

# —VELKÁ— MUZEJNÍ LOUPEŽ



MN  
XY

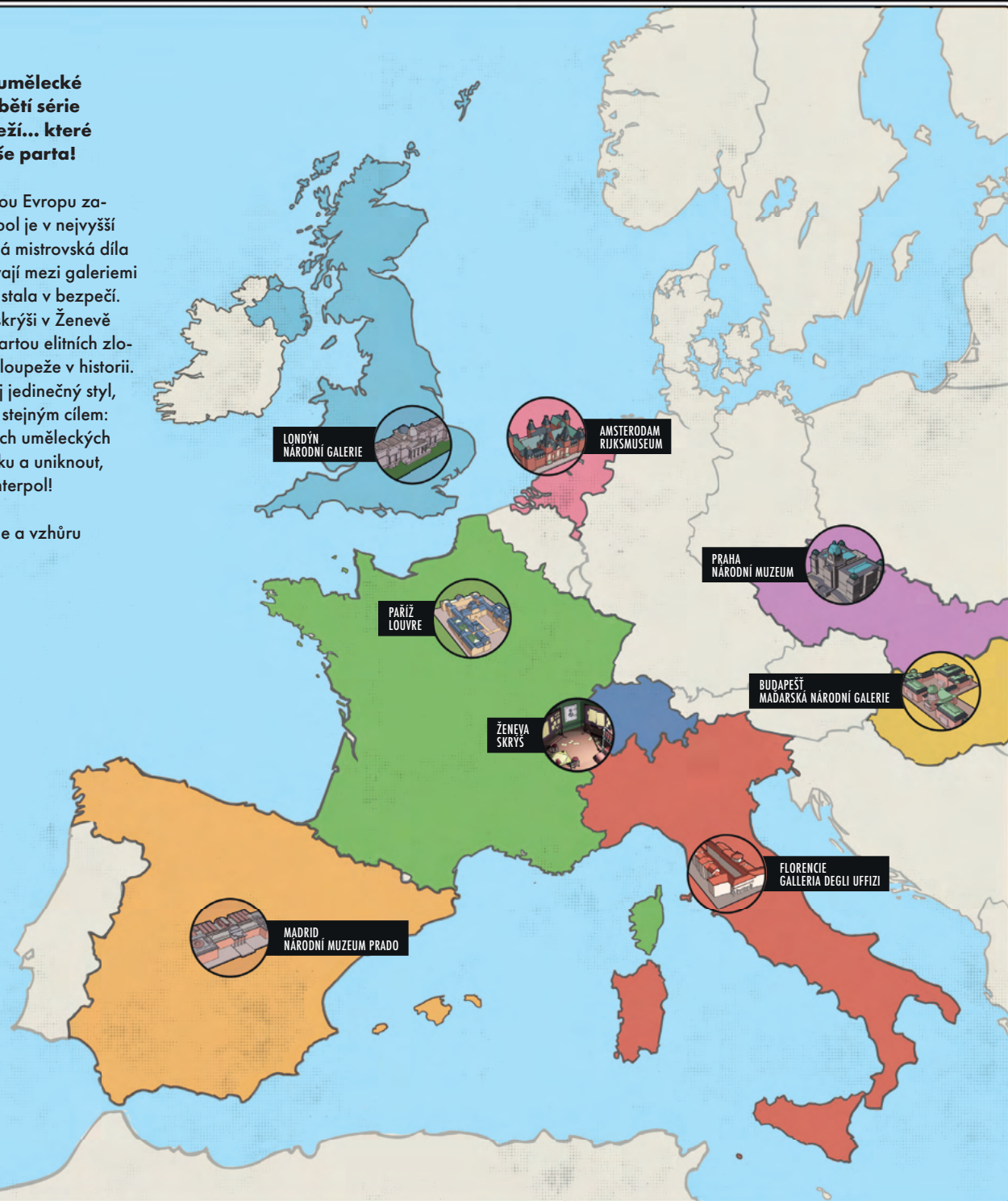
PRAVIDLA

## ÚVOD

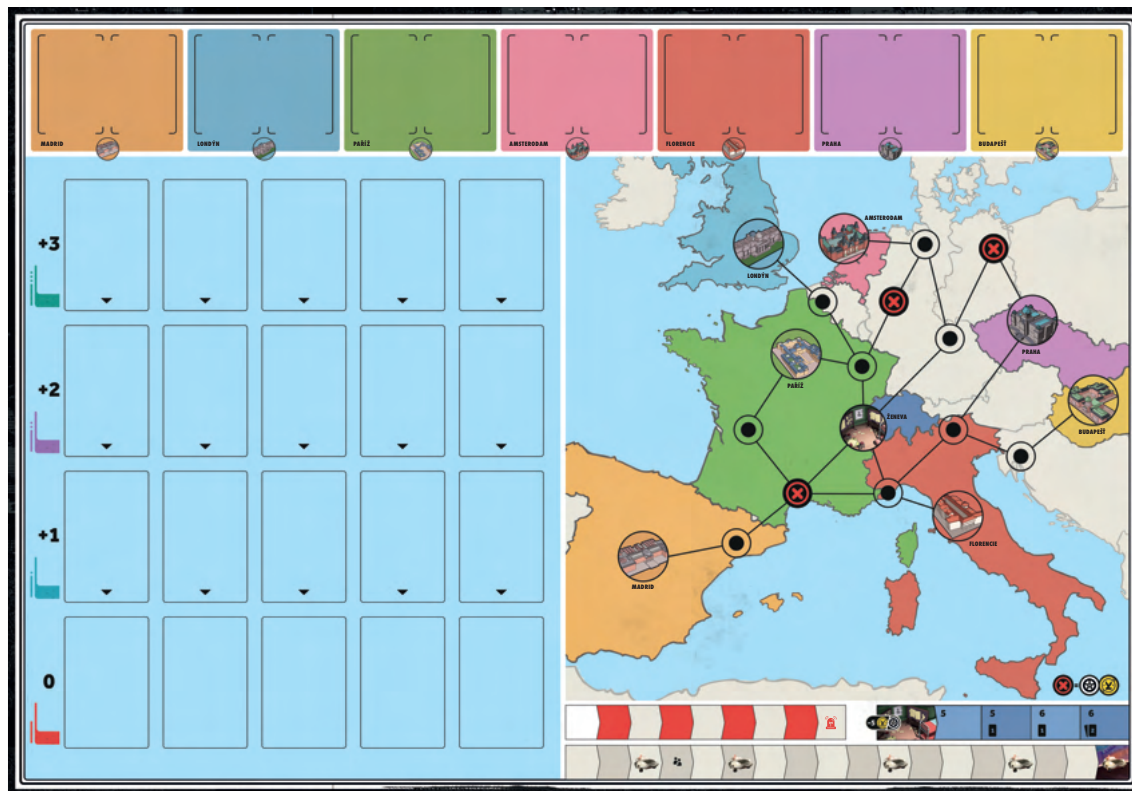
**Velké evropské umělecké sbírky se staly obětí série odvážných loupeží... které pácháte vy a vaše parta!**

