

 <p>1 Contrabbandiere</p>	<p>Mette i gioielli del compartimento normale sul cuscino rosso e al loro posto mette un falso dal cuscino bianco. Se i Contrabbandieri sono almeno quanti i Detective, spartiscono i gioielli sul cuscino rosso, uno alla volta in ordine crescente. Se fa cadere gioielli, non mette i falsi e non può spartire, ma conta per il numero dei Detective.</p>
 <p>2 Gioielliere</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, mette un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto. Se non ce n'è già uno, può metterne inoltre il suo dispositivo di allarme.</p> 
 <p>3 Gemmologa</p>	<p>Mette SEMPRE un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto, anche se ha fatto cadere dei gioielli. Può inoltre mettere un falso aggiuntivo per ogni Detective presente nel round in corso. Non prende MAI gemme dal cassetto!</p>
 <p>4 Ladro</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, prende tutte le gemme dal compartimento normale del cassetto e le mette sul suo cuscino nero.</p>
 <p>5 Maestro dei Ladri</p>	<p>Se non fa cadere nulla, può mettere sul cuscino nero tutte le gemme del compartimento normale, o può cercare quello segreto (anche se il primo è vuoto). Se apre il compartimento segreto e non ne cade nulla, mette sul cuscino nero il rubino e tutte le gemme del compartimento normale, altrimenti resta a mani vuote. E' il solo che può aprire i compartimenti segreti.</p>
 <p>6 Detective</p>	<p>Alla fine del round, i Detective presenti confiscano le gemme rimaste sul cuscino rosso: a turno in ordine crescente ciascuno sceglie un gioiello e lo mette sul proprio cuscino nero. Se non ci sono Detective, i gioielli restano sul cuscino rosso. In ogni caso, il Detective non tocca MAI il cofanetto!</p>

PREPARAZIONE

1. Disporre il cofanetto in modo che i cassetti lunghi siano allineati;
2. mettere 1 Rubino nel compartimento segreto dei tre cassetti di un lato;
3. capovolgere il cofanetto e mettere 1 Rubino nel compartimento segreto dei tre cassetti del lato opposto;
4. distribuire 12 Diamanti ai giocatori, uno alla volta ignorando le disparità;
5. a turno, ogni giocatore apre un cassetto e vi mette i diamanti che ha ricevuto (se cadono gioielli vanno sul cuscino rosso), poi può ruotare di 90° il primo o primi due livelli del cofanetto e, se vuole, può infine capovolgerlo;
6. ognuno pesca 6 carte, una per tipo.

ALLARMI

1. Se c'è un allarme nel cassetto che è stato aperto, viene disattivato e il giocatore prosegue normalmente il suo turno, lasciandolo dove si trova.
2. Se cade un allarme aprendo un cassetto, questo si attiva e tutte le gemme che cadono assieme vanno sul cuscino nero del proprietario, che riprende il suo allarme.
Eccezione: se l'allarme è attivato dal suo proprietario, i gioielli che cadono vanno messi sul cuscino rosso.

TURNO DI GIOCO

1. Ciascuno sceglie una carta dalla mano e la mette coperta davanti a sé.
2. Si rivelano tutti i Contrabbandieri, che fanno il proprio turno in ordine crescente di iniziativa (il numero sulle carte).
3. Si rivelano tutte le altre carte giocate.
4. Se i Contrabbandieri sono almeno tanti quanti i Detective, si spartiscono le gemme sul cuscino rosso, prendendone a turno una ciascuno, in ordine crescente di iniziativa.
5. Ognuno svolge il suo turno nell'ordine previsto dai personaggi (vedi retro): se più giocatori hanno lo stesso ruolo, si procede in ordine crescente di iniziativa.
6. Ogni giocatore mette la carta giocata in una pila a parte e si gioca un altro turno. Se i giocatori hanno finito le carte in mano (dopo 6 turni), ognuno passa a sinistra la propria pila di carte e si prosegue così.

Nota: a parte la Gemmologa e i Detective nessuno può usare la propria abilità se fa cadere delle gemme aprendo un cassetto.

