

### Butins par Emplacement

Le joueur qui, à la fin du jeu, a commis le plus de  à l'intérieur du Louvre, gagne 5 Points et 1 Tableau.

### Emplacements

Chaque joueur a le droit d'avoir un maximum de 3 cartes Cambrioleur à chaque Emplacement.

### Cambrioleur

À chaque Emplacement, les cartes Cambrioleur sont placées à côté des autres cartes Emplacement. Les cartes Cambrioleur ont d'importantes Compétences et peuvent rapporter des Pièces aux joueurs quand elles sont jouées.

### Équipement

Les cartes Équipement sont placées au-dessus d'une carte Cambrioleur ou au-dessus d'une autre carte Équipement qui se trouve déjà sur une carte Cambrioleur.

### Symbole Ville

Selon la ville dans laquelle tu joues, la configuration du jeu sera différente.

### Attributs spéciaux des Emplacements

Certains Emplacements ont un Attribut spécial indiqué dans le coin de la carte. Dans The Chapel par exemple, les cartes Cambrioleur ne peuvent pas être retournées.


### Indicateur des manches

Le jeu se dispute en 6 manches pendant lesquelles les cartes Cambrioleur et Équipement sont alternativement jouées.

### Pièces

Les cartes Cambrioleur et Équipement peuvent rapporter des Pièces que les joueurs peuvent réutiliser pour acquérir des cartes Équipement encore plus performantes.


### Nombre de caper à cet Emplacement

Ce joueur a 3  - 1 pour l'Équipement de The Dame (voir catalogue Caper) et 2 pour l'Équipement de The Artist (voir catalogue Caper).

### Coûts d'une carte Équipement

L'acquisition de certaines cartes Équipement coûte des Pièces. Le nombre de Pièces qu'il faut payer pour jouer une carte est indiqué dans le coin de la carte en haut à gauche.

### Équipement maximum

Une carte Cambrioleur ne peut avoir plus de 3 cartes Équipement placées au-dessus d'elle, mais le Cambrioleur reçoit 1  supplémentaire si 3 cartes Équipement sont posées au-dessus de lui.










### Compétences des cartes Équipement

The Plasma Cutter rapporte au joueur 1 Pièce lorsque cette carte est jouée, 1 Point à la fin du jeu.

## CÔTÉ MASTERMIND BLANC CRÈME

♦ **CONSULTEZ LE CATALOGUE CAPER POUR CONNAÎTRE TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES DES CARTES**




## ÉLÉMENTS DU JEU




	3 Tapis de jeu imprimés recto-verso		23 cartes Emplacement		5 Cartes de Référence
	1 Catalogue Caper		24 cartes Cambrioleur		4 Cubes en bois
	1 Tableau de score & Indicateur de manches		48 cartes Équipement		10 Pièces

## INTRODUCTION

Recrutez une équipe de cambrioleurs farfelus mais compétents et donnez-leur les Équipements nécessaires pour dévaliser les plus grandes villes d'Europe ! Montrez au monde entier que vous pouvez réaliser le casse du siècle !

## PRÉSENTATION & BUT DU JEU

Les joueurs recrutent une équipe de cambrioleurs en jouant des  **cartes Cambrioleur** et des  **cartes Équipement**. Le jeu comporte 6 manches durant lesquelles les cartes Cambrioleur et les cartes Équipement sont jouées alternativement. Pendant la manche Cambrioleur, les joueurs placent différents cambrioleurs sur les  **Emplacements**. Pendant la manche Équipement, les joueurs posent des cartes Équipement sur leurs cambrioleurs pour les rendre encore plus redoutables à certain Emplacement. Après avoir joué une carte, les joueurs s'échangent leur carte – *réfléchissez donc à deux fois avant de laisser votre adversaire obtenir cette carte !*

L'équipe qui a réalisé le plus de  **Capers** sur un Emplacement décroche le Butin qui s'y trouve. Certaines cartes Cambrioleur et Équipement ont des Compétences spéciales qui peuvent aider les joueurs à gagner des  **Points** supplémentaires. Les joueurs peuvent également collecter différents types  **d'objets volés**, qui rapporteront des points à la fin du jeu. Le joueur dont l'équipe a remporté le plus de Points, gagne le jeu.

.....  
*Ces règles s'appliquent quand on joue à deux à Caper. Les variantes de jeu pour 3-4 joueurs sont décrites à la fin des règles du jeu.*

## DISPOSITION DU JEU

**Choisir une ville** • Les différents symboles des villes sont illustrés dans le coin inférieur gauche des cartes Cambrioleur, Équipement et Emplacement. Choisissez une ville parmi les trois villes disponibles : Paris, Rome ou Londres. Rangez les cartes Emplacement des autres villes dans la boîte ; elles ne seront plus utilisées pendant cette partie. Le degré de difficulté de chaque ville est indiqué ci-dessous – plus une ville à d' ★ étoile, plus le jeu est difficile. *Si c'est la première fois que vous jouez à Caper, il est conseillé de commencer avec Paris.*

Symbole de la ville



★ **Paris** • Avec des œuvres d'art à chaque coin de rue, les Objets Volés se ramassent par milliers.



★★ **Rome** • Dans une ville qui a plus de 3000 ans d'histoire, un plus grand nombre de Caper est inévitable.



★★★ **Londres** • Au cœur du 2ème centre financier du monde, les joueurs dévalisent le stock de Pièces de leur adversaire !

**Préparer les 3 piles** • Rassembler les cartes avec le symbole de la ville de votre choix avec les autres cartes Emplacement, Cambrioleur et Équipement. Mélangez chaque pile séparément et posez-les sur la table.



**Déterminez les 3 Emplacements** • Placez les 3 tapis de jeu à l'horizontale entre les joueurs en veillant à laisser un peu d'espace entre chaque tapis. Pour commencer, utilisez le côté rose des tapis – quand vous maîtriserez les règles du jeu vous pourrez utiliser le côté imitant le bois. Placez une carte Emplacement de la pile sur chaque tapis de jeu. Pendant le jeu, les joueurs disposeront des cartes Cambrioleur et des cartes Équipement de leur côté de ces Emplacements. Les Butins indiqués sur ces Emplacements sont pour les joueurs un des principaux moyens de remporter des points.



### Cartes de référence & Indicateur de manches

Distribuez à chaque joueur une carte Mastermind qu'il pose à côté de lui et rangez les autres cartes de Référence (le Snitch, pour la variante à trois joueurs, et Lookout, pour la variante à 4 joueurs) dans la boîte. Posez l'Indicateur de manches à côté des tapis de jeu et posez un cube en bois au-dessus de la première manche Cambrioleur. Placez la **Réserve de Pièces**, constituée de 10 pièces, à côté de l'Indicateur de manches.

## MANCHE

Capser se joue en 6 manches. Le jeu présente 2 types de manches différentes : **les Manches**

**Cambrioleur** et **les Manches Équipement**. La Manche qui est en train d'être jouée est indiquée par un cube en bois placé sur l'Indicateur de manches. Selon la manche en cours, les joueurs reçoivent la quantité de cartes indiquées de la pile des Cartes Cambrioleur ou des Cartes Équipement. Ces cartes seront jouées pendant cette manche.


## COMMENCER UNE MANCHE

Commencez chaque manche en distribuant les cartes Équipement ou les cartes Cambrioleur (selon le type de manche). Ces cartes sont la main de départ de chaque joueur. Le joueur dont la couleur de l'Indicateur de manche correspond au bord supérieur de sa carte Mastermind, commence cette manche. Par exemple, la première manche du jeu est une manche Cambrioleur. Chaque joueur reçoit 4 cartes de la pile des cartes Cambrioleur, comme indiqué sur l'Indicateur de manches. Le joueur avec la carte Mastermind blanc crème peut commencer.