Celou uměnímilovnou Evropu zachvátil chaos, Interpol je v nejvyšší pohotovosti a slavná mistrovská díla se neustále přesouvají mezi galeriemi a muzei, jen aby zůstala v bezpečí. A vy zatím v tajné skrýši v Ženevě plánujete se svou partou elitních zlodějů nejodvážnější loupeže v historii. Každý lupič má svůj jedinečný styl, ale všichni jdete za stejným cílem: vytvořit z uloupených uměleckých děl nejceněnější sbírku a uniknout, aniž by vás chytil Interpol!

Tak si sbalte nástroje a vzhůru do muzea!



# OBSAH



1 herní deska

5 sad barevných herních prvků, jejichž obsahem je:



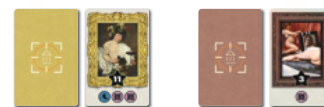
1 časomíra



14 karet Interpolu




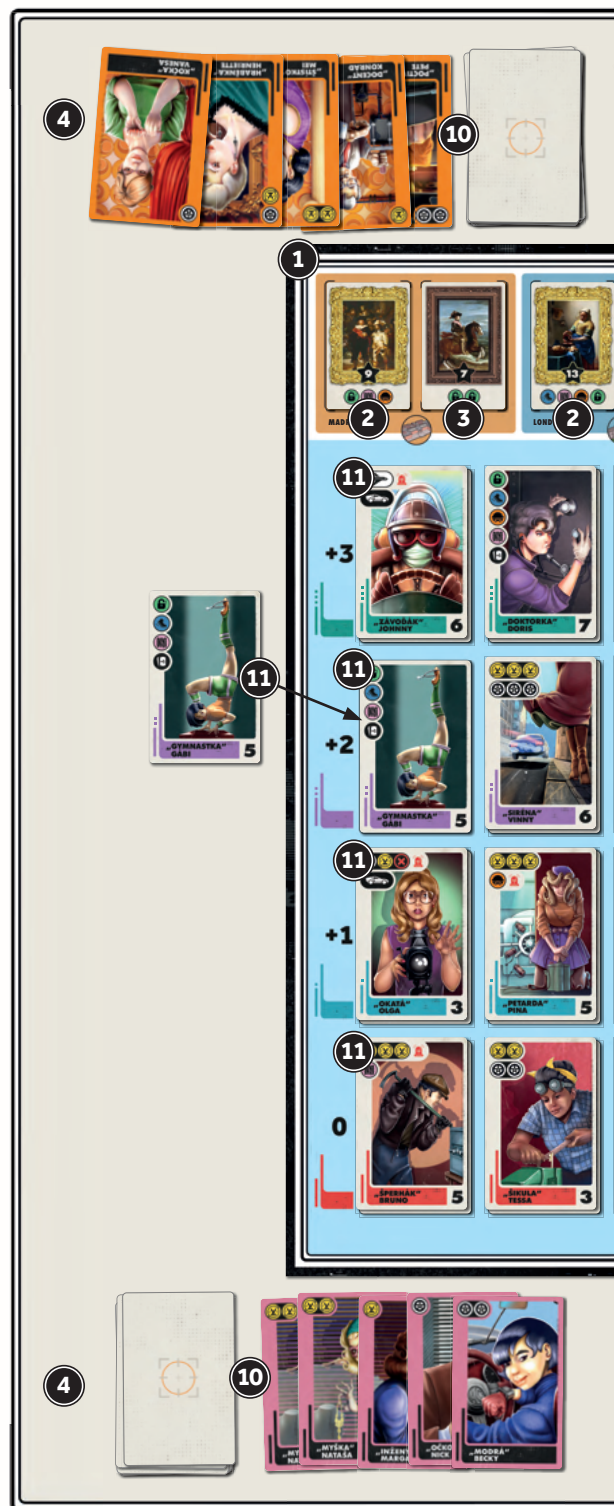
60 karet specialistů (15 od každé ze čtyř barev)



32 karet obrazů (14 zlatých, 18 bronzových)

## PŘÍPRAVA HRY

- 1 Umístěte **herní desku** doprostřed hrací plochy.
- 2 Zamíchejte **zlaté karty obrazů** a do levého okénka každého města položte jednu lícem nahoru. Zbylé zlaté karty obrazů položte lícem dolů na hromádku vedle herní desky.
- 3 Krok 2 zopakujte i s **bronzovými kartami obrazů**, jen je u každého města vkládejte do pravého okénka.
- 4 Každý hráč si vybere barvu a vezme si odpovídající **dřevěné označovací kostky, únikové auto, žeton únikového auta a karty lupičů** (10 karet pro každého).
- 5 Umístěte jednu označovací kostku na první políčko stupnice utajení. Dále jí budeme říkat **ukazatel utajení**.
- 6 Druhou označovací kostku umístěte na start stupnice podezření. Dále jí budeme říkat **ukazatel podezření**.
- 7 Zbylou označovací kostku si nechte před sebou. Té budeme dále říkat **ukazatel města**.
- 8 Umístěte své **únikové auto** do libovolného města dle svého výběru. V jednom městě může být i víc únikových aut.
- 9 Položte svůj **žeton únikového auta** před sebe tak, aby ukazoval odhalené auto (této straně žetonu budeme říkat „aktivní“).
- 10 Zamíchejte svých 10 **karet lupičů** a položte je před sebe na hromádku. Lízněte si 5 vrchních karet lupičů a nechte si je v ruce.
- 11 Rozřídíte **karty specialistů** podle jména a ilustrace do 20 sad. Každou sadu se 3 kartami stejného specialisty, které se ale liší schopnostmi, postupně vložte lícem nahoru do přehledu specialistů tak, aby ležely v řadě označené odpovídající barvou. Pořadí sad v řadě je libovolné. Každou sadu zvlášť zamíchejte.  
Pokud hrají 3 nebo 4 hráči, odeberte z každé sady jednu kartu a vraťte ji do krabice.  
Pokud hrají 2 hráči, odeberte z každé sady dvě karty a vraťte je do krabice.
- 12 Položte **karty Interpolu** lícem nahoru na hromádku vedle herní desky.
- 13 Položte **časomíru** na první políčko časové osy.  
Pokud hrají 2 hráči, položte časomíru místo toho na políčko označené .
- 14 Hru začíná hráč, od jehož návštěvy muzea nebo galerie uplynula nejkratší doba.