FINE DEL GIOCO

Se a fine turno almeno un giocatore non ha più falsi, la partita termina e si fanno PV per le gemme (cuscino nero) e i falsi (bianco):

- per ogni diamante: vero +1 / falso -1
- per ogni zaffiro: vero +2 / falso -2
- per ogni rubino: vero +4

	1 Contrabbandiere	Mette i gioielli del compartimento normale sul cuscino rosso e al loro posto mette un falso dal cuscino bianco. Se i Contrabbandieri sono almeno quanti i Detective, spartiscono i gioielli sul cuscino rosso, uno alla volta in ordine crescente. Se fa cadere gioielli, non mette i falsi e non può spartire, ma conta per il numero dei Detective.
	2 Gioielliere	Se non fa cadere gioielli, mette un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto. Se non ce n'è già uno, può mettersi inoltre il suo dispositivo di allarme.
	3 Gemmologa	Mette SEMPRE un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto, anche se ha fatto cadere dei gioielli. Può inoltre mettere un falso aggiuntivo per ogni Detective presente nel round in corso. Non prende MAI gemme dal cassetto!
	4 Ladro	Se non fa cadere gioielli, prende tutte le gemme dal compartimento normale del cassetto e le mette sul suo cuscino nero.
	5 Maestro dei Ladri	Se non fa cadere nulla, può mettere sul cuscino nero tutte le gemme del compartimento normale, o può cercare quello segreto (anche se il primo è vuoto). Se apre il compartimento segreto e non ne cade nulla, mette sul cuscino nero il rubino e tutte le gemme del compartimento normale, altrimenti resta a mani vuote. E' il solo che può aprire i compartimenti segreti.
	6 Detective	Alla fine del round, i Detective presenti confiscano le gemme rimaste sul cuscino rosso: a turno in ordine crescente ciascuno sceglie un gioiello e lo mette sul proprio cuscino nero. Se non ci sono Detective, i gioielli restano sul cuscino rosso. In ogni caso, il Detective non tocca MAI il cofanetto!

PREPARAZIONE

1. Disporre il cofanetto in modo che i cassetti lunghi siano allineati;
2. mettere 1 Rubino nel compartimento segreto dei tre cassetti di un lato;
3. capovolgere il cofanetto e mettere 1 Rubino nel compartimento segreto dei tre cassetti del lato opposto;
4. distribuire 12 Diamanti ai giocatori, uno alla volta ignorando le disparità;
5. a turno, ogni giocatore apre un cassetto e vi mette i diamanti che ha ricevuto (se cadono gioielli vanno sul cuscino rosso), poi può ruotare di 90° il primo o primi due livelli del cofanetto e, se vuole, può infine capovolgerlo;
6. ognuno pesca 6 carte, una per tipo.

TURNO DI GIOCO

1. Ciascuno sceglie una carta dalla mano e la mette coperta davanti a sé.
2. Si rivelano tutti i Contrabbandieri, che fanno il proprio turno in ordine crescente di iniziativa (il numero sulle carte).
3. Si rivelano tutte le altre carte giocate.
4. Se i Contrabbandieri sono almeno tanti quanti i Detective, si spartiscono le gemme sul cuscino rosso, prendendone a turno una ciascuno, in ordine crescente di iniziativa.
5. Ognuno svolge il suo turno nell'ordine previsto dai personaggi (vedi retro): se più giocatori hanno lo stesso ruolo, si procede in ordine crescente di iniziativa.
6. Ogni giocatore mette la carta giocata in una pila a parte e si gioca un altro turno. Se i giocatori hanno finito le carte in mano (dopo 6 turni), ognuno passa a sinistra la propria pila di carte e si prosegue così.

ALLARMI

1. Se c'è un allarme nel cassetto che è stato aperto, viene disattivato e il giocatore prosegue normalmente il suo turno, lasciandolo dove si trova.
2. Se cade un allarme aprendo un cassetto, questo si attiva e tutte le gemme che cadono assieme vanno sul cuscino nero del proprietario, che riprende il suo allarme.
Eccezione: se l'allarme è attivato dal suo proprietario, i gioielli che cadono vanno messi sul cuscino rosso.