## DISPUTER UNE MANCHE

Pendant la manche, le joueur qui commence pose une carte de son jeu, face visible, de son côté d'un Emplacement, après quoi l'autre joueur fait de même. Lorsque les deux joueurs ont joué une carte de leur jeu, les joueurs échangent les cartes qu'ils possèdent. Après que les cartes ont changé de main, le premier joueur peut de nouveau poser une carte de son jeu et les deux joueurs jouent ensuite de la même manière que précédemment indiqué.

Manche	Nombre de cartes par joueur	Type de cartes
1	4	
2	6	
3	3	
4	6	
5	2	
6	6	

 **Manche Cambrioleur** • Une carte Cambrioleur doit être placée sous l'un des trois Emplacements de votre côté du tapis de jeu. Les cartes Cambrioleur ne peuvent **pas** être posées sur des cartes Cambrioleur ou Équipement. Une carte Cambrioleur peut en revanche être posée **à côté** d'une autre carte Cambrioleur sur le même Emplacement, dans la limite de 3 cartes par joueur. Si une carte Cambrioleur indique un **1** Butin au bas de la carte, le joueur reçoit le nombre de Pièces indiqué dès que la carte Cambrioleur a été jouée.



Couleur Compétence Butin

Coûts de l'équipement Compétence Couleur



**Manche Équipement** • Une carte Équipement peut être jouée ou sortie du jeu. Si la carte Équipement est jouée, le joueur la pose sur une carte Cambrioleur ou sur une autre carte Équipement qui est déjà placée sur une carte Cambrioleur – dans ce cas les symboles et les couleurs des cartes qui se trouvent en dessous doivent rester visibles. Un maximum de 3 cartes Équipement peut être placé sur une carte Cambrioleur. Plutôt que de jouer une carte Équipement, le joueur peut également choisir de poser la carte Équipement sur la défausse

et de prendre **1** pièce de la réserve de Pièces. Certaines cartes Équipement affichent un montant dans le coin supérieur gauche. Pour pouvoir jouer cette carte Équipement, le joueur doit d'abord ajouter le nombre de Pièces correspondant à la réserve de Pièces, c'est-à-dire acheter son équipement. Si un joueur n'a pas assez de Pièces, cette carte Équipement ne peut pas être jouée.

## SYMBOLES

Caper comporte différents symboles dont vous allez rapidement comprendre la signification. Ces symboles vous aideront à comprendre comment les cartes et le jeu doivent être joués.



**Capers** • Le joueur qui a le plus de caper à un Emplacement, remporte le Butin



**Pièces** • Elles vous permettent d'acheter un Équipement.



**Points** • Le joueur qui a remporté le plus de Points gagne le jeu



**Le joueur retourne la dernière carte d'une des séries de son adversaire**




**Une carte ne peut pas être retournée par l'adversaire**



**Objets volés** • Il y a 3 types différents d'Objets volés qui vous permettent de gagner des Points pour chaque série constituée





Parfois, ce ne sont pas seulement des symboles qui sont illustrés, mais aussi des cartes de couleur. Cela signifie que ce symbole s'applique à toutes les cartes de cette couleur. Dans ce cas, le joueur reçoit par exemple 1  pour chacune de tes séries composées d'une carte Équipement jaune et d'une carte violette posée à cet Emplacement.










**Important** • Ces symboles indiquent si vous devez comptabiliser **vos cartes posées à cet Emplacement** ou **les cartes de votre adversaire posées à cet Emplacement**. **Rappelez-vous que ces symboles font référence à toutes les cartes d'un des joueurs à cet Emplacement - et pas seulement aux cartes Équipement posées sur une seule carte Cambrioleur.**

**Équipement complet** • Un Cambrioleur remporte 1  si 3 cartes Équipement sont posées sur sa carte.


La plupart des cartes ne rapportent pas seulement des points à la fin du jeu, elles contiennent aussi des symboles qui rapportent instantanément des Pièces ou qui permettent de retourner immédiatement une carte. N'oubliez pas que certains Emplacements ont des Attributs qui peuvent avoir des conséquences sur les cartes jouées sur ces Emplacements.

## COULEUR DES CARTES


Les couleurs des cartes jouent un rôle important dans Caper, car elles ont souvent un lien avec des symboles pour une série de cartes ou remporter des Points.  Les cartes Cambrioleur sont toutes blanc crème.  Les cartes Équipement ont différentes couleurs, chaque couleur ayant sa propre signification :

-  Vert • Focus sur  les Objets volés
-  Violet – Focus sur les  Capers
-  Jaune • Focus sur la collecte des  Pièces
-  Rouge – Focus sur le  retournement des cartes Équipement
-  Cartes Équipement aux couleurs de la ville • Focus sur un thème particulier de cette ville

## RETOURNER LES CARTES

Seule la carte Équipement du dessus de la pile qui est sur une carte Cambrioleur peut être  retournée – c'est la dernière carte jouée. Si la carte Équipement du dessus est retournée, la carte posée en dessous n'a plus le droit d'être retournée. Il est en revanche toujours possible de poser des cartes au-dessus des cartes Cambrioleur ou Équipement retournées. Notez que les cartes retournées perdent toutes leurs compétences, mais n'affectent pas les gains de Capers - ils peuvent toujours être gagnés. Un Cambrioleur retourné compte toujours comme une carte Cambrioleur pour les séries. Une carte Équipement retournée compte toujours comme une carte Équipement pour les séries, mais perd la fonction de sa couleur spécifique. Voir la section Q&R dans le catalogue Caper pour plus d'informations.





## FIN D'UNE MANCHE

Lorsque les deux joueurs n'ont plus que 2 cartes en main, ils jouent chacun leur dernière carte pendant cette manche. Dès qu'un joueur n'a plus qu'1 carte en main, celle-ci doit être placée sur la défausse. Le joueur ne reçoit pas de  Pièce quand la dernière carte de son jeu est placée sur la défausse. Lorsque les deux joueurs n'ont plus de carte dans leur jeu, la manche est terminée. Les joueurs déplacent le cube en bois jusqu'à la manche suivante affichée sur l'Indicateur de manches et commencent à jouer une nouvelle manche. N'oubliez pas : les joueurs commencent la manche 5 avec seulement 2 cartes Cambrioleur en main, il s'agit donc à la fois de leur premier et de leur dernier tour de cette manche. **Défausse** • Les joueurs posent leurs cartes défaussées à l'horizontale, face visible, à côté de leur carte Mastermind, pour ne pas les confondre avec les cartes déjà jouées. Les cartes Cambrioleur sont placées à gauche de la carte Mastermind et les cartes Équipement à droite. Certaines cartes peuvent remettre dans le jeu toutes les cartes défaussées : la manœuvre est décrite dans le catalogue Caper.



Défausses placées horizontalement à côté de la carte Mastermind vert menthe

## FIN DU JEU





Le jeu est terminé après que la dernière manche Équipement a été disputée. Les joueurs déterminent qui a remporté chaque Emplacement en comptant le nombre de  que chaque joueur a réussi à commettre à cet Emplacement. N'oubliez pas de calculer le  supplémentaire pour les Cambrioleurs avec 3 cartes Équipement ! Le joueur qui a commis le plus de  à un Emplacement remporte le Butin de l'Emplacement. Pour l'indiquer, le joueur retourne la carte Emplacement, avec les Butins orientés vers le haut, en direction du gagnant. Si un nombre équivalent de  a été commis, il n'y a alors aucun gagnant à cet Emplacement et la carte Emplacement n'est donc pas retournée (ce qui veut dire qu'aucun Butin n'est distribué).



Retournez les cartes Emplacement en direction du gagnant

## GAGNER DES POINTS

Utilisez le tableau de score affiché à l'arrière de l'Indicateur de manches et les cubes en bois pour calculer les Points dans les catégories suivantes :

-  1. Points des Butins par Emplacement
-  2. Points des cartes Cambrioleur
-  3. Points des cartes Équipement
-  4. Points pour les séries d'Objets volés



Exemple : *The Banker* remporte 1 Point pour chacune de vos cartes Équipement à cet Emplacement









Exemple : *Plans Cachés* rapporte un Point pour chacune de vos cartes Équipement bleu clair à cet Emplacement


**Gagner des Points avec des Objets volés** • Il existe 3 différents types d'objets volés :

 **Diamant**    **Antiquité**    **Tableau**    **Joker (peut être n'importe quel type)**

Chaque joueur constitue des séries avec les Objets qu'il a dérobés dans tous les Emplacements. Une série peut se composer de 1, 2 ou 3 Objets volés. Si une série contient plus de 1 Objet volé, chaque Objet volé de cette série doit être différent.