3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3

8 8 6 6 7 5 6 4 6 4 5 2

6 5

2 3 12 5

9 8 7 9 8 10 4 13

## CÍL HRY

Ve *Velké muzejní loupeži* se hráči vžívají do role mozku zločinecké bandy, který řídí různé lupiče uměleckých děl. Cílem hry je pomocí odvážných loupeží nashromáždit tu nejcennější sbírku obrazů. Vítězí hráč, jehož hromádka uloupených obrazů má na konci hry největší hodnotu.

## PRŮBĚH HRY

Hráči se až do konce hry postupně střídají v jednotlivých tazích po směru hodinových ručiček. Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů provede loupež obrazu, následkem které se časomíra ocitne na posledním políčku časové osy.

Během svého tahu můžete v závislosti na pozici svého únikového auta a kartách, které máte v ruce, podnikat různé akce. Na konci svého tahu odložíte všechny své vnesené karty i ty, které vám zůstaly v ruce, na svou odhazovací hromádku a líznete si z balíčku nové.

### Vylepšování balíčku karet

Na začátku hry máte sadu 10 karet lupičů. Styl lupičských gangů se sice sadu od sady liší, ale každá z nich nabízí stejné možnosti. Během hry rozšíříte svůj balíček o karty specialistů (viz „**Najmutí specialisty**“ na straně 9) nebo ho vyladíte vyřazením některých karet (viz „**Vyřazení**“ na straně 11), čímž ho postupně vylepšíte a vytvoříte si tak vlastní lupičskou partu. Najaté specialisty vždy umístíte na svou odhazovací hromádku. Budou dostupní, až když je líznete z nového balíčku, který vytvoříte po dobrání toho stávajícího zamícháním odhazovací hromádky. Stejným způsobem se vám v ruce budou točit i ostatní karty – čím větší máte balíček, tím menší je pravděpodobnost, že si danou kartu líznete.

Když vynesete kartu z ruky, položte ji před sebe na stůl lícem nahoru. Podle toho, jaké symboly karta obsahuje, můžete provést určité akce. Pokud jsou symboly seřazeny pod sebou, musíte si vybrat jeden řádek symbolů, který při vynesení karty použijete. Pokud jsou symboly seřazeny vedle sebe, můžete použít všechny symboly, které karta nabízí.

*Příklad: Na kartě „Myšky“ Nataši jsou dva symboly mincí vedle sebe, a tak vám poskytnou dvě mince. Na kartě „Einstein“ Roberto je pod sebou jeden symbol mince a jeden symbol kola, takže si můžete vybrat buď jednu minci, nebo jedno kolo, ale ne obojí.*

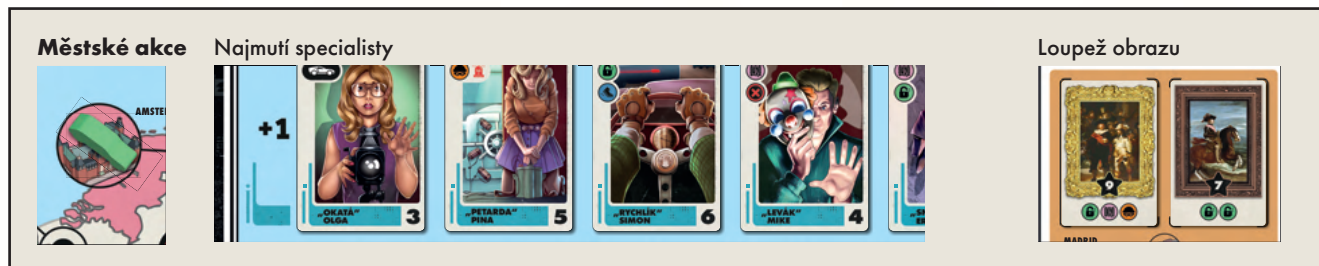
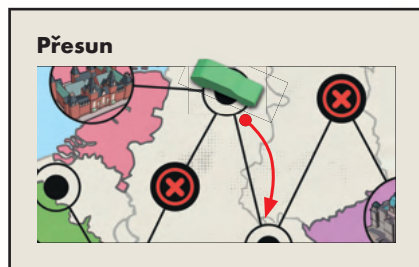


## Peníze a kola

Na většině karet včetně karet lupičů, které dostanete na začátku hry, je alespoň jeden symbol mince (¥) nebo jeden symbol kola (⊗). Všechny standardní akce vyžadují mince, kola nebo kombinaci obojího. Pokud karta nabízí dva či více symbolů mincí nebo kol, můžete je během svého tahu využít v jakémkoli pořadí, případně je rozdělit do více akcí. Kola se užívají k přesunům a mince k placení. Abyste zaplatili cenu, musíte utratit odpovídající počet symbolů mincí s využitím karet, které jste v daném tahu vynesli.

Karty specialistů mohou kromě mincí a kol obsahovat i další symboly. Viz „**Schopnosti a symboly**“ na straně 14 v přehledu všech symbolů.

