

<p>MANI IN ALTO!</p> <p>Turno di un giocatore: 2 tra le seguenti azioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>prendere una carta scoperta</u> appartenente al mazzo dei ladri; - <u>pescare una carta dal mazzo dei ladri</u>; - <u>rubare un quadro</u>: giocare carte contenenti i mezzi indicati sul quadro e sul museo corrispondente. Gli strumenti utilizzati vengono messi nel nascondiglio mentre <u>il quadro viene tenuto scoperto</u>. <p>Ogni ladro può tenere scoperto davanti a sé <u>al massimo 1 quadro per ogni autore</u>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>tornare nel nascondiglio</u>: mettere nel nascondiglio i quadri scoperti in proprio possesso. <p>Azioni gratuite</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>giocare una carta boss</u>: scambiare di posto 2 quadri, sostituirli tutti o sostituire le carte del mazzo dei ladri. - <u>giocare una carta manette</u>: ogni giocatore avversario, se in possesso di quadri scoperti, come prima azione deve giocare <u>una carta con la chiave</u>, altrimenti <u>perde i quadri scoperti</u> che aveva raccolto in precedenza. <p>Fine turno: ogni giocatore, a fine turno, può avere al massimo <u>4 carte in mano e 4 carte a terra</u>.</p> <p>Fine: quando il mazzo dei quadri termina vengono completati gli ultimi <u>4 giri</u>. Negli ultimi 3 giri non si possono giocare manette. Vince chi ha più punti.</p>	<p>MANI IN ALTO!</p> <p>Turno di un giocatore: 2 tra le seguenti azioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>prendere una carta scoperta</u> appartenente al mazzo dei ladri; - <u>pescare una carta dal mazzo dei ladri</u>; - <u>rubare un quadro</u>: giocare carte contenenti i mezzi indicati sul quadro e sul museo corrispondente. Gli strumenti utilizzati vengono messi nel nascondiglio mentre <u>il quadro viene tenuto scoperto</u>. <p>Ogni ladro può tenere scoperto davanti a sé <u>al massimo 1 quadro per ogni autore</u>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>tornare nel nascondiglio</u>: mettere nel nascondiglio i quadri scoperti in proprio possesso. <p>Azioni gratuite</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>giocare una carta boss</u>: scambiare di posto 2 quadri, sostituirli tutti o sostituire le carte del mazzo dei ladri. - <u>giocare una carta manette</u>: ogni giocatore avversario, se in possesso di quadri scoperti, come prima azione deve giocare <u>una carta con la chiave</u>, altrimenti <u>perde i quadri scoperti</u> che aveva raccolto in precedenza. <p>Fine turno: ogni giocatore, a fine turno, può avere al massimo <u>4 carte in mano e 4 carte a terra</u>.</p> <p>Fine: quando il mazzo dei quadri termina vengono completati gli ultimi <u>4 giri</u>. Negli ultimi 3 giri non si possono giocare manette. Vince chi ha più punti.</p>
<p>MANI IN ALTO!</p> <p>Turno di un giocatore: 2 tra le seguenti azioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>prendere una carta scoperta</u> appartenente al mazzo dei ladri; - <u>pescare una carta dal mazzo dei ladri</u>; - <u>rubare un quadro</u>: giocare carte contenenti i mezzi indicati sul quadro e sul museo corrispondente. Gli strumenti utilizzati vengono messi nel nascondiglio mentre <u>il quadro viene tenuto scoperto</u>. <p>Ogni ladro può tenere scoperto davanti a sé <u>al massimo 1 quadro per ogni autore</u>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>tornare nel nascondiglio</u>: mettere nel nascondiglio i quadri scoperti in proprio possesso. <p>Azioni gratuite</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>giocare una carta boss</u>: scambiare di posto 2 quadri, sostituirli tutti o sostituire le carte del mazzo dei ladri. - <u>giocare una carta manette</u>: ogni giocatore avversario, se in possesso di quadri scoperti, come prima azione deve giocare <u>una carta con la chiave</u>, altrimenti <u>perde i quadri scoperti</u> che aveva raccolto in precedenza. <p>Fine turno: ogni giocatore, a fine turno, può avere al massimo <u>4 carte in mano e 4 carte a terra</u>.</p> <p>Fine: quando il mazzo dei quadri termina vengono completati gli ultimi <u>4 giri</u>. Negli ultimi 3 giri non si possono giocare manette. Vince chi ha più punti.</p>	<p>MANI IN ALTO!</p> <p>Turno di un giocatore: 2 tra le seguenti azioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>prendere una carta scoperta</u> appartenente al mazzo dei ladri; - <u>pescare una carta dal mazzo dei ladri</u>; - <u>rubare un quadro</u>: giocare carte contenenti i mezzi indicati sul quadro e sul museo corrispondente. Gli strumenti utilizzati vengono messi nel nascondiglio mentre <u>il quadro viene tenuto scoperto</u>. <p>Ogni ladro può tenere scoperto davanti a sé <u>al massimo 1 quadro per ogni autore</u>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>tornare nel nascondiglio</u>: mettere nel nascondiglio i quadri scoperti in proprio possesso. <p>Azioni gratuite</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>giocare una carta boss</u>: scambiare di posto 2 quadri, sostituirli tutti o sostituire le carte del mazzo dei ladri. - <u>giocare una carta manette</u>: ogni giocatore avversario, se in possesso di quadri scoperti, come prima azione deve giocare <u>una carta con la chiave</u>, altrimenti <u>perde i quadri scoperti</u> che aveva raccolto in precedenza. <p>Fine turno: ogni giocatore, a fine turno, può avere al massimo <u>4 carte in mano e 4 carte a terra</u>.</p> <p>Fine: quando il mazzo dei quadri termina vengono completati gli ultimi <u>4 giri</u>. Negli ultimi 3 giri non si possono giocare manette. Vince chi ha più punti.</p>