FINA DEL GIOCO

Se a fine turno almeno un giocatore non ha più falsi, la partita termina e si fanno PV per le gemme (cuscino nero) e i falsi (bianco):

- per ogni diamante: vero +1 / falso -1
- per ogni zaffiro: vero +2 / falso -2
- per ogni rubino: vero +4

Master Thieves Quick Reference by La Tana dei Goblin 2008 - <http://www.goblins.net>

	<p>1 Contrabbandiere</p>	<p>Mette i gioielli del compartimento normale sul cuscino rosso e al loro posto mette un falso dal cuscino bianco. Se i Contrabbandieri sono almeno quanti i Detective, spartiscono i gioielli sul cuscino rosso, uno alla volta in ordine crescente. Se fa cadere gioielli, non mette i falsi e non può spartire, ma conta per il numero dei Detective.</p>
	<p>2 Gioielliere</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, mette un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto. Se non ce n'è già uno, può metteervi inoltre il suo dispositivo di allarme.</p> 
	<p>3 Gemmologa</p>	<p>Mette SEMPRE un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto, anche se ha fatto cadere dei gioielli. Può inoltre mettere un falso aggiuntivo per ogni Detective presente nel round in corso. Non prende MAI gemme dal cassetto!</p>
	<p>4 Ladro</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, prende tutte le gemme dal compartimento normale del cassetto e le mette sul suo cuscino nero.</p>
	<p>5 Maestro dei Ladri</p>	<p>Se non fa cadere nulla, può mettere sul cuscino nero tutte le gemme del compartimento normale, o può cercare quello segreto (anche se il primo è vuoto). Se apre il compartimento segreto e non ne cade nulla, mette sul cuscino nero il rubino e tutte le gemme del compartimento normale, altrimenti resta a mani vuote. E' il solo che può aprire i compartimenti segreti.</p>
	<p>6 Detective</p>	<p>Alla fine del round, i Detective presenti confiscano le gemme rimaste sul cuscino rosso: a turno in ordine crescente ciascuno sceglie un gioiello e lo mette sul proprio cuscino nero. Se non ci sono Detective, i gioielli restano sul cuscino rosso. In ogni caso, il Detective non tocca MAI il cofanetto!</p>

PREPARAZIONE

1. Disporre il cofanetto in modo che i cassetti lunghi siano allineati;
2. mettere 1 Rubino nel comparto segreto dei tre cassetti di un lato;
3. capovolgere il cofanetto e mettere 1 Rubino nel comparto segreto dei tre cassetti del lato opposto;
4. distribuire 12 Diamanti ai giocatori, uno alla volta ignorando le disparità;
5. a turno, ogni giocatore apre un cassetto e vi mette i diamanti che ha ricevuto (se cadono gioielli vanno sul cuscino rosso), poi può ruotare di 90° il primo o primi due livelli del cofanetto e, se vuole, può infine capovolgerlo;
6. ognuno pesca 6 carte, una per tipo.

ALLARMI

1. Se c'è un allarme nel cassetto che è stato aperto, viene disattivato e il giocatore prosegue normalmente il suo turno, lasciandolo dove si trova.
2. Se cade un allarme aprendo un cassetto, questo si attiva e tutte le gemme che cadono assieme vanno sul cuscino nero del proprietario, che riprende il suo allarme.
Eccezione: se l'allarme è attivato dal suo proprietario, i gioielli che cadono vanno messi sul cuscino rosso.

TURNO DI GIOCO

1. Ciascuno sceglie una carta dalla mano e la mette coperta davanti a sé.
2. Si rivelano tutti i Contrabbandieri, che fanno il proprio turno in ordine crescente di iniziativa (il numero sulle carte).
3. Si rivelano tutte le altre carte giocate.
4. Se i Contrabbandieri sono almeno tanti quanti i Detective, si spartiscono le gemme sul cuscino rosso, prendendone a turno una ciascuno, in ordine crescente di iniziativa.
5. Ognuno svolge il suo turno nell'ordine previsto dai personaggi (vedi retro): se più giocatori hanno lo stesso ruolo, si procede in ordine crescente di iniziativa.
6. Ogni giocatore mette la carta giocata in una pila a parte e si gioca un altro turno. Se i giocatori hanno finito le carte in mano (dopo 6 turni), ognuno passa a sinistra la propria pila di carte e si prosegue così.

Nota: a parte la Gemmologa e i Detective nessuno può usare la propria abilità se fa cadere delle gemme aprendo un cassetto.

