

- Preparazione missione -

- a) Massimo **13** turni di gioco completi, o arresto di tutti i personaggi della banda.
- b) Posizionare coperte 4 tessere tesoro (*rubino/banconote + 3 tessere cassaforte vuota*).
- c) (*Gran colpo in Banca*) Posizionare Autobus su prima fermata (*caselle fermate, solo attraversabili*).
- d) Miniatura Zenigata e 10 Agenti tra le colonne 14 e 25 (*no rocce, acqua, interno edifici*).
Rosso Rubino = 10 Guardie sui tetti (*da U0 ad U9*) e due auto polizia fuori dal tabellone.
Gran colpo in Banca = due auto polizia su caselle C23 e C24.
- e) La banda di Lupin riceve due carte missione segrete a testa.
(durante il gioco ognuno ne pescherà una nuova ogni tre Agenti che eliminerà)
 - 1.500 dollari e 15 min. di tempo per dividersi i dispositivi (*max 2 per ognuno*) e pianificare il colpo.
Nb: Goemon può trasportare armi da fuoco, ma non usarle.
Nb: con 4-5 giocatori, consegnare dispositivi avanzati a Fujiko.
- f) La banda di Lupin inizia e deve fuggire dalle seguenti caselle:
Rosso Rubino = A1 o A2 (*veicoli solo A2*)
Gran colpo in Banca = C1 o R1

- Scheda -

Subendo ferite, diminuisce la capacità di movimento.

- Fasi del turno -

- a) **Zenigata** = (*no primo turno*) **Chiamare i Rinforzi**, poi secondo l'ordine seguente (*azioni non obbligatorie*):
Muovere - Sparare - Corpo a corpo
Nb: le Guardie sui tetti non possono muovere.
- b) **Banda di Lupin** = scegliete l'ordine (*Fujiko agisce per prima dal momento in cui tradisce*).
Muovere - Uso arma in dotazione - Corpo a corpo - uso max 2 dispositivi - giocare 1 carta Missione
- c) **Fase Ambientazione** (*ove previsto*)
- d) **Pescare Tesoro e fare avanzare indicatore turno di gioco**

- Movimento -

Non in diagonale, si possono attraversare caselle occupate solo con consenso, ma non sostarvi.

Bosco = si può attraversare, ci si può attaccare solo se entrambi all'interno di esso.

Edifici = solo in quelli con porta si può *entrare/attraversare*, spendendo un movimento aggiuntivo.

Nb: personaggi all'interno possono attaccarsi solo in corpo a corpo, e solo loro possono sparare verso l'esterno da una delle porte.

Gran colpo in Banca = le forze dell'ordine non possono entrare in *Chiesa, Municipio e Banca*.
 Solo loro possono salire sul tetto dell'edificio della Polizia.

Tesoro in Banca = una volta all'interno, posizionare il personaggio su di una tessera a scelta.

Rosso Rubino = gli Agenti non possono entrare negli edifici con il tesoro.

- Sparare -

- a) Nel calcolo della gittata si considera la casella in cui si termina il movimento, il bersaglio deve trovarsi ad almeno una di distanza.
- b) La pistola ha gittata **5** caselle, mentre il fucile **12** caselle.
- c) Le direzioni in cui è possibile far fuoco sono quelle *ortogonali/diagonali*, oppure nello spazio costituito da un quadrato di due caselle esterne, considerando come centro la pedina stessa.
Nb: le caselle sfalsate sul tetto, consentono di sparare su entrambe le caselle delle ortogonali cui sono al centro, ma non si considera il quadrato di gittata spiegato in precedenza.
Nb: da un piano inferiore, si può sparare a quello subito superiore, ma solo alle caselle esterne.
- d) Tirare **2d6** e sommare valore pistola/fucile, se maggiore/uguale a **12** il colpo è a segno.
 - Guardia/Agenti eliminati immediatamente
 - Zenigata alla quarta ferita, viene posizionato in G25 (*Rosso R.*) o I25 (*Banca*), guarisce turno dopo.
 - Ad un personaggio della Banda che perde tutte le ferite, viene posta adiacente (*vicino/riserva*) una pedina Agente, il quale non potrà muovere/sparare.
 Il personaggio può essere liberato e tornare in gioco senza ferite:
- 1) Seguendo la tabella delle priorità, da un compagno che elimini l'agente.
 - 2) Decidendo di far avanzare di **1** il segnaturni, eliminando così l'agente, ma perdendo tutti i dispositivi (*tranne i veicoli*).