Série de 1 =  • Série de 2 =  • Série de 3 = 

Exemple : Imaginez qu'un joueur a réussi à collecter les Objets volés suivants dans les différents Emplacements :   . Une série contient 2 Objets volés différents (1 Diamant et 1 Joker que nous comptabilisons comme une Antiquité) et la deuxième série contient 1 Objet volé . La première série rapport au joueur  Points et la deuxième série rapport au joueur  Point, soit un score total de 4 Points.

**LE GAGNANT** • Le joueur qui a remporté le plus de Points après addition des Points de chaque catégorie, gagne le jeu ! En cas d'égalité des scores, c'est le joueur qui a remporté le plus de Pièces  qui gagne. Si les scores sont toujours à égalité, c'est le joueur qui a la carte de Mastermind blanc crème qui gagne !




## VARIANTE POUR 3 JOUEURS


 **Changements** : Le jeu se déroule de la même manière que précédemment, avec les changements suivants: Pendant la mise en place du jeu, le troisième joueur reçoit la **carte Snitch (Mouchard)**. Il est conseillé que le Snitch soit déjà familiarisé avec les règles du jeu pour 2 joueurs. L'objectif du Snitch est de faire en sorte que les scores des deux autres joueurs (avec les cartes Mastermind) soient le plus proches possible. Au début de chaque manche, les cartes Cambrioleur et Équipement ne sont pas distribuées aux deux Mastermind, mais toutes les cartes (autrement dit, le double du nombre de cartes affiché sur l'Indicateur de manches) sont au contraire posées, face cachée, sur la pile du Snitch. Le Snitch donne ensuite une carte provenant de sa pile à chaque Mastermind.


Avant chaque tour, le Snitch prend 2 cartes de sa pile, regarde ce qui est indiqué dessus et les distribue ensuite, face cachée, à chaque Mastermind. Chaque Mastermind joue, normalement, une carte quand c'est à son tour de jouer – le joueur doit pouvoir choisir parmi 2 cartes. Par contre, les Mastermind ne s'échangent pas leurs cartes, il les conservent et le Snitch tire 2 nouvelles cartes de sa pile. Quand le Snitch ne peut plus distribuer aucune carte, les Mastermind défaussent leur dernière carte, après quoi la partie est terminée.

Score – Le Snitch remporte autant de Points que le Mastermind qui a obtenu le moins de Points, plus 1/6 des Points du Mastermind qui a obtenu le plus de Points (arrondi au chiffre inférieur). Si le Snitch a gagné autant ou davantage de Points que le Mastermind qui a réalisé le meilleur score, le Snitch a gagné. Dans le cas contraire, c'est le Mastermind qui a obtenu le plus de Points, qui gagne.

## VARIANTE POUR 4 JOUEURS

 **Jeu en équipe** • Le jeu se déroule de la même manière que précédemment, avec les changements suivants : Distribuez les cartes **Lookout (Éclaireurs)** aux 2 autres joueurs. La carte Snitch n'est pas utilisée. Chaque équipe a un Mastermind et un Lookout de la même couleur de carte (équipe vert menthe contre équipe blanc crème). Les Mastermind sont donc placés l'un en face de l'autre, avec leur Lookout placé à leur gauche. Le but de chaque équipe est de remporter un maximum de Points.

Au début d'une manche, les cartes sont distribuées aux Lookout. Chaque Lookout choisit 2 cartes et les glisse face cachée au Mastermind de l'équipe adverse. Chaque Mastermind joue ensuite une carte comme il est d'usage de le faire. Les Mastermind ne peuvent pas défausser leurs cartes pour gagner des  Pièces sauf si ils n'ont plus assez de Pièces pour pouvoir jouer leurs cartes. N'essayez pas de forcer l'adversaire à défausser les cartes car, à la fin du jeu, les cartes défaussées valent au moins 3 points par carte. Au lieu de changer de main, les cartes restantes sont passées au Lookout de son équipe. Le Lookout commence une nouvelle manche et choisit deux nouvelles cartes. Lorsque le Lookout n'a plus de cartes, le Mastermind pose sa dernière carte sur la défausse pour terminer la manche.

Score – Utilisez le tableau de score figurant au verso de l'Indicateur de manche pour calculer les Points dans chaque catégorie. N'oubliez pas : une équipe reçoit  Points pour chaque carte Équipement placée sur la défausse. L'équipe qui a obtenu le plus de Points, a gagné !

CRÉDITS \* CONCEPT DE JEU PAR UNAI RUBIO \* ARTWORK PAR EMRICH OFFICE \* COMMERCIALISÉ PAR JUMBO GAMES \* JUMBO.EU \* REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À UNAI RUBIO & MONT TABER & KEYMASTER GAMES POUR LEUR CONTRIBUTION À CETTE NOUVELLE ÉDITION DU JEU IT'S MINE




# CAPER

## HELLGRÜNE MASTERMIND-SEITE

## BEISPIELRUNDE

### Belohnung des Orts

In The Louvre erhält der Spieler 5 Punkte und 1 Gemälde, wenn er hier am Ende der Partie die meisten  hat.

### Ort

Jeder Spieler kann bis zu 3 Diebeskarten an einen einzelnen Ort anlegen.


### Diebe

Diebeskarten werden bei einem Ort neben andere Diebeskarten gelegt. Diebe haben mächtige Fähigkeiten und können den Spielern Münzen einbringen, wenn sie ausgespielt werden.

### Ausrüstung

Ausrüstungskarten werden auf Diebeskarten oder andere Ausrüstungskarten gelegt, die sich bereits auf einem Dieb befinden.

### Anzahl Capers an diesem Ort

Dieser Spieler besitzt an diesem Ort aktuell 3  – eine aufgrund der Fähigkeit der Karte The Dame und zwei aufgrund der Fähigkeit der Karte The Artist (siehe Caper-Katalog).

### Stadtsymbol

Je nach Stadt, in der gespielt wird, kann sich der Spielverlauf deutlich verändern.

### Modifikator eines Orts

Bei einigen Orten wird in dieser Ecke ein Modifikator angezeigt – wie z. B. bei The Chapel: Hier sind Diebeskarten vor dem Umdrehen geschützt.

### Rundenzähler

Die Partie verläuft über sechs Runden, bei denen sich Diebes- und Ausrüstungs- runden abwechseln.

### Münzen

Diebes- und Ausrüstungskarten können dem Spieler Münzen verschaffen, die er für tolle Ausrüstungskäufe nutzen kann.


### Fähigkeiten der Ausrüstung

Dieser Plasma Cutter bringt dem Spieler beim Ausspielen eine Münze ein und am Ende der Partie einen Punkt.

### Ausrüstungskosten

Bei einigen Ausrüstungskarten sind oben links Kosten angegeben, die bezahlt werden müssen, bevor der Spieler die Karte anlegen kann.

### Ausrüstungskartenlimit

Bei einem Dieb dürfen nicht mehr als 3 Ausrüstungskarten liegen. Außerdem erhält der Dieb einen zusätzlichen  wenn auf seiner Karte 3 Ausrüstungskarten liegen.

♦ WÄHREND DER PARTIE GIBT DER CAPER-KATALOG AUFSCHLUSS ÜBER ALLE KLEINEN DETAILS, DIE BEIM SPIELEN DER VERSCHIEDENEN KARTEN WICHTIG SEIN KÖNNEN.