FINE DEL GIOCO

Se a fine turno almeno un giocatore non ha più falsi, la partita termina e si fanno PV per le gemme (cuscino nero) e i falsi (bianco):

- per ogni diamante: vero +1 / falso -1
- per ogni zaffiro: vero +2 / falso -2
- per ogni rubino: vero +4

	<p>1 Contrabbandiere</p>	<p>Mette i gioielli del compartimento normale sul cuscino rosso e al loro posto mette un falso dal cuscino bianco. Se i Contrabbandieri sono almeno quanti i Detective, spartiscono i gioielli sul cuscino rosso, uno alla volta in ordine crescente. Se fa cadere gioielli, non mette i falsi e non può spartire, ma conta per il numero dei Detective.</p>
	<p>2 Gioielliere</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, mette un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto. Se non ce n'è già uno, può metterne inoltre il suo dispositivo di allarme.</p> 
	<p>3 Gemmologa</p>	<p>Mette SEMPRE un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto, anche se ha fatto cadere dei gioielli. Può inoltre mettere un falso aggiuntivo per ogni Detective presente nel round in corso. Non prende MAI gemme dal cassetto!</p>
	<p>4 Ladro</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, prende tutte le gemme dal compartimento normale del cassetto e le mette sul suo cuscino nero.</p>
	<p>5 Maestro dei Ladri</p>	<p>Se non fa cadere nulla, può mettere sul cuscino nero tutte le gemme del compartimento normale, o può cercare quello segreto (anche se il primo è vuoto). Se apre il compartimento segreto e non ne cade nulla, mette sul cuscino nero il rubino e tutte le gemme del compartimento normale, altrimenti resta a mani vuote. E' il solo che può aprire i compartimenti segreti.</p>
	<p>6 Detective</p>	<p>Alla fine del round, i Detective presenti confiscano le gemme rimaste sul cuscino rosso: a turno in ordine crescente ciascuno sceglie un gioiello e lo mette sul proprio cuscino nero. Se non ci sono Detective, i gioielli restano sul cuscino rosso. In ogni caso, il Detective non tocca MAI il cofanetto!</p>

PREPARAZIONE

1. Disporre il cofanetto in modo che i cassetti lunghi siano allineati;
2. mettere 1 Rubino nel compartimento segreto dei tre cassetti di un lato;
3. capovolgere il cofanetto e mettere 1 Rubino nel compartimento segreto dei tre cassetti del lato opposto;
4. distribuire 12 Diamanti ai giocatori, uno alla volta ignorando le disparità;
5. a turno, ogni giocatore apre un cassetto e vi mette i diamanti che ha ricevuto (se cadono gioielli vanno sul cuscino rosso), poi può ruotare di 90° il primo o primi due livelli del cofanetto e, se vuole, può infine capovolgerlo;
6. ognuno pesca 6 carte, una per tipo.

ALLARMI

1. Se c'è un allarme nel cassetto che è stato aperto, viene disattivato e il giocatore prosegue normalmente il suo turno, lasciandolo dove si trova.
2. Se cade un allarme aprendo un cassetto, questo si attiva e tutte le gemme che cadono assieme vanno sul cuscino nero del proprietario, che riprende il suo allarme.
Eccezione: se l'allarme è attivato dal suo proprietario, i gioielli che cadono vanno messi sul cuscino rosso.

TURNO DI GIOCO

1. Ciascuno sceglie una carta dalla mano e la mette coperta davanti a sé.
2. Si rivelano tutti i Contrabbandieri, che fanno il proprio turno in ordine crescente di iniziativa (il numero sulle carte).
3. Si rivelano tutte le altre carte giocate.
4. Se i Contrabbandieri sono almeno tanti quanti i Detective, si spartiscono le gemme sul cuscino rosso, prendendone a turno una ciascuno, in ordine crescente di iniziativa.
5. Ognuno svolge il suo turno nell'ordine previsto dai personaggi (vedi retro): se più giocatori hanno lo stesso ruolo, si procede in ordine crescente di iniziativa.
6. Ogni giocatore mette la carta giocata in una pila a parte e si gioca un altro turno. Se i giocatori hanno finito le carte in mano (dopo 6 turni), ognuno passa a sinistra la propria pila di carte e si prosegue così.

Nota: a parte la Gemmologa e i Detective nessuno può usare la propria abilità se fa cadere delle gemme aprendo un cassetto.