- Corpo a corpo -

a) Solo avversari ortogonalmente adiacenti (*no diagonale*).

b) Tirare **2d6** e sommare valore corpo a corpo, se maggiore/uguale a **12** il colpo è a segno.

- Personaggi possono tirare un dado, con risultato minore/uguale propria Agilità, schivano e possono contrattaccare (*massimo una volta*).

- Agenti/Guardie vengono eliminati immediatamente.

- In caso di colpo mancato nel primo attacco, l'avversario deve contrattaccare.

- Chiamare i rinforzi -

Ogni volta vi siano **5** Agenti o meno, entrano in gioco le vetture dalle caselle apposite.

a) Ogni vettura muove massimo di **12** caselle su strada e può portare da 1 a 4 Agenti.

Nb: può attraversare caselle occupate da Agente/Zenigata, ma non dalla Banda di Lupin.

b) E' possibile scendere dall'auto solo quando è ferma, tolto l'ultimo Agente torna in riserva.

Nb: l'agente che ha guidato non può scendere nello stesso turno.

c) Un'auto colpita due volte con risultati di 8 o più con armi da fuoco, è distrutta e messa in riserva.

Nb: Zenigata può usare l'auto della polizia.

- Dispositivi -

a) Veicoli e Fucili sono resi visibili al loro utilizzo, mentre Deltaplano, Badile e Pallone falso obiettivo, al termine dell'utilizzo.

b) Passarsi dispositivi (*no veicoli*) tra personaggi adiacenti, non conta come azione.

c) I veicoli possono cambiare autista nel turno successivo al loro utilizzo.

Nb: movimento veicolo sostituisce quello del personaggio.

Nb: ci si può parlare/passare oggetti, tra personaggi sullo stesso mezzo.

- Veicoli -

a) Ad eccezione di Fujiko (*se una moto dopo aver tradito*), tutti i mezzi iniziano la partita dalle caselle di partenza della banda.

b) Si può salire su di un veicolo dalle caselle ortogonali (*costo 1 movimento*).

c) Un veicolo distrutto è eliminato dal gioco, personaggi a bordo sono posti sul tabellone.

- Fase Ambientazione -

Colpo in banca = l'autobus avanza di una fermata, solo personaggi banda possono salirci.

Nb: personaggi sull'autobus non possono essere attaccati.

- Prendere il tesoro -

a) E' possibile guardare una sola tessera per turno, se presa va posta dietro il proprio schermo.

b) Un personaggio arrestato, riconsegna la tessera del tesoro a Zenigata, il quale può guardarla e poi rimescolarla con le altre.

c) Al 9° turno, se il tesoro è stato rubato, bisogna avvisare Zenigata.

In caso contrario, bisogna avvisarlo immediatamente se avviene dopo il 10° turno.

- F.A.Q. -

a) **Personaggi della banda:** rimangono invisibili finché rimangono al di fuori della gittata delle armi delle forze dell'ordine (*si considera solo la casella di inizio/fine movimento*).

b) **Bosco:** si può sparare all'esterno del bosco solo dalle caselle sul bordo dello stesso.

c) **Edifici:** un Agente/Guardia sul tetto, non vede un personaggio della banda al suolo, se è adiacente ad un muro.

(*a meno che non gli stiano sparando altre forze dell'ordine*).

d) **Forze dell'Ordine:** tutti devono compiere la medesima azione prima di passare ad un'altra.

e) **Auto polizia:** può attraversare caselle occupate da personaggi solo invisibili.

f) **Dispositivi veicoli:** seguono le regole dell'invisibilità dei personaggi.

g) **Autobus:** un personaggio della banda a bordo è invisibile.

h) **Fujiko:** se tradisce e prende il tesoro (*anche attaccando la banda*), rimane visibile fino al termine della partita (*anche se lo perde*).

Se un altro personaggio prendesse successivamente da lei il tesoro, diventerà anch'egli visibile e muoverà ultimo nella banda.