## CREMEFARBENE MASTERMIND-SEITE

## SPIELMATERIAL



3 Ortstafeln



1 Caper-Katalog



1 Wertungstableau & Rundenzähler



23 Ortskarten



24 Diebeskarten



48 Ausrüstungskarten



5 Übersichtskarten



4 Holzwürfel



10 Münzen

## EINLEITUNG

Stell dir deine ganz besondere Diebesbande zusammen und statte sie mit farbenfroher Ausrüstung aus. So können die Bösewichte von einem berühmten Ort Europas zum nächsten ziehen. Beweise in Caper, dass du der beste Dieb von allen bist!

## ÜBERSICHT UND ZIEL DES SPIELS

In Caper stellen die Spieler eine Diebesbande zusammen, indem sie **Diebes-** und **Ausrüstungskarten** spielen. Eine Partie verläuft über sechs Runden, und in jeder Runde wird zwischen dem Einsatz von Dieben und Ausrüstung abgewechselt. In einer Diebesrunde legen die Spieler verschiedene Diebe zu den **Orten** dieser Partie. Und in einer Ausrüstungsrunde legen die Spieler Ausrüstungskarten auf ihre Diebe, um ihren Einfluss auf einen bestimmten Ort zu vergrößern. Nach dem Spielen einer Karte tauschen die Spieler ihre Handkarten – sie sollten also gut darüber nachdenken, welche Karten sie an ihren Gegner weitergeben wollen!

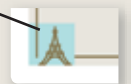
Die Diebesbande mit den meisten **Capers** an einem Ort gewinnt dort und erhält ihre Belohnung. Einige Diebe und Ausrüstungsgegenstände haben besondere Fähigkeiten, die dabei helfen können, **Punkte** zu bekommen. Außerdem können die Spieler verschiedene Arten **Diebesgut** sammeln, das wiederum am Ende der Partie Punkte einbringt. Der Spieler, dessen Diebesbande die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

.....  
*Diese Spielanleitung bezieht sich auf die Partie zu zweit. Die Variante für 3 und 4 Spieler steht am Ende dieser Anleitung; doch zunächst müssen diese Grundregeln erlernt werden.*

## SPIELVORBEREITUNG

**Stadt wählen** • Unten links auf den Diebeskarten, Ausrüstungskarten und Ortskarten sind Stadtsymbole zu sehen. Die Spieler entscheiden sich für eine der drei zur Auswahl stehenden Städte: Paris, Rom oder London. Die Karten der anderen Städte kommen zurück in die Schachtel: Sie werden bei dieser Partie nicht gebraucht. Nachfolgend ist eine kleine Beschreibung der drei Städte zu finden: Je mehr eine Stadt hat, desto eher ist sie für eine Partie unter fortgeschrittenen Spielern geeignet. Für die erste Partie empfiehlt es sich, in Paris zu spielen.

Stadtsymbol



**Paris** • Bei so viel wunderbarer Kunst überall, gibt es sicher auch jede Menge Diebesgut.




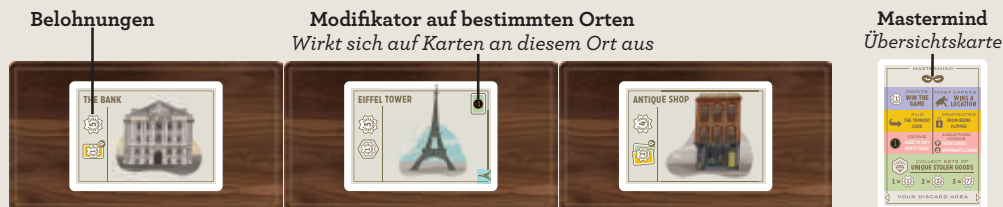
**Rom** • Angesichts der Fülle an historischen Tatorten kommt es bestimmt auch zu allerlei Capers.




**London** • Vor dem Hintergrund der Weltwirtschaft geht es darum, den Münzvorrat des Gegners herunterzuwirtschaften.




**Die 3 Stapel vorbereiten** • Die Stadtkarten werden den drei entsprechenden Kartenstapeln hinzugefügt (Ort-, Diebes- und Ausrüstungskarten). Jeder Stapel wird separat gemischt und verdeckt auf dem Tisch bereitgelegt.

 **Die 3 Orte ermitteln** • Die 3 Ortstafeln werden nebeneinander zwischen den Spielern ausgelegt, sodass dazwischen jeweils etwas Platz bleibt. Falls eine Spielhilfe gewünscht wird, drehen die Spieler die Tafeln auf die pinkfarbene Seite – andernfalls wird mit der „Holz-“Seite der Tafeln gespielt. Jeweils eine Karte des Ortskartenstapels wird offen auf die Ortstafeln gelegt und waagrecht ausgerichtet. Die Spieler legen im Laufe der Partie Diebe und Ausrüstungskarten auf ihrer Seite dieser Orte ab. Die Orte sind entscheidend, da ihre Belohnungen eine der wichtigsten Möglichkeiten darstellen, Punkte zu sammeln.




**Übersichtskarten & Rundenzähler** • Jeder Spieler erhält eine Mastermind-Übersichtskarte, die er vor sich ablegt; die anderen Übersichtskarten kommen zurück in die Schachtel. Der Rundenzähler kommt neben die Ortstafeln, und ein Holzwürfel wird auf das oberste Diebesrundenfeld gelegt. Die 10 Münzen bilden neben dem Rundenzähler den  **Münzvorrat**.

## AUFBAU EINER RUNDE

Eine Partie „Caper“ verläuft über sechs Runden. Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Runden:  **Diebesrunden** und  **Ausrüstungsrunden**. Die aktuelle Runde wird durch den  **Holzwürfel** auf dem Rundenzähler angezeigt. Jeder Spieler erhält die vorgegebene Anzahl an Karten der entsprechenden Rundenart. Diese Karten werden im Verlauf der Runde gespielt.


## BEGINN EINER RUNDE

Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler von dem Stapel, dessen Art der jeweiligen Runde entspricht, so viele Karten, wie der Rundenzähler anzeigt. Diese Karten bilden die Handkarten des Spielers. Stimmt die auf dem Rundenzähler angezeigte Farbe mit der Farbe der Mastermind-Karte eines Spielers überein, ist er in dieser Runde Startspieler. Beispiel: Die erste Runde ist eine  **Diebesrunde** – also erhält jeder Spieler 4 Karten vom Diebeskartenstapel. Der Spieler mit der cremefarbenen Mastermind-Karte beginnt.

## EINE RUNDE SPIELEN

Während seines Zugs legt der Startspieler eine Karte aus seiner Hand offen an seine Seite eines Orts an. Danach tut der andere Spieler dasselbe. Nachdem beide Spieler eine Karte ausgespielt haben, tauschen sie ihre gesamten Handkarten miteinander. Mit diesen neuen Handkarten ist nun wieder der Startspieler am Zug, und so weiter.



 **Diebesrunde** • Eine Diebeskarte muss an einen der drei Orte angelegt werden, neben dessen Ortstafel. Diebe können nicht auf andere Diebe oder Ausrüstungskarten gelegt werden. Ein Dieb kann an einem Ort neben einen anderen Dieb gelegt werden, doch pro Ort kann ein Spieler nicht mehr als 3 Diebeskarten anlegen. Ist bei einem Dieb unten auf der Karte ein ① Einkommen angegeben, nimmt der Spieler sich die entsprechende Anzahl an Münzen aus dem Vorrat, sobald er diese Diebeskarte spielt.



Farbe Fähigkeit Diebeseinkommen






Ausrüstungskosten Fähigkeit Farbe




**Ausrüstungsrunde** • Eine Ausrüstungskarte kann gespielt oder abgeworfen werden. Wird sie gespielt, legt der Spieler sie auf eine Diebeskarte oder auf eine andere Ausrüstungskarte, die bereits auf einem Dieb liegt – und zwar leicht versetzt, sodass die Symbole und Farben der anderen Karten sichtbar bleiben. Auf einer Diebeskarte können maximal 3 Ausrüstungskarten liegen. Statt eine Ausrüstungskarte zu spielen, kann der Spieler sie auch abwerfen, um ① aus dem Vorrat zu erhalten. Bei einigen Ausrüstungskarten sind oben links Kosten angegeben: Um diese Karten zu spielen, muss der Spieler die entsprechende Anzahl an Münzen in den Vorrat legen. Hat der Spieler nicht genug Münzen, kann er diese Karte nicht spielen; aber er kann sie abwerfen, um eine Münze zu bekommen.