FINE DEL GIOCO

Se a fine turno almeno un giocatore non ha più falsi, la partita termina e si fanno PV per le gemme (cuscino nero) e i falsi (bianco):

- per ogni diamante: vero +1 / falso -1
- per ogni zaffiro: vero +2 / falso -2
- per ogni rubino: vero +4

	<p>1 Contrabbandiere</p>	<p>Mette i gioielli del compartimento normale sul cuscino rosso e al loro posto mette un falso dal cuscino bianco. Se i Contrabbandieri sono almeno quanti i Detective, spartiscono i gioielli sul cuscino rosso, uno alla volta in ordine crescente. Se fa cadere gioielli, non mette i falsi e non può spartire, ma conta per il numero dei Detective.</p>
	<p>2 Gioielliere</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, mette un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto. Se non ce n'è già uno, può metterne inoltre il suo dispositivo di allarme.</p> 
	<p>3 Gemmologa</p>	<p>Mette SEMPRE un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto, anche se ha fatto cadere dei gioielli. Può inoltre mettere un falso aggiuntivo per ogni Detective presente nel round in corso. Non prende MAI gemme dal cassetto!</p>
	<p>4 Ladro</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, prende tutte le gemme dal compartimento normale del cassetto e le mette sul suo cuscino nero.</p>
	<p>5 Maestro dei Ladri</p>	<p>Se non fa cadere nulla, può mettere sul cuscino nero tutte le gemme del compartimento normale, o può cercare quello segreto (anche se il primo è vuoto). Se apre il compartimento segreto e non ne cade nulla, mette sul cuscino nero il rubino e tutte le gemme del compartimento normale, altrimenti resta a mani vuote. E' il solo che può aprire i compartimenti segreti.</p>
	<p>6 Detective</p>	<p>Alla fine del round, i Detective presenti confiscano le gemme rimaste sul cuscino rosso: a turno in ordine crescente ciascuno sceglie un gioiello e lo mette sul proprio cuscino nero. Se non ci sono Detective, i gioielli restano sul cuscino rosso. In ogni caso, il Detective non tocca MAI il cofanetto!</p>

PREPARAZIONE

1. Disporre il cofanetto in modo che i cassetti lunghi siano allineati;
2. mettere 1 Rubino nel compartimento segreto dei tre cassetti di un lato;
3. capovolgere il cofanetto e mettere 1 Rubino nel compartimento segreto dei tre cassetti del lato opposto;
4. distribuire 12 Diamanti ai giocatori, uno alla volta ignorando le disparità;
5. a turno, ogni giocatore apre un cassetto e vi mette i diamanti che ha ricevuto (se cadono gioielli vanno sul cuscino rosso), poi può ruotare di 90° il primo o primi due livelli del cofanetto e, se vuole, può infine capovolgerlo;
6. ognuno pesca 6 carte, una per tipo.

ALLARMI

1. Se c'è un allarme nel cassetto che è stato aperto, viene disattivato e il giocatore prosegue normalmente il suo turno, lasciandolo dove si trova.
2. Se cade un allarme aprendo un cassetto, questo si attiva e tutte le gemme che cadono assieme vanno sul cuscino nero del proprietario, che riprende il suo allarme.
Eccezione: se l'allarme è attivato dal suo proprietario, i gioielli che cadono vanno messi sul cuscino rosso.

TURNO DI GIOCO

1. Ciascuno sceglie una carta dalla mano e la mette coperta davanti a sé.
2. Si rivelano tutti i Contrabbandieri, che fanno il proprio turno in ordine crescente di iniziativa (il numero sulle carte).
3. Si rivelano tutte le altre carte giocate.
4. Se i Contrabbandieri sono almeno tanti quanti i Detective, si spartiscono le gemme sul cuscino rosso, prendendone a turno una ciascuno, in ordine crescente di iniziativa.
5. Ognuno svolge il suo turno nell'ordine previsto dai personaggi (vedi retro): se più giocatori hanno lo stesso ruolo, si procede in ordine crescente di iniziativa.
6. Ogni giocatore mette la carta giocata in una pila a parte e si gioca un altro turno. Se i giocatori hanno finito le carte in mano (dopo 6 turni), ognuno passa a sinistra la propria pila di carte e si prosegue così.

Nota: a parte la Gemmologa e i Detective nessuno può usare la propria abilità se fa cadere delle gemme aprendo un cassetto.