Možné akce:



## PŘESUN

Každý symbol kola (⊗) můžete vynaložit na přesunutí svého únikového auta na herní desce o jedno políčko. Za políčko se považuje každý kroužek na herní desce. Při přesunech se můžete pohybovat k dalšímu políčku pouze po čarách, jimiž jsou kroužky propojené. Během svého tahu můžete své únikové auto posunout o tolik políček, o kolik chcete, pokud vám na to stačí symboly kol. Můžete to udělat před jinými akcemi, po nich, nebo dokonce i v jejich průběhu.

*Příklad: „Modrá“ Becky nabízí dva symboly kol. Vy jedno kolo vynaložíte na přesun svého únikového auta do města a tam za pět mincí najmete specialistu. Pak využijete druhý symbol kola, abyste své únikové auto přesunuli o další políčko směrem k jinému městu.*



## MĚSTSKÉ AKCE

Městské akce můžete provádět za předpokladu, že se vaše únikové auto nachází v nějakém městě s výjimkou Ženevy, která funguje jinak (viz „**Utajení skrýše**“ na straně 12). Můžete provést jednu z následujících akcí nebo obě, každou ale nanejvýš jednou:

Najmutí specialisty

Loupež obrazu

*Abyste nepřitahovali příliš velkou pozornost, nesmíte být v jednom městě aktivní moc dlouho, musíte se stále pohybovat.*

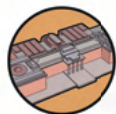
Ve stejném městě nemůžete provést dvakrát po sobě akci stejného typu. Například nemůžete v tomtéž městě v rámci jednoho tahu uloupit dva obrazy nebo ve dvou tazích po sobě najmout specialistu.

Jakmile ve městě najmete specialistu nebo uloupíte obraz, umístíte tam svůj ukazatel města. V daném městě pak nemůžete tyto akce provádět, dokud neprovedete akci v jiném městě a neumístíte svůj ukazatel města tam. Tím jiným městem může být i Ženeva, kde se provádí utajení skrýše.



*Příklad: Zelený hráč v Amsterdamu najme specialistu a uloupí obraz. Položí svůj ukazatel města na Amsterdam, což znamená, že tam nemůže provádět žádné další městské akce, dokud neprovede akci v jiném městě.*

Městské akce můžete provádět v 7 městech.



Madrid



Londýn



Paříž



Amsterdam



Florence



Praha



Budapešť



Ženeva

## Najmutí specialisty

Cenu každého specialisty ukazuje číslo v pravém dolním rohu karty specialisty, k ní je nutno přičíst cenu napsanou na začátku řady, ze které specialistu najímáte. Součet obou čísel musí být zaplacen v mincích (👉).

Když se nějaká sada specialistů vyčerpá, přesuňte na uprázdněné místo další sady ze sloupce nad ním, což posunuté specialisty zlevní.

Najatého specialistu položte lícem nahoru na svou odhazovací hromádku. V tomto tahu kartu nemůžete využít.

Za specialisty v nejhornější řadě (+3) zaplatíte částku napsanou na jejich kartě plus tři mince (👉) navíc.

Za specialisty ve třetí řadě (+2) zaplatíte částku napsanou na jejich kartě plus dvě mince (👉) navíc.

Za specialisty ve druhé řadě (+1) zaplatíte částku napsanou na jejich kartě plus jednu minci (👉) navíc.

Za specialisty ve spodní řadě (+0) zaplatíte přesně částku napsanou na jejich kartě.

cena specialisty

**Příklad:** Modrý hráč si chce najmout „Leváka“ Mika. Zaplatí za něj 5 mincí, tedy 4 mince za samotnou kartu plus 1 minci za to, že ho najímá z modré řady. Hráč vykládá z ruky karty, dokud nedosáhne hodnoty 5 mincí, pak položí kartu najatého specialisty na svou odkládací hromádku. Sada „Leváka“ Mika je teď dobraná, takže se dvě sady karet nad ním posunou o 1 řadu dolů, čímž prázdný prostor zaplní.

## Loupež obrazu

V každém městě máte na výběr, jestli si troufnete na velkou loupež a uloupíte zlatý obraz, nebo jen na malou a uloupíte obraz bronzový. Pro každou loupež musíte vynést karty specialistů, které odpovídají požadovaným schopnostem. Na vašich kartách lupičů tyto schopnosti nejsou. Abyste mohli obrazy uloupit, musíte si najmout specialisty, kteří nezbytné schopnosti mají.



akrobat



infiltrátor



kasář



falzifikátor

Loupež obrazu provedte následujícím způsobem:

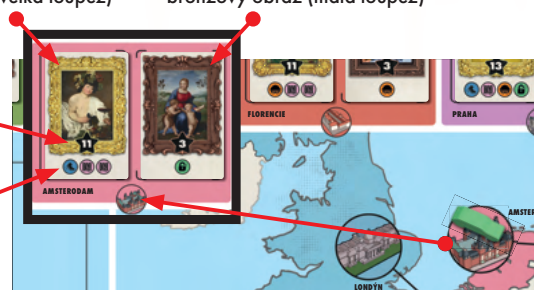
- 1 Vyberte si kartu obrazu ve městě, v němž stojí vaše únikové auto.
- 2 Vyneste karty specialistů se schopnostmi, které odpovídají požadavkům.
- 3 Odložte kartu obrazu na svou osobní bodovací hromádku.
- 4 Lízněte si vrchní kartu z balíčku karet obrazů odpovídající barvy a položte ji do uprázdněného okénka na herní desce. Pokud už v daném balíčku obrazů žádné karty nejsou, na herní desku se nové karty obrazů této barvy doplnit nedají a tato okénka do konce hry zůstanou prázdná.
- 5 Posuňte svůj ukazatel podezření na stupnici podezření o jedno políčko doprava.
- 6 Pokud jsou ve městě, kde jste právě uloupili obraz, ukazatele města dalších hráčů, posuňte na stupnici podezření o jedno políčko doprava i jejich ukazatele podezření.
- 7 Na časové ose posuňte časomíru o jedno políčko doprava. V případě, že potom časomíra skončí na symbolu policejního auta, hráč nebo hráči s nejvyšším stupněm podezření obdrží kartu Interpolu. Poté se ukazatele podezření všech hráčů vrátí na stupnici do startovní pozice.