## SYMBOLE DER FÄHIGKEITEN

Es gibt einige verschiedene Symbole bei Caper, doch sie sind leicht verständlich. Die nachfolgend aufgeführten wichtigsten Symbole helfen beim Verständnis der Kartenfunktionen und des Spielablaufs.

-  **Capers** • Wer die meisten dieser Symbole an einem Ort hat, erhält dessen Belohnung.
- ① **Munten** • Für den Kauf toller Ausrüstung.
-  **Punkte** • Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.
-  **Eine zuoberst liegende Karte des Gegners umdrehen.**
-  Die Karte ist geschützt und kann **nicht** umgedreht werden.
-  **Diebesgut** • Es gibt 3 verschiedene Arten, die in Sets Punkte bringen.





Manchmal ist ein Symbol vor dem Hintergrund eines Kartensymbols zu sehen: Das bedeutet, dass dieses Symbol für jedes Kartensets der entsprechenden Farbe gilt. Beispiel: Hier erhält der Spieler 1  für jedes deiner Sets mit einer gelben und einer violetten Karte an diesem Ort.



**Wichtig** • Die Markierungszeichen auf Karten geben an, ob ② die eigenen Karten an diesem Ort oder ③ die gegnerischen Karten an diesem Ort zählen. Achtung: Die Markierungszeichen beziehen sich auf alle Karten an diesem Ort – nicht nur die Karten auf einem einzelnen Dieb.



**Voll ausgerüstet** • Ein Dieb erhält einen zusätzlichen , wenn 3 Ausrüstungskarten auf seiner Karte liegen.



Die meisten Karten bringen am Ende der Partie Vorteile, doch Symbole, die sich auf Münzen oder das Umdrehen von Karten beziehen, entfalten ihre Wirkung in dem Augenblick, in dem die entsprechende Karte gespielt wird. Nicht vergessen: Manche Orte haben Modifikatoren, die sich auf Karten auswirken können, die dort gespielt werden.

## KARTENFARBEN


Die Farbe der Karten spielt eine entscheidende Rolle, da sie häufig mit Symbolen für Kartensets oder den Gewinn von Punkten verbunden ist.  Diebeskarten sind immer cremefarben.  Ausrüstungskarten haben viele verschiedene Farben, bei denen jeweils ein anderer Aspekt im Mittelpunkt steht:

 Grün • Schwerpunkt auf  *Diebesgut*


 Violett • Schwerpunkt auf  *Capers*

 Gelb • Schwerpunkt auf dem Gewinn von  *Münzen*


 Rot • Schwerpunkt auf dem  *Umdrehen von Ausrüstung*

 Farbe der Stadtausrüstung • Schwerpunkt auf dem jeweiligen Thema der betreffenden Stadt

## KARTEN UMDREHEN

Nur die oberste Karte auf einem Dieb kann  umgedreht werden – also jene Karte, die zuletzt dort gelegt worden ist. Ist die oberste Karte auf einem Dieb bereits umgedreht, kann keine darunterliegende Karte umgedreht werden. Auf eine umgedrehte Diebes- oder Ausrüstungskarte können nach den üblichen Regeln weiterhin Karten gelegt werden. Umgedrehte Karten verlieren all ihre Fähigkeiten, haben aber keine negativen Auswirkungen auf den Caper-Bonus. Ein umgedrehter Dieb zählt bei der Bildung von Sets nach wie vor als Dieb. Auch eine umgedrehte Ausrüstungskarte zählt nach wie vor für Sets mit, verliert aber ihre spezielle Farbe. Weitere Informationen bietet der Abschnitt FAQ im Caper-Katalog.

## ENDE EINER RUNDE




Wenn jeder noch zwei Karten auf der Hand hat, machen beide Spieler in dieser Runde noch einen letzten Zug. Hat ein Spieler nur noch eine einzige Karte auf der Hand, wirft er diese ab. Für das Abwerfen seiner letzten Handkarte erhält der Spieler keine . Haben beide Spieler keine Handkarten mehr, endet die Runde. Der Holzwürfel wird auf das nächste Feld des Rundenzählers verschoben, und es beginnt eine neue Runde. *Hinweis: Zu Beginn der fünften Runde erhalten die Spieler nur 2 Diebeskarten – also sind sie in dieser Runde jeweils nur einmal am Zug.*

**Abwurfbereich** • Karten, die ein Spieler abwerfen will, legt er neben seine Übersichtskarte, offen und waagrecht ausgerichtet, damit sie nicht mit den an die Ortstafeln angelegten Karten verwechselt werden. Diebeskarten werden links neben der Übersichtskarte abgeworfen, Ausrüstungskarten rechts daneben. Bestimmte Karten ermöglichen es, abgeworfene Karten zurückzuholen. Deshalb kann es hilfreich sein, im Abwurfbereich Diebes- und Ausrüstungskarten getrennt zu halten.



Waagrecht angeordnete Ablagestapel neben der hellgrünen Mastermind-Karte

## ENDE DER PARTIE





Nach der letzten Ausrüstungsrunde endet die Partie. Nun wird ermittelt, wer welchen Ort gewonnen hat, indem die Anzahl der  gezählt wird, die jeder Spieler an einem Ort hat. Nicht vergessen: Diebe mit 3 Ausrüstungskarten erhalten einen zusätzlichen . Wer an einem Ort die meisten  hat, gewinnt diesen Ort. Um dies anzuzeigen, wird der Ort so gedreht, dass die Belohnung zum Gewinner zeigt. Gibt es bei den Capers einen Gleichstand, gewinnt keiner der Spieler diesen Ort, und er wird nicht gedreht.



Ortstafeln zum Gewinner drehen

## WERTUNG

Mithilfe des Wertungstableaus und der Holzwürfel werden alle Kategorien in folgender Reihenfolge gewertet:

-  1. Punkte durch Ortsbelohnungen
-  2. Punkte durch Diebeskarten
-  3. Punkte durch Ausrüstungskarten
-  4. Punkte durchs Sets aus besonderem Diebesgut



Beispiel: The Banker bringt einen Punkt pro gelber Karte des Spielers an diesem Ort.











Beispiel: Plans Cachés bringt einen Punkt pro hellblauer Karte des Spielers an diesem Ort.


**Punkte für Diebesgut** • Es gibt 3 verschiedene Arten:

 **Ein Schmuckstück**    **Eine Antiquität**    **Ein Gemälde**    **Joker (eine beliebige Art)**

Jeder Spieler bildet Sets aus dem Diebesgut, das er an allen Orten erhalten hat. Ein Set kann aus 1, 2 oder 3 Diebesgütern bestehen. Wenn ein Set aus mehr als einem Diebesgut besteht, muss jedes Diebesgut in diesem Set zu einer unterschiedlichen Art gehören.


1er-Set =  • 2er-Set =  • 3er-Set = 

Beispiel: Ein Spieler hat bei all seinen Orten zusammen folgendes Diebesgut erbeutet:   . Eins seiner Sets besteht nun aus zwei besonderen Diebesgütern (1 Schmuckstück und 1 Joker, der als Antiquität eingesetzt werden kann), während das zweite Set aus einem einzigen Diebesgut besteht (1 Schmuckstück). Für das erste Set erhält der Spieler , für das zweite  – insgesamt also 4 Punkte.

**DER SIEGER** • Nachdem diese einzelnen Bereiche alle gewertet worden sind, ermittelt jeder Spieler seine Gesamtpunktzahl. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der beiden Spieler, der die meisten  hat. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler mit der cremefarbenen Mastermind-Karte.