FINE DEL GIOCO

Se a fine turno almeno un giocatore non ha più falsi, la partita termina e si fanno PV per le gemme (cuscino nero) e i falsi (bianco):

- per ogni diamante: vero +1 / falso -1
- per ogni zaffiro: vero +2 / falso -2
- per ogni rubino: vero +4

 <p>1 Contrabbandiere</p>	<p>Mette i gioielli del compartimento normale sul cuscino rosso e al loro posto mette un falso dal cuscino bianco. Se i Contrabbandieri sono almeno quanti i Detective, spartiscono i gioielli sul cuscino rosso, uno alla volta in ordine crescente. Se fa cadere gioielli, non mette i falsi e non può spartire, ma conta per il numero dei Detective.</p>
 <p>2 Gioielliere</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, mette un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto. Se non ce n'è già uno, può mettersi inoltre il suo dispositivo di allarme.</p> 
 <p>3 Gemmologa</p>	<p>Mette SEMPRE un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto, anche se ha fatto cadere dei gioielli. Può inoltre mettere un falso aggiuntivo per ogni Detective presente nel round in corso. Non prende MAI gemme dal cassetto!</p>
 <p>4 Ladro</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, prende tutte le gemme dal compartimento normale del cassetto e le mette sul suo cuscino nero.</p>
 <p>5 Maestro dei Ladri</p>	<p>Se non fa cadere nulla, può mettere sul cuscino nero tutte le gemme del compartimento normale, o può cercare quello segreto (anche se il primo è vuoto). Se apre il compartimento segreto e non ne cade nulla, mette sul cuscino nero il rubino e tutte le gemme del compartimento normale, altrimenti resta a mani vuote. E' il solo che può aprire i compartimenti segreti.</p>
 <p>6 Detective</p>	<p>Alla fine del round, i Detective presenti confiscano le gemme rimaste sul cuscino rosso: a turno in ordine crescente ciascuno sceglie un gioiello e lo mette sul proprio cuscino nero. Se non ci sono Detective, i gioielli restano sul cuscino rosso. In ogni caso, il Detective non tocca MAI il cofanetto!</p>

PREPARAZIONE

1. Disporre il cofanetto in modo che i cassetti lunghi siano allineati;
2. mettere 1 Rubino nel compartimento segreto dei tre cassetti di un lato;
3. capovolgere il cofanetto e mettere 1 Rubino nel compartimento segreto dei tre cassetti del lato opposto;
4. distribuire 12 Diamanti ai giocatori, uno alla volta ignorando le disparità;
5. a turno, ogni giocatore apre un cassetto e vi mette i diamanti che ha ricevuto (se cadono gioielli vanno sul cuscino rosso), poi può ruotare di 90° il primo o primi due livelli del cofanetto e, se vuole, può infine capovolgerlo;
6. ognuno pesca 6 carte, una per tipo.

ALLARMI

1. Se c'è un allarme nel cassetto che è stato aperto, viene disattivato e il giocatore prosegue normalmente il suo turno, lasciandolo dove si trova.
2. Se cade un allarme aprendo un cassetto, questo si attiva e tutte le gemme che cadono assieme vanno sul cuscino nero del proprietario, che riprende il suo allarme.
Eccezione: se l'allarme è attivato dal suo proprietario, i gioielli che cadono vanno messi sul cuscino rosso.

TURNO DI GIOCO

1. Ciascuno sceglie una carta dalla mano e la mette coperta davanti a sé.
2. Si rivelano tutti i Contrabbandieri, che fanno il proprio turno in ordine crescente di iniziativa (il numero sulle carte).
3. Si rivelano tutte le altre carte giocate.
4. Se i Contrabbandieri sono almeno tanti quanti i Detective, si spartiscono le gemme sul cuscino rosso, prendendone a turno una ciascuno, in ordine crescente di iniziativa.
5. Ognuno svolge il suo turno nell'ordine previsto dai personaggi (vedi retro): se più giocatori hanno lo stesso ruolo, si procede in ordine crescente di iniziativa.
6. Ogni giocatore mette la carta giocata in una pila a parte e si gioca un altro turno. Se i giocatori hanno finito le carte in mano (dopo 6 turni), ognuno passa a sinistra la propria pila di carte e si prosegue così.

Nota: a parte la Gemmologa e i Detective nessuno può usare la propria abilità se fa cadere delle gemme aprendo un cassetto.