zlatý obraz (velká loupež)

bronzový obraz (malá loupež)

hodnota/  
/body

požadované  
schopnosti



Rijksmuseum v Amsterdamu



## Stupnice podezření

Stupnice podezření ukazuje, jak moc vás Interpol podezřívá. Váš ukazatel podezření se na stupnici posune doprava, když:

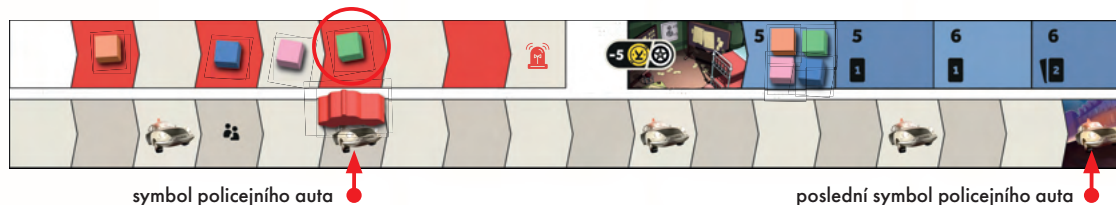
- uloupíte obraz,
- se váš ukazatel města nachází ve městě, kde jiný hráč uloupil obraz,
- vynesete kartu se symbolem Interpolu (viz „**Schopnosti a symboly**“ na straně 14).

Pokud se váš ukazatel podezření ocitne na políčku nejvíc vpravo, dál už se neposunuje. Na stejném políčku může být více ukazatelů podezření.

## KARTY INTERPOLU

Kdykoli dostanete kartu Interpolu, odložte ji na svou odhazovací hromádku. Když se vám karta Interpolu později vrátí do ruky, bude vám jen překážet. Kartu Interpolu můžete z ruky hned odložit na svou odhazovací hromádku nebo se jí úplně zbavit pomocí akce vyřazení.

**DŮLEŽITÉ:** Na konci hry ztratíte 1 bod za každou kartu Interpolu, kterou máte stále v ruce, ve svém balíčku nebo na odhazovací hromádce.



*Příklad: Oranžový hráč uloupil bronzový obraz, následkem čehož skončila časomíra na symbolu policejního auta. Zelený hráč má nejvyšší stupeň podezření a dostane kartu Interpolu. Všechny ukazatele podezření se vrátí na startovní pozici.*

## VYŘAZENÍ

Akce vyřazení vám umožňuje karty, které máte v ruce, natrvalo vyřadit ze hry. Tuto akci lze provést na místě se symbolem vyřazení nebo vnesením karty s tímto symbolem. V rámci jednoho tahu můžete vyřadit i více karet, za každou vyřazenou kartu zaplatíte 1 minci (¥) a 1 kolo (⊗), přičemž nelze platit symboly na vyřazované kartě. Dají se tak vyřadit například karty Interpolu. Vyřazené karty Interpolu vracejte do balíčku s kartami Interpolu a ostatní vyřazené karty ukládejte do krabice.

### ✗ Místa k vyřazení

Místa se symbolem vyřazení se nepovažují za města, takže při vyřazování karet svůj ukazatel města na toto místo neposouváte. Dokud vaše únikové auto stojí na místě se symbolem vyřazení, můžete akci vyřazení provést tolikrát, kolikrát chcete, i v několika kolech po sobě. Za každou vyřazenou kartu zaplatíte 1 minci (¥) a 1 kolo (⊗).

### ✗ Karty specialistů se symbolem vyřazení

Některé karty specialistů na sobě mají i symbol vyřazení. Při vnesení této karty můžete vyřadit tolik karet, kolik chcete, pokud si to můžete dovolit. Pokud je symbol vyřazení na kartě ve stejné řadě jako symbol 1 mince (¥) a 1 kola (⊗), můžete je využít k zaplacení ceny za jedno vyřazení.

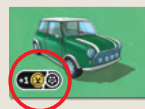


## ŽETONY ÚNIKOVÝCH AUT

Váš žeton únikového auta začíná hru obrácený odhalenou (aktivní) stranou nahoru. Během svého tahu můžete použít svůj aktivní žeton únikového auta jako jednu minci nebo jeden symbol kola navíc. Kdykoli to uděláte, obraťte žeton za-  
halenou (neaktivní) stranou nahoru. Kdykoli během svého tahu pak můžete zaplatit třemi symboly mincí a/ nebo kol v libovolné kombinaci, abyste mohli žeton zase obrátit aktivní stranou nahoru. Svůj žeton únikového auta můžete během svého tahu aktivovat a využívat i opakovaně, pokud na to máte prostředky.

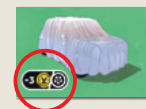
### Aktivní

1 mince nebo  
1 kolo navíc



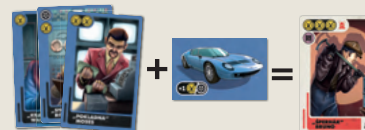
### Neaktivní

3 mince a/ nebo kola jako  
cena za překlopení žetonu  
aktivní stranou nahoru



### Příklady:

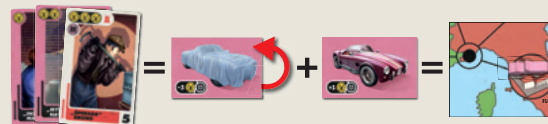
- Modrý hráč si chce ve městě najmout „Šperhák“ Bruna, ale má k dispozici jen 4 mince. S využitím žetonu únikového auta však může zaplatit požadovaných 5 mincí. Žeton se poté stane neaktivním.



- Zelený hráč má v daném kole k dispozici 3 symboly kol, ale už je ve městě, kde si chce v dalším kole najmout specialistu. Použije tato tři kola k aktivaci svého neaktivního žetonu únikového auta, takže bude mít v dalším kole k dispozici 1 minci navíc k najmutí specialisty.



- Růžový hráč se chce během svého tahu dostat do Florencie, ale chybějí mu 2 symboly kol. Má 6 mincí, tak 3 mince využije k aktivaci žetonu únikového auta a okamžitě ho použije místo 1 kola, pak postup zopakuje se zbývajících 3 mincemi. Získaná 2 kola může využít k přesunu svého únikového auta do Florencie.