## VARIANTE FÜR 3 SPIELER



 **Änderungen** • Die Spielvorbereitung und der Spielablauf entsprechen dem Grundspiel, mit folgenden Änderungen: Bei der Spielvorbereitung erhält der dritte Spieler die **Snitch-Übersichtskarte (Spitzel-Übersichtskarte)**. Es empfiehlt sich, dass der Snitch bereits mit dem Spiel Caper vertraut ist. Der Snitch versucht, dafür zu sorgen, dass die Punktzahlen der Masterminds möglichst nah beieinander liegen. Zu Beginn einer Runde werden die Karten nicht an die Masterminds verteilt; stattdessen erhält der Snitch doppelt so viele Karten, wie der Rundenzähler anzeigt, die er als Snitch-Stapel verdeckt vor sich ablegt. Dann teilt der Snitch an jedes der beiden Masterminds eine verdeckte Karte von seinem Snitch-Stapel aus.



Jede Runde zieht der Spitzel zwei Karten von seinem Stapel, sieht sie sich an und teilt dann jedem der beiden Masterminds jeweils eine davon zu. Jedes Mastermind spielt nun – in der normalen Reihenfolge und wie gewöhnlich – eine seiner beiden Handkarten. Doch anstelle des Handkartentauschs zwischen den beiden Masterminds behalten sie ihre Karte, und der Snitch beginnt eine neue Runde. Wenn der Snitch keine weiteren Karten ziehen kann, werfen die Mastermind ihre letzte Karte ab. Damit endet die Runde.

**Wertung** • Der Snitch erhält so viele Punkte, wie das Mastermind, das weniger Punkte hat, plus 1/6 der Punkte des Mastermind, das mehr Punkte hat (abgerundet). Hat der Snitch nun die meisten Punkte oder besteht ein Gleichstand zwischen dem Snitch und dem besser platzierten Mastermind, gewinnt der Spitzel. Andernfalls gewinnt das Mastermind mit dem meisten Punkten.

## VARIANTE FÜR 4 SPIELER

 **Teamspiel** • Die Spielvorbereitung und der Spielablauf entsprechen dem Grundspiel, mit folgenden Änderungen: Die beiden anderen Spieler erhalten die **Lookout-Übersichtskarten (Beobachter-Übersichtskarte)**. Die Snitch-Karte wird nicht verwendet. Jedes Team besteht aus einem Mastermind und einem Lookout, deren Übersichtskarten dieselbe Farbe aufweisen (hellgrünes Team gegen cremefarbenes Team). Die Masterminds sitzen einander gegenüber, ihr jeweiliger Lookout links neben ihnen. Jedes Team versucht, die meisten Punkt zu erzielen.

Zu Beginn einer Runde werden die Karten nicht an die Masterminds, sondern an die Lookouts ausgeteilt. Jeder Lookout wählt zwei Karten aus und gibt sie verdeckt nach links an das Mastermind des gegnerischen Teams weiter. Jedes Mastermind spielt nun – in der normalen Reihenfolge und wie gewöhnlich – eine seiner beiden Handkarten. Ein Mastermind kann keine Karten abwerfen, um  zu bekommen – es sei denn, es hat nicht genug Münzen, um für seine Karten zu bezahlen. Ist ein Mastermind zum Abwerfen einer Karte gezwungen, erhält sein Team bei der Wertung  – das sollte der gegnerische Lookout also möglichst vermeiden. Statt ihre Handkarten zu tauschen, geben die Masterminds ihre verbliebene Karte nach links weiter, dem Lookout ihres Teams. Dann beginnen die Lookouts eine neue Runde. Haben die Lookouts keine Karten mehr, werfen die Masterminds ihre letzte Karte ab. Damit endet die Runde.

**Wertung:** Ein Team erhält  pro Ausrüstungskarte in seinem Abwurfbereich. Diese Punkte werden im Bereich  erfasst. Das Team mit dem meisten Punkten gewinnt.




# CAPER

## GAMEPLAY REFERENCE EXAMPLE

### MINT MASTERMIND'S SIDE

#### Location Reward

A player will score 5 Points and receive 1 Painting at The Louvre if they have the most  there at the end of the game.

#### City Icon

Depending on what City you're playing in, the game can change drastically.

#### Location Modifier

Some Locations have Modifiers in this corner like The Chapel where Thief cards are protected from being flipped over.

#### Location

Each player can have up to 3 Thief cards at a single Location.

#### Round Tracker

The game plays across six rounds which alternate between Thief and Gear Rounds.

#### Thieves

Thief cards are placed at a Location next to other Thief cards. Thieves have powerful Abilities and can give players Coins when played.


#### Coins

Thief and Gear cards can get you Coins to spend on fancier Gear purchases.

#### Gear

Gear Cards are placed on Thief Cards or on other Gear Cards that are already on a Thief.


#### Number of Capers at this Location

This player currently has 3  at this Location. One from The Dame's Ability and two from the Artist's. (see Caper Catalogue).

#### Gear Cost

Some Gear cards have a Cost in the top left that must be paid to play.

#### Gear Limit

A Thief cannot have more than 3 Gear cards on it, but the Thief receives a bonus  if it has 3 Gear cards on it.

#### Gear Abilities

This Plasma Cutter gives a player a Coin when played and a Point at the end of the game.

### CREAM MASTERMIND'S SIDE

♦ SEE THE CAPER CATALOGUE FOR ALL THE NITTY-GRITTY DETAILS ON ALL THE CARDS AS YOU PLAY



## COMPONENTS



3 Location Mats



1 Caper Catalogue



1 Score board & Round tracker



23 Location Cards



24 Thief Cards



48 Gear Cards



5 Reference Cards



4 Wooden Cubes



10 Coins

## INTRO

Recruit a quirky crew of Thieves and equip them with colorful Gear to steal from famous places across Europe! Prove yourself as the best Thief in Caper.

## OVERVIEW & GOAL

In Caper, players build a crew of Thieves by playing Thief and Gear cards. The game plays across six rounds with each round alternating between placing Thieves and placing Gear. On a Thief Round, players place different Thieves at the Locations being used for that game. On a Gear Round, players place Gear cards onto their Thieves to increase their influence at a particular Location. After playing a card, players will swap hands - so think twice about letting your opponent have that one card.

The crew with the most Capers at a Location will win the steal there and gain its Reward. Some Thieves and Gear also have special Abilities that can help each player obtain Points. Players can also collect different types of Stolen Goods providing Points at the end of the game. Finally, the player whose crew scores the most Points will be the winner.

.....  
*These rules cover playing Caper with 2 players. The 3-4 player variants can be found at the end of this Rulebook, but you'll need to learn these basics of the game first.*

## SETUP

**Choose the City** • You'll find City icons in the lower left corner of Thieves, Gear, and Location cards. Choose one City among the three available: Paris, Rome, or London. Return the cards from the other Cities to the box. These will not be used in the current game. Below is a primer for each City—the more ★'s a City has, the more advanced its gameplay.

City Icon



*If this is your first game, we recommend playing in Paris.*



★ **Paris** • With so much lovely art around, *Stolen Goods* are sure to be plentiful



★★ **Rome** • With its historic crime scene, *more Capers* are bound to happen



★★★ **London** • With its world economy, *run down your opponent's Coin supply*

**Prepare the 3 Decks** • Incorporate a City's cards into each corresponding deck: Locations, Thieves, and Gear. Shuffle each deck separately and place them on the table.



**Determine the 3 Locations** • Place the 3 Location Mats out horizontally between players, leaving some space between each Mat. If you would like a player aid, use the pink side of the Mats—otherwise, use the wood sides. Reveal a card from the Locations deck horizontally onto each Mat. Players will place Thieves and Gear cards on their side of these Locations during the game. These Locations set the tone for the game as their Rewards will be one of the main ways players score Points.



**Reference Cards & Round Tracker** • Give each player a Mastermind Reference Card to place near them and return the other Reference Cards to the box. Place the Round Tracker next to the Location Mats and place a wooden cube on the top Thief Round slot. Create the **Coin Supply** by placing the 10 Coins next to the Round Tracker.