FINE DEL GIOCO

Se a fine turno almeno un giocatore non ha più falsi, la partita termina e si fanno PV per le gemme (cuscino nero) e i falsi (bianco):

- per ogni diamante: vero +1 / falso -1
- per ogni zaffiro: vero +2 / falso -2
- per ogni rubino: vero +4

Master Thieves Quick Reference by La Tana dei Goblin 2008 - <http://www.goblins.net>

 <p>1 Contrabbandiere</p>	<p>Mette i gioielli del compartimento normale sul cuscino rosso e al loro posto mette un falso dal cuscino bianco. Se i Contrabbandieri sono almeno quanti i Detective, spartiscono i gioielli sul cuscino rosso, uno alla volta in ordine crescente. Se fa cadere gioielli, non mette i falsi e non può spartire, ma conta per il numero dei Detective.</p>
 <p>2 Gioielliere</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, mette un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto. Se non ce n'è già uno, può mettersi inoltre il suo dispositivo di allarme.</p> 
 <p>3 Gemmologa</p>	<p>Mette SEMPRE un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto, anche se ha fatto cadere dei gioielli. Può inoltre mettere un falso aggiuntivo per ogni Detective presente nel round in corso. Non prende MAI gemme dal cassetto!</p>
 <p>4 Ladro</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, prende tutte le gemme dal compartimento normale del cassetto e le mette sul suo cuscino nero.</p>
 <p>5 Maestro dei Ladri</p>	<p>Se non fa cadere nulla, può mettere sul cuscino nero tutte le gemme del compartimento normale, o può cercare quello segreto (anche se il primo è vuoto). Se apre il compartimento segreto e non ne cade nulla, mette sul cuscino nero il rubino e tutte le gemme del compartimento normale, altrimenti resta a mani vuote. E' il solo che può aprire i compartimenti segreti.</p>
 <p>6 Detective</p>	<p>Alla fine del round, i Detective presenti confiscano le gemme rimaste sul cuscino rosso: a turno in ordine crescente ciascuno sceglie un gioiello e lo mette sul proprio cuscino nero. Se non ci sono Detective, i gioielli restano sul cuscino rosso. In ogni caso, il Detective non tocca MAI il cofanetto!</p>

PREPARAZIONE

1. Disporre il cofanetto in modo che i cassetti lunghi siano allineati;
2. mettere 1 Rubino nel comparto segreto dei tre cassetti di un lato;
3. capovolgere il cofanetto e mettere 1 Rubino nel comparto segreto dei tre cassetti del lato opposto;
4. distribuire 12 Diamanti ai giocatori, uno alla volta ignorando le disparità;
5. a turno, ogni giocatore apre un cassetto e vi mette i diamanti che ha ricevuto (se cadono gioielli vanno sul cuscino rosso), poi può ruotare di 90° il primo o primi due livelli del cofanetto e, se vuole, può infine capovolgerlo;
6. ognuno pesca 6 carte, una per tipo.

ALLARMI

1. Se c'è un allarme nel cassetto che è stato aperto, viene disattivato e il giocatore prosegue normalmente il suo turno, lasciandolo dove si trova.
2. Se cade un allarme aprendo un cassetto, questo si attiva e tutte le gemme che cadono assieme vanno sul cuscino nero del proprietario, che riprende il suo allarme.
Eccezione: se l'allarme è attivato dal suo proprietario, i gioielli che cadono vanno messi sul cuscino rosso.

TURNO DI GIOCO

1. Ciascuno sceglie una carta dalla mano e la mette coperta davanti a sé.
2. Si rivelano tutti i Contrabbandieri, che fanno il proprio turno in ordine crescente di iniziativa (il numero sulle carte).
3. Si rivelano tutte le altre carte giocate.
4. Se i Contrabbandieri sono almeno tanti quanti i Detective, si spartiscono le gemme sul cuscino rosso, prendendone a turno una ciascuno, in ordine crescente di iniziativa.
5. Ognuno svolge il suo turno nell'ordine previsto dai personaggi (vedi retro): se più giocatori hanno lo stesso ruolo, si procede in ordine crescente di iniziativa.
6. Ogni giocatore mette la carta giocata in una pila a parte e si gioca un altro turno. Se i giocatori hanno finito le carte in mano (dopo 6 turni), ognuno passa a sinistra la propria pila di carte e si prosegue così.

Nota: a parte la Gemmologa e i Detective nessuno può usare la propria abilità se fa cadere delle gemme aprendo un cassetto.

