

ПОГАНА КОМПАНІЯ

АРКУШ ПІДКАЗОК

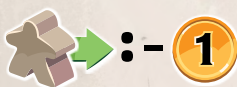
Маєш запитання щодо вмінь та ефектів у грі? Зазирни в цей аркуш або карти-підказки!

ХИСТ ДО ГРАБЕЖІВ

Постійні вміння за здійснені грабежі:



Щоразу, коли ти бос, можеш 1 раз перекинути будь-яку кількість **кубиків** безплатно (на етапі 1).



Знижка в **\$1** на кожне переміщення **вербувальника**. Знижка не застосовується, якщо **вербувальник** вже досяг останнього пункту смуги вербування.



Витягни 5 **карт прокачки** (замість 3) щоразу, коли **переміщуєш вербувальника**.



Сховище: Отримавши **мітку**, можеш позначити нею відповідний символ **сховища** (замість **грабежу** чи **завдання**). Будь-якої миті перемісти **мітки** зі **сховища** на відповідні символи **грабежів** чи **завдань**. На кожному з символів **сховища** можна зберігати лише одну **мітку**.



Негайно візьми новий **грабіж** з **рядка грабежів**. До кінця гри можеш мати 3 **активні грабежі**. Щораунду на етапі 3 добирай відповідну кількість **грабежів**.



Будь-якої миті заплати **\$3**, щоб отримати **мітку** і позначити нею будь-який символ на **грабежі**, **завданні** чи **сховищі**.



Будь-якої миті заплати **\$1**, щоб перекласти розміщену раніше **мітку** на будь-який символ на **грабежі**, **завданні** чи **сховищі**. Символ може відрізнятись від попереднього.



Щоразу, коли береш новий **грабіж** з **рядка грабежів**, отримай **мітку** і познач нею **символ маски** цього грабежу (якщо можливо).



Якщо після всіх перекидань на етапі 1 **кубик поліції** показує **2**, **посунь** своє **авто** на 1 клітину. **Соло-гра**: Це стосується також і **соло-гри**.



Якщо після всіх перекидань на етапі 1 **кубик поліції** показує **0**, візьми **\$1** із запасу. **Соло-гра**: Це стосується також і **соло-гри**.

ОЧКИ ЗА ГРАБЕЖІ

Фінальний підрахунок ефектів за здійснені грабежі:



1 очко за кожен **символ місії** вказаного типу на **здійснених грабежах**.



2 очки за кожного **члена банди**, що має 2 або більше **карти прокачки**.



5 очок, якщо в кінці гри **авто гравця** випереджає **авто поліції** (0 очок, якщо вони на одній клітинці).



5 очок, якщо маєш принаймні 1 **символ місії** **кожного** з чотирьох типів на **здійснених грабежах**.



5 очок, якщо у твоєї **банди** загалом 7 або більше **карт прокачки**.

ЕФЕКТИ ЗДОБИЧІ

Одноразові ефекти за скидання карт здобичі:



Отримай вказану кількість очок (2 або 3). Ця карта скидається під час фінального підрахунку.



Візьми **\$3** з **запасу**.



Отримай **мітку** і познач нею **будь-який символ** на **грабежі**, **завданні** чи **сховищі**.



Отримай 2 **мітки** й познач ними певні символи на **грабежі**, **завданні** і/або **сховищі**.



На етапі 2, коли інший гравець грає за боса, ти також активуєш обох членів банди. **Примітка**: Можна використати цю карту у тому ж раунді, коли отримав. **Соло-гра**: Одного з членів банди можна активувати двічі.



Активувай **сусіднього члена банди** замість визначеного кубиками. **Примітка**: Цей ефект можна використати разом з картою, що активує обох членів банди.

ДОСЯГНЕННЯ

Якщо хтось досягне нижчепереліченого, впишіть його/її ім'я навпроти досягнення для вічної слави:

- ДОСЯГНИ ОСТАННЬОЇ КЛІТИНКИ ДОРОГИ
- ЗБЕРИ ВСІ 4 ВІДЗНАКИ
- ПРОКАЧАЙ УСІХ 9 ЧЛЕНІВ БАНДИ
- НАБЕРИ 60 ОЧОК АБО БІЛЬШЕ

ГРА В РЕЖИМІ СОЛО

ПРИГОТУВАННЯ: Розмісти авто поліції на комірку для 6 гравців. Усе інше — стандартно (див. стор. 2 правил).

Ігролад цілком відповідає стандартному, крім таких моментів:

- Щораунду ти граєш за боса та активуєш обох членів банди.
- На етапі 3 перемісти **авто поліції** на 1 додаткову клітину. Приклади: Якщо на кубу поліції випав 0, посунь авто поліції на 1 клітинку. Якщо випало 2, перемісти його на 3 клітинки.
- Отримай **відзнаку**, якщо зібрав принаймні 3 символи місій певного типу. Ця **відзнака** залишається до кінця гри.



Поліцейська машина стартує на місці для 6 гравців.

КІНЕЦЬ ГРИ: Гра закінчується миттєво і ти програєш, якщо **авто поліції** наздоганяє твоє **авто** на етапі 3 будь-якого раунду. Якщо ж гра добігає кінця звичайним чином, ти перемагаєш і можеш порівняти свій рахунок з таблицею нижче.

ВАРІАЦІЯ: Ти можеш вибрати перемістити **авто поліції** на 1 чи більше клітин уперед на етапі ПРИГОТУВАННЯ. За кожен клітину посунь свою **фішку авторитету** на 2 комірки до початку гри. Примітка: Це зробить гру напруженішою, оскільки автівці поліції буде легше наздогнати твоє авто.

Приклад: Ти вибираєш помістити авто поліції на комірку для 2 гравців (посунути на 4 клітини) і отримуєш зі старту 8 очок.

Рахунок	Соло-досягнення
<25	Ти добропорядний і законослухняний громадянин. Посоромився би!
25-34	Ти можеш бути злочинцем, але не кидай основну роботу!
35-39	Непогано! Матуся пишалася б тобою, якби знала, чим ти займаєшся.
40-44	Дуже добре! Ти щойно заробив собі золотий годинник за вірну службу злочинному світу.
45-49	Вражаюче! Ти набув значного авторитету на вулицях.
50-54	Величезний успіх! Ти в усіх новинах, але твоя особистість поки не розкрита. Так тримати!
55-59	Неймовірно! Ти справжнє визначення поганої компанії.
60+	Кримінальний геній! Припускаємо, що ти змахлював, та все одно це вражаюче!