## ROUND STRUCTURE

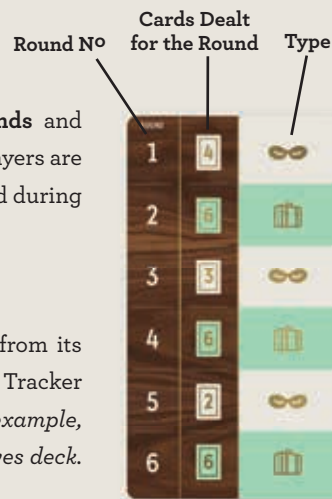
Caper is played over six rounds. There are two different types of rounds: **Thief Rounds** and **Gear Rounds**. The current round is tracked by the wooden cube on the Round Tracker. Players are dealt the shown number of cards from the deck matching its Round Type. These cards will be played during the round.



## STARTING A ROUND

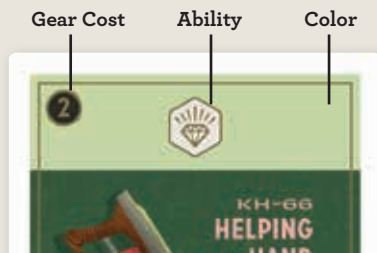
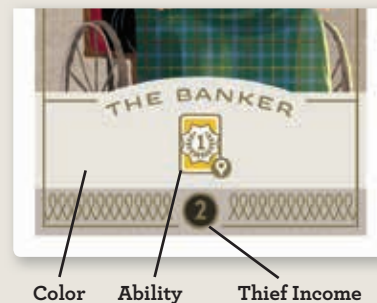
Begin each round by dealing the number of cards shown on the Round Tracker to each player from its matching deck. These cards form each player's starting hand for the round. If the color of the Round Tracker matches the top of your Mastermind card, then you will be the First Player during that round. *For example, the first round of the game is a Thief Round, so each player receives 4 cards from the Thieves deck. The player with the Cream Mastermind card will be the First Player.*


## PLAYING A ROUND

During a round, the First Player will take a turn by placing a card from their hand face-up on their side at a Location, then the other player will do the same. Once both players have played a card from their hands, *players swap their entire hand of cards*. After swapping hands, the First Player begins a new turn and the process is repeated.









 **Thief Round** • A Thief card must be placed at one of the three Locations next to its Location Mat. Thieves cannot be placed on top of other Thief or Gear cards. A Thief can be placed next to another Thief at a Location, but a Location cannot hold more than 3 Thief cards. If a Thief has an  Income at the bottom of its card, the player collects that amount of Coins from the Supply when the Thief is played.




**Gear Round** • A Gear card can be played or discarded. If played, place it below a Thief card or on top of another Gear card below a Thief—leaving the other card icons and colors visible below it. A Thief card cannot have more than 3 Gear cards on it. Instead of playing a Gear card, a player can discard it to gain  from the Supply. Some Gear cards have a Cost in the top left area. In order to play it, a player must pay that amount of Coins to the Supply. If a player does not have enough, they cannot play that card, but they can still discard it to gain a Coin.



## ICON ABILITIES


There are a number of icons in Caper, but you'll pick up each one in no time. These main icons will help in understanding how they apply to the cards and gameplay.

-  **Capers** • The player with the most at a Location will score its Reward
-  **Coins** • For buying fancy Gear
-  **Points** • The most wins the game
-  **Flip** an opponent's topmost card
-  A card is *protected* from being flipped
-  **Stolen Goods** • There are 3 different types that score Points through sets





Sometimes you'll find icons on top of card icons. This means you apply that icon for each card set of that color. *For example, here you'll receive a  for each of your sets containing a Yellow and Purple card at this Location.*

**Important** • Map Marker icons on cards notify you whether to count  **Your cards at that Location** or  **Your opponent's cards at that Location**. Remember these Map Markers refer to the cards at that Location—not just the cards on a single Thief.

**Get Fully Equipped** • A Thief receives a bonus  if it has 3 Gear cards on it.


Most cards provide their benefits at the end of the game, but icons that give Coins or flip cards trigger when played. *Don't forget some Locations have Modifiers that can affect cards played there.*

## CARD COLOURS


The colours of cards plays an important role in Caper as they often relate to icons for card sets or scoring Points.  Thief cards are all Cream coloured.  Gear cards come in many different colours with certain focuses around each colour:

-  Green • Focus on  *Stolen Goods*
-  Purple • Focus on  *Capers*
-  Yellow • Focus on gaining  *Coins*
-  Red • Focus on  *flipping Gear*
-  City's Gear Colour • Focuses on the particular theme of that City

## FLIPPING CARDS

Only the topmost card on a Thief can be  flipped—the one most recently played. If the topmost card on a Thief is flipped, you cannot flip a card below it. You can still place cards on a flipped Thief or Gear cards following usual limitations. Flipped cards lose all their abilities, but do not affect the bonus Caper- it can still be earned. A flipped Thief still counts as a Thief card towards sets. A flipped Gear card still counts as a gear card towards sets, but loses its specific color. See the FAQ in the Caper catalogue for more information.

## ENDING A ROUND




When each player has two cards left in their hand, players will take their last turn of the round. When a player is left with a single card in their hand, they will discard it. The player does not receive  when discarding this last card in their hand. When both players have no cards in their hands, the round ends. Move the wooden cube to the next slot down on the Round Tracker and begin a new round. *Note: Players start Round 5 with only 2 Thief cards, so it is both their first and last turn of that Round.*

**Discard Area** • Discard Area: Players discard their cards near their Reference Card horizontally and face up, so as to not confuse them with cards in play. Thief cards are discarded to the left of the Reference and Gear cards to the right. Certain cards can bring cards back from your Discard Area, which is considered public information.



Horizontal placed discard piles next to the mint green Mastermind card

## ENDING THE GAME

After the final Gear Round, the game ends. Determine who won each Location by counting the number of  each player has at a Location. Don't forget any bonus  from Thieves with 3 Gear cards. The player with the most  at a Location wins that Location. To indicate this, turn the Location so its Rewards read right-side up to its winner. If there is a tie for Capers, neither player wins that Location and it is not turned.



Turn Location cards toward their winner

## SCORING

Using the Score board and wooden cubes, score each category in order:



1. Score Points from Location Rewards



2. Score Points awarded from Thief cards



3. Score Points awarded from Gear cards



4. Score Points for sets of unique Stolen Goods



For example, *The Banker* scores a Point for each of your Yellow cards at this Location



For example, *Plans Cachés* scores a Point for each of your Light Blue cards at this Location

**Scoring Stolen Goods** • There are 3 different types:



**A Jewel**



**An Antique**



**A Painting**



**Wild (Can be any type)**

Each player forms sets with their Stolen Goods received across *all* Locations. A set can contain 1, 2, or 3 Stolen Goods. If a set has more than one Stolen Good, then each Stolen Good in that set must be different.


Set of 1 = • Set of 2 = • Set of 3 =

For example, let's say a player scored these Stolen Goods across all their Locations: . One set would contain two unique Stolen Goods (1 Jewel and 1 Wild which we'll count as an Antique) and the second set contains one Stolen Good (1 Jewel). The first set gives the player and the second gives for a total of 4 Points.

**THE WINNER** • After scoring each of these rows, total up all of a player's Points. The player with the most is the winner of Caper! In case of a tie, the player with the highest number of wins. If there is still a tie, the Cream Mastermind wins.




### 3 PLAYER VARIANT



 **Changes** • *Setup and gameplay is the same with these following changes:* During Setup, give the third player the **Snitch Reference Card**. We recommended that the Snitch is already familiar with Caper. *The goal of the Snitch is to have the Masterminds score closely to one another.* At the start of a round, instead of dealing the Round cards to each Mastermind, deal double the amount shown on the Round Tracker to the Snitch to form the Snitch Deck—keeping all cards facedown. Now, the Snitch deals one card face-down from the Snitch Deck to each Mastermind.