FINE DEL GIOCO

Se a fine turno almeno un giocatore non ha più falsi, la partita termina e si fanno PV per le gemme (cuscino nero) e i falsi (bianco):

- per ogni diamante: vero +1 / falso -1
- per ogni zaffiro: vero +2 / falso -2
- per ogni rubino: vero +4

Master Thieves Quick Reference by La Tana dei Goblin 2008 - <http://www.goblins.net>

	<p>1 Contrabbandiere</p>	<p>Mette i gioielli del compartimento normale sul cuscino rosso e al loro posto mette un falso dal cuscino bianco. Se i Contrabbandieri sono almeno quanti i Detective, spartiscono i gioielli sul cuscino rosso, uno alla volta in ordine crescente. Se fa cadere gioielli, non mette i falsi e non può spartire, ma conta per il numero dei Detective.</p>
	<p>2 Gioielliere</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, mette un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto. Se non ce n'è già uno, può metteervi inoltre il suo dispositivo di allarme.</p> 
	<p>3 Gemmologa</p>	<p>Mette SEMPRE un falso dal suo cuscino bianco nel compartimento normale del cassetto, anche se ha fatto cadere dei gioielli. Può inoltre mettere un falso aggiuntivo per ogni Detective presente nel round in corso. Non prende MAI gemme dal cassetto!</p>
	<p>4 Ladro</p>	<p>Se non fa cadere gioielli, prende tutte le gemme dal compartimento normale del cassetto e le mette sul suo cuscino nero.</p>
	<p>5 Maestro dei Ladri</p>	<p>Se non fa cadere nulla, può mettere sul cuscino nero tutte le gemme del compartimento normale, o può cercare quello segreto (anche se il primo è vuoto). Se apre il compartimento segreto e non ne cade nulla, mette sul cuscino nero il rubino e tutte le gemme del compartimento normale, altrimenti resta a mani vuote. E' il solo che può aprire i compartimenti segreti.</p>
	<p>6 Detective</p>	<p>Alla fine del round, i Detective presenti confiscano le gemme rimaste sul cuscino rosso: a turno in ordine crescente ciascuno sceglie un gioiello e lo mette sul proprio cuscino nero. Se non ci sono Detective, i gioielli restano sul cuscino rosso. In ogni caso, il Detective non tocca MAI il cofanetto!</p>

PREPARAZIONE

1. Disporre il cofanetto in modo che i cassetti lunghi siano allineati;
2. mettere 1 Rubino nel comparto segreto dei tre cassetti di un lato;
3. capovolgere il cofanetto e mettere 1 Rubino nel comparto segreto dei tre cassetti del lato opposto;
4. distribuire 12 Diamanti ai giocatori, uno alla volta ignorando le disparità;
5. a turno, ogni giocatore apre un cassetto e vi mette i diamanti che ha ricevuto (se cadono gioielli vanno sul cuscino rosso), poi può ruotare di 90° il primo o primi due livelli del cofanetto e, se vuole, può infine capovolgerlo;
6. ognuno pesca 6 carte, una per tipo.

ALLARMI

1. Se c'è un allarme nel cassetto che è stato aperto, viene disattivato e il giocatore prosegue normalmente il suo turno, lasciandolo dove si trova.
2. Se cade un allarme aprendo un cassetto, questo si attiva e tutte le gemme che cadono assieme vanno sul cuscino nero del proprietario, che riprende il suo allarme.
Eccezione: se l'allarme è attivato dal suo proprietario, i gioielli che cadono vanno messi sul cuscino rosso.

TURNO DI GIOCO

1. Ciascuno sceglie una carta dalla mano e la mette coperta davanti a sé.
2. Si rivelano tutti i Contrabbandieri, che fanno il proprio turno in ordine crescente di iniziativa (il numero sulle carte).
3. Si rivelano tutte le altre carte giocate.
4. Se i Contrabbandieri sono almeno tanti quanti i Detective, si spartiscono le gemme sul cuscino rosso, prendendone a turno una ciascuno, in ordine crescente di iniziativa.
5. Ognuno svolge il suo turno nell'ordine previsto dai personaggi (vedi retro): se più giocatori hanno lo stesso ruolo, si procede in ordine crescente di iniziativa.
6. Ogni giocatore mette la carta giocata in una pila a parte e si gioca un altro turno. Se i giocatori hanno finito le carte in mano (dopo 6 turni), ognuno passa a sinistra la propria pila di carte e si prosegue così.

Nota: a parte la Gemmologa e i Detective nessuno può usare la propria abilità se fa cadere delle gemme aprendo un cassetto.

FINE DEL GIOCO

Se a fine turno almeno un giocatore non ha più falsi, la partita termina e si fanno PV per le gemme (cuscino nero) e i falsi (bianco):

- per ogni diamante: vero +1 / falso -1
- per ogni zaffiro: vero +2 / falso -2
- per ogni rubino: vero +4

Master Thieves Quick Reference by La Tana dei Goblin 2008 - <http://www.goblins.net>