## UTAJENÍ SKRÝŠE

Políčko Ženeva nemá stejnou funkci jako políčka ostatních měst. Když přesunete své únikové auto do Ženevy, nemůžete si tam najmout specialistu nebo uloupit obraz, ale můžete utratit peníze nebo kola za utajení své skrýše. Všichni hráči začínají na úrovni 1. S každou úrovní, na niž utajení své skrýše zvednete, se zvyšuje počet nevynesených karet, které si na konci tahu můžete nechat v ruce pro další tah, a/ nebo počet karet, které budete mít na konci tahu v ruce po dobrání z balíčku. Abyste svůj ukazatel utajení mohli posunout o jedno políčko doprava, zaplatíte 5 mincí a/ nebo kol v jakékoli kombinaci. Utajení skrýše má 4 úrovně:

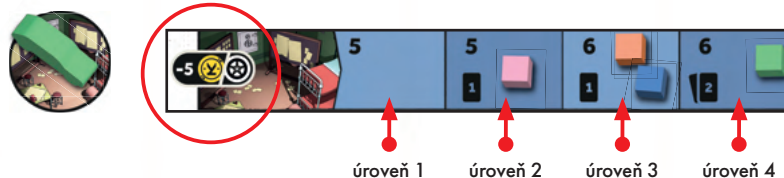
**[Úroveň 1]** Na konci svého tahu všechny vnesené i nevnesené karty odložíte na odhazovací hromádku. Po dobrání z balíčku máte v ruce 5 karet.

**[Úroveň 2]** Na konci svého tahu si můžete v ruce nechat 1 nevynesenou kartu. Po dobrání z balíčku máte v ruce 5 karet.

**[Úroveň 3]** Na konci svého tahu si můžete v ruce nechat 1 nevynesenou kartu. Po dobrání z balíčku máte v ruce 6 karet.

**[Úroveň 4]** Na konci svého tahu si můžete v ruce nechat 2 nevynesené karty. Po dobrání z balíčku máte v ruce 6 karet.

**DŮLEŽITÉ:** Utajení skrýše se počítá jako městská akce. Hned po jejím provedení musíte svůj ukazatel města přesunout do Ženevy. Než v Ženevě provedete další utajení skrýše, musíte vždy napřed provést akci v jiném městě.




## UKONČENÍ TAHU

- 1 Odložte všechny své vynesené karty na svou odhazovací hromádku.
- 2 Podle úrovně utajení své skrýše musíte odložit i všechny nevynesené karty, nebo si jich v ruce určitý počet smíte nechat.
- 3 Lízněte si ze svého balíčku nové karty tak, abyste doplnili ruku na její plnou kapacitu. Pokud ve vašem balíčku karty dojdou, zamíchejte svou odhazovací hromádku a vytvořte z ní balíček nový.

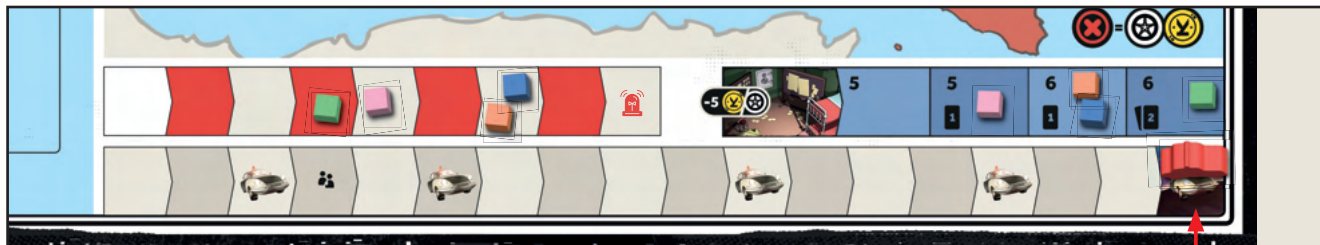
**PAMATUJTE**, že všechny karty specialistů, které jste si v daném tahu najali, musíte hned odkládat na svou odhazovací hromádku, aniž byste je použili.

## KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy hráč provede loupež obrazu, v jejímž důsledku se časomíra posune na poslední políčko časové osy . Hráč nebo hráči s nejvyšším stupněm podezření si v tu chvíli musejí každý vzít jednu kartu Interpolu. Všichni hráči vytáhnou všechny karty Interpolu, které mají v ruce, ve svém balíčku i v odhazovací hromádce, a odloží je na svou bodovací hromádku. Body sečtete takto:

- Sečtete hodnotu všech karet obrazů na své bodovací hromádce.
- Odečtete jeden bod za každou kartu Interpolu na své bodovací hromádce.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů. Pokud stejného nejvyššího počtu dosáhnou dva nebo více hráčů, vítězí hráč s nejmenším počtem obrazů. Pokud i těch mají hráči stejný počet, o vítězství se podělí.



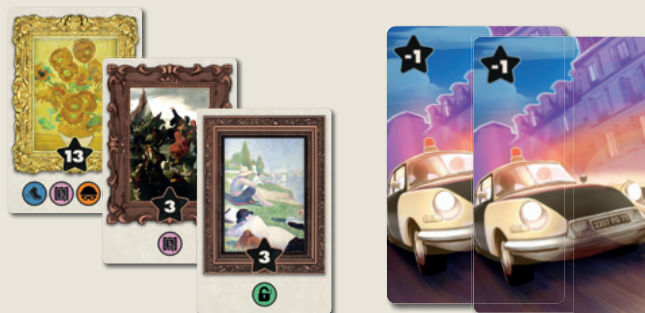
poslední políčko na časové ose

*Příklad:*

Modrý hráč uloupí obraz, následkem čehož časomíra skončí na posledním políčku časové osy a hra v tu chvíli končí. Protože modrý a oranžový hráč mají nejvyšší stupeň podezření, oba dostanou kartu Interpolu.

Modrý hráč má na své bodovací hromádce 1 zlatou kartu obrazu, 2 bronzové karty obrazů a 2 karty Interpolu.