For each turn, the Snitch draws two cards from the Snitch deck, looks at them, and assigns one to each Mastermind facedown. Each Mastermind plays a card as normal in turn order—they should have two available. Instead of the Masterminds swapping hands, the Masterminds keep their card and the Snitch begins a new turn. Once the Snitch can no longer draw cards, the Masterminds discard their last card, ending the round.

**Scoring** • The Snitch scores as many Points as the Mastermind who scored the least plus  $\frac{1}{6}$  of the Points of the Mastermind who scored the most (rounded down). *If the Snitch scored more or ties with the highest scoring Mastermind, the Snitch wins.* Otherwise, the highest scoring Mastermind wins.

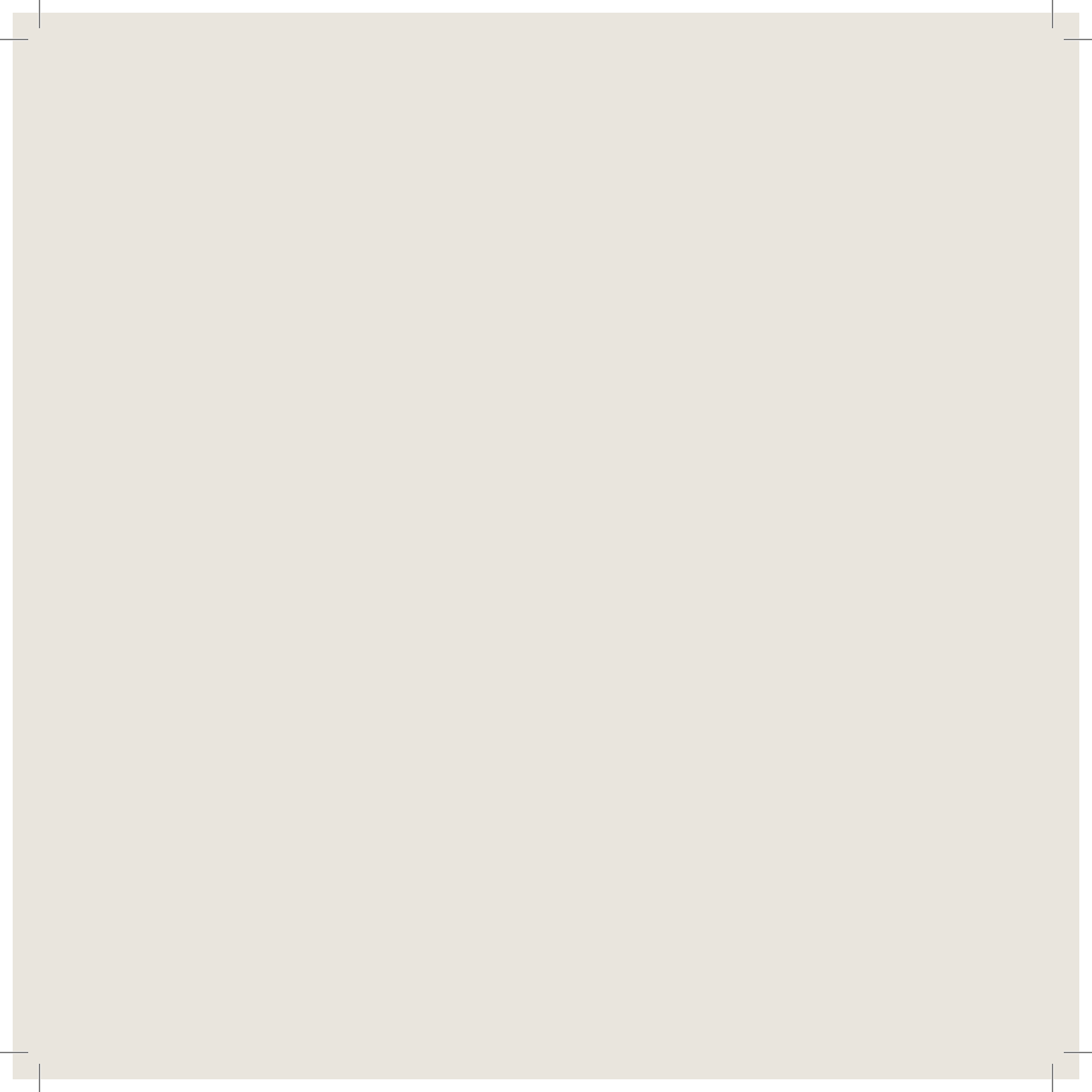
### 4 PLAYER VARIANT

 **Team Play** • *Setup and gameplay is the same with these following changes:* Give the other two players **Lookout Reference Cards**. The Snitch card is not used. Each team will have a Mastermind and Lookout with matching Reference Card colours (Mint Team vs. Cream Team). Masterminds sit across from one another with their team's Lookout on their left. Each team's goal is to score the most Points.

At the start of a round, the cards are dealt to the Lookouts. Each Lookout chooses two cards and passes them, facedown, left to the opposing team's Mastermind. Each Mastermind now plays a card in turn order. Masterminds cannot discard cards to get , unless they do not have enough Coins to pay for any of the cards. *Forcing the opposing Mastermind to discard will give their team  when scoring. Try not to do it.* Instead of swapping hands, the Masterminds pass the remaining card left to their team's Lookout. The Lookouts start a new turn. If the Lookouts no longer have cards then the Masterminds discard their last card to end the round.

**Scoring** • A team receives  for each Gear card in their Discard Area. Include these Points in the  section on the Score Pad. The team with the most Points wins!

CREDITS • GAME DESIGN BY UNAI RUBIO • ARTWORK BY EMRICH OFFICE • PUBLISHED BY JUMBO GAMES • JUMBOSTRATEGYGAMES.COM • SPECIAL THANKS TO UNAI RUBIO, MONT TABER & KEYMASTER GAMES FOR THEIR HELP IN THIS UPDATED EDITION OF THE GAME, IT'S MINE





De speler met de meeste Capers wint de Locatie

LOCATIE-ICOONTJES



KAARTEN VAN  
TEGENSPELER



JOUW KAARTEN



VERZAMEL SETS MET  
UNIEKE GESTOLEN  
GOEDEREN

1

Met Munten  
kan je uitrusting  
kopen

1

Met Punten  
win je het  
spel



Draai  
de bovenste  
kaart om



Beschermd  
tegen  
omdraaien

1 =

1

2 =

3

3 =

7



Le joueur avec le plus de Capers gagne l'Emplacement

ICÔNES EMPLACEMENT



CARTES DE TON  
ADVERSAIRE



TES CARTES



COLLECTIONNE LES  
SÉRIES AVEC DES  
OBJETS VOLÉS UNIQUES

1

Avec des Pièces,  
tu peux acheter  
un équipement

1

Avec des  
Points, tu  
gagnes le jeu



Retourne  
la carte du  
haut



Protégé  
de tout  
retournement

1 =

1

2 =

3

3 =

7



Der Spieler mit den meisten Capers gewinnt den Ort.

ORTSMARKIERUNGEN



GEGNERISCHE  
KARTEN



EIGENE KARTEN



SETS AUS  
BESONDEREM  
DIEBESGUT  
SAMMELN

1

Münzen für  
den Kauf toller  
Ausrüstung

1

Punkte  
für den  
Sieg



Die oberste  
Karte  
umdrehen



Vor dem  
Umdrehen  
geschützt

1 =

1

2 =

3

3 =

7



The player with the most Capers wins the location

LOCATION ICONS



OPPONENT'S  
CARDS



YOUR CARDS



COLLECT SETS OF  
UNIQUE STOLEN GOODS

1

Coins used to  
buy fancy gear

1

Points win  
the game



Flip  
the topmost  
card



Protected  
from being  
flipped

1 =

1

2 =

3

3 =

7

Jumbodiset GROUP

Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.  
© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

Game concept & artwork © Unai Rubio © Keymaster Games



19737