$13 + 3 + 3 - 1 - 1 = 17$  bodů



## SCHOPNOSTI A SYMBOLY

Kromě mincí a kol mohou mít karty najatých specialistů na sobě i další symboly:



**Schopnosti:** Najatí specialisté mohou mít 4 různé schopnosti: akrobat , kasař , infiltrátor  a falzifikátor . Každá karta obrazu vyžaduje specifické schopnosti a někdy i více specialistů se stejnou schopností.



**Auto:** Obraťte svůj žeton únikového auta z neaktivní na aktivní stranu. Žádné mince ani kola neplatíte.



**Výměna:** Odhodte danou kartu a hned si podle hodnoty na symbolu lízněte ze svého balíčku jednu nebo dvě jiné, i kdybyste tím překročili kapacitu své ruky.



**Vyřazení:** Vyřadte jakékoli množství karet. Za každou zaplatíte 1 minci a 1 kolo.



**Letadlo:** Přesuňte své únikové auto z jednoho města do jiného. Abyste tento symbol mohli využít, vaše únikové auto musí stát v nějakém městě. Pamatujte, že i Ženeva je město.



**Interpol:** Posuňte svůj ukazatel podezření na stupnici o jedno políčko doprava.



**Nenápadnost:** Podle hodnoty na symbolu posuňte svůj ukazatel podezření na stupnici o 2  nebo o 5  políček doleva.



**DŮLEŽITÉ:** Svůj ukazatel podezření můžete na stupnici podezření posunout maximálně na startovní políčko.

Příklady:

Při vynesení „Leváka“ Mika můžete buď vyřadit karty (když za to zároveň zaplatíte), nebo využít dvě mince a dvě kola (a posunout svůj ukazatel podezření o jedno políčko doprava), nebo využít jeho schopnost kasaře k uloupení obrazu.



Při vynesení „Doktorky“ Doris si můžete buď líznout z balíčku novou kartu, nebo použít jednu z jejích čtyř schopností k uloupení obrazu.



Při vynesení „Palety“ Colette můžete buď vyřadit karty (za první vyřazení bude zaplacen symboly mince a kola na kartě), nebo přesunout svoje únikové auto z jednoho města do jiného.



Při vynesení „Bouráka“ Bena si můžete buď líznout z balíčku jinou kartu, nebo obrátit svůj žeton únikového auta (a posunout svůj ukazatel podezření o jedno políčko doprava), nebo posunout svůj ukazatel podezření na stupnici o dvě políčka doleva.



NAŠE  
HRY





SEBEOBĚTOVÁNÍ TITA DUGOVIČE  
(1859)  
**ALEXANDER VON WAGNER**



BAKCHUS (ASI 1596)  
**CARAVAGGIO**



DAVID A GOLIÁŠ (1599)  
**CARAVAGGIO**



PROCHÁZKA. ŽENA SE SLUNEČNÍKEM  
(1886)  
**CLAUDE MONET**



JAPONSKÝ MOST A JEZÍRKO S LEKNÍNÝ  
(1899)  
**CLAUDE MONET**



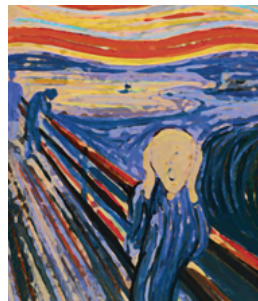
JEZDECKÝ PORTRÉT FILIPA IV.  
(1635-1636)  
**DIEGO VELÁZQUEZ**



VENUŠINA TOALETA (1647-1651)  
**DIEGO VELÁZQUEZ**



PŘI KROKETU (1873)  
**ÉDOUARD MANET**



VÝKŘÍK (1893)  
**EDVARD MUNCH**



SVOBODA VEDE LID NA BARIKÁDY  
(1830)  
**EUGÈNE DELACROIX**



VĚŽ MODRÝCH KONÍ (1913)  
**FRANZ MARC**



KOUPÁNÍ V ASNIÈRES (1884)  
**GEORGES SEURAT**



PŘÍSAHA HORATIŮ (1784)  
**JACQUES-LOUIS DAVID**



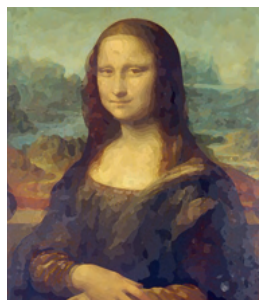
ZAHRADA POZEMSKÝCH ROZKOŠÍ  
(ASI 1480-1490)  
**HIERONYMUS BOSCH**



MLÉKÁŘKA (ASI 1657-1658)  
**JAN VERMEER**



DÍVKA S PERLOU (ASI 1665-1667)  
**JAN VERMEER**



MONA LISA (1503-1506)  
**LEONARDO DA VINCI**



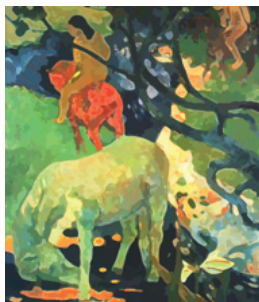
DONI TONDO (1504)  
**MICHELANGELO  
BUONARROTI**



PIKNIK V KVĚTNU (1873)  
**PÁL SZINEI MERSE**



ŽATÍŠÍ SE SUŠENKAMI (1877)  
**PAUL CÉZANNE**



**BÍLÝ KŮŇ (1898)  
PAUL GAUGUIN**



**PŘÍJEZD MARIE MEDICEJSKÉ  
DO MARSEILLE (ASI 1622-1625)  
PETER PAUL RUBENS**



**UMUČENÍ SV. TOMÁŠE  
(ASI 1637-1638)  
PETER PAUL RUBENS**



**MILENCI (1875)  
PIERRE-AUGUSTE RENOIR**



**MADONA SE STEHLÍKEM (1505-1506)  
RAFFAEL SANTI**



**NOČNÍ HLÍDKA (1642)  
REMBRANDT VAN RIJN**



**ZROZENÍ VENUŠE (1483)  
SANDRO BOTTICELLI**



**PORTRÉT MLADÉ ŽENY (1480-1485)  
SANDRO BOTTICELLI**



**VOR MEDÚZY (1818)  
THÉODORE GÉRICAUT**



**ZELENÉ PŠENIČNÉ POLE S CYPŘIŠI  
(1889)  
VINCENT VAN GOGH**



**SLUNEČNICE (1888)  
VINCENT VAN GOGH**

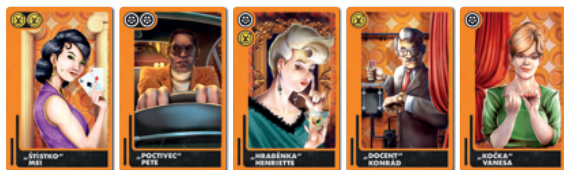


**AUTOPORTRÉT V ŠEDÉM PLSTĚNÉM  
KLOBOUKU (1887)  
VINCENT VAN GOGH**





**—VELKÁ—**  
**MUZEJNÍ**  
**LOUPEŽ**



## DIAMANTOVÁ LIGA

Drahe oblečení, luxusní auta a extravagantní loupeže – Diamantová liga vnáší do světa zlodějů umění jistou úroveň. Její členové vyznávají okázalý životní styl, vymetají nejluxusnější večírky po celé Evropě a na nich nenápadně shromažďují informace o svém nejbližším cíli. Díky skvělým kontaktům se dostanou do každého evropského muzea, zvláště po zavírací době. Jejich oblíbenou strategií je zorganizovat ve vybraném muzeu charitativní akci, pak nenápadně vyklouznout a ukrást dílo, po kterém pasou.



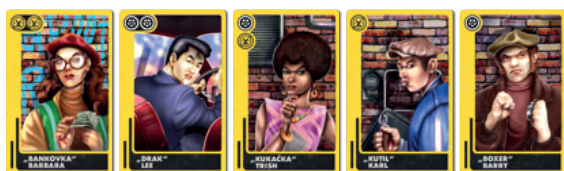
## MODERNÍ RODINKA

Tihle lupiči se nijak zvláště neliší od obyčejných lidí a v tom je jejich síla. Při návštěvě muzea, které chtějí vykrást, se vydávají za průměrnou rodinu nebo za turisty a nikoho by nenapadlo, že je všechno jinak. Ve skutečnosti ale jejich rodinka sestává z ostřílených zlodějů umění, kteří si při loupežích místo složitých nástrojů vystačí i s těmi nejobyčejnějšími předměty. A než Interpol zjistí, co se stalo, bez potíží se ztratí v davu.



## ŠPIONI

V černém oblečení, dlouhých kabátech a vybavení nejrůznějšími praktickými udělátky jsou Špioni přímo ztělesněním maskovaných zlodějských génů. Každý z nich býval tajným agentem a teď využívají svých zkušeností k pronikání i do těch nejpřísněji střežených muzeí. Díky arzenálu ukradených nebo podomácku vyrobených špionážních nástrojů, které najdou využití v každé situaci, jsou mistry velkolepých úniků.



## GALERKA

Tenhle gang pouličních zlodějů představuje pestrou směsku individuí, která kazí statistiky kriminality v ulicích evropských měst. Jejich heslo „Ukradni, co můžeš“ jen dokládá jejich hlubokou nespokojenost s tím, jak se k nim společnost chová. Život na ulici je ale vybavil dovednostmi, které se perfektně hodí pro loupeže obrazů. Sdílejí stejnou minulost i stejný sen: shromáždit jmění v uměleckých předmětech, aby unikli ze svých nuzných životů.



## TECHNICI

„Žijeme v budoucnosti!“ věří gang lupičů, který kombinuje svou posedlost nejnovějšími technologiemi s krádežemi uměleckých děl. Bez váhání se nabourají do systémů muzea, odposlouchávají rozhovory i telefony, jen aby získali potřebné informace. Díky tomu mají dokonalý přehled a přesně vědí, co se během jejich loupeže bude dít. A pokud se nějaká loupež nepovede, rozhodně to není selháním jejich techniky. Tu totiž neustále kontrolují, opravují a udržují v perfektním stavu.

## TIPY



Používejte svůj žeton únikového auta.



Nezapomínejte obracet svůj žeton únikového auta zase aktivní stranou nahoru.



Cestu ke svému příštím tahu plánujte dopředu.



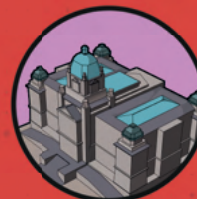
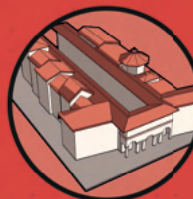
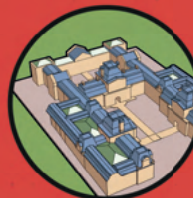
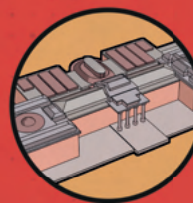
Zvyšujte utajení své skryše, abyste do ruky dostali víc karet.



Vyřazujte nevhodné karty.



Najímejte různé specialisty, abyste měli k dispozici co nejlepší kombinaci schopností.



**MNKY**  
ENTERTAINMENT

© 2023 MNKY Entertainment, Nizozemsko  
© 2023 REBO International CZ spol. s r.o.,  
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1  
nebo@rebo.cz

[www.mnkyentertainment.cz](http://www.mnkyentertainment.cz)



10-99



2-5



60

Koncept: Robert Brouwer, Arjan van Houwelingen  
Ilustrace: François Guibet  
Z anglického překladu nizozemského originálu  
*The Great Art Robbery*

Překlad a redakce českého vydání: REBO  
International CZ  
Sazba: AMOS TYPO, s. r. o.

1. vydání 2025  
004591501G  
Vyrobeno a vytištěno v Číně.  
Všechna práva vyhrazena.

Žádná část tohoto produktu nesmí být  
reprodukována bez předchozího písemného  
souhlasu MNKY Entertainment.



0-3



10+



**POZOR!** Hra obsahuje  
malé části, které by nej-  
menší děti mohly vdech-  
nout, spolknout nebo se  
jimi zadusit. U dětí do tří  
let při zacházení s hrou  
zajistěte dohled dospělé  
osoby.