



Unai Rubio
CAPER
EUROPE



COMPONENTES



1 TABLERO



1 BLOC DE PUNTUACIÓN



2 REFERENCIAS



1 MARCADOR DE RONDA



3 MARCADORES CAPER



10 MONEDAS



12 MERCANCÍAS

4 Diamantes



4 Cuadros



4 Antigüedades



MAZO DE LOCALIZACIONES • 32 CARTAS

8 cartas de Localización básicas

20 cartas de Localización de Ciudad (5 POR CIUDAD)

4 Guías de ciudad



MAZO DE LADRÓN • 27 CARTAS

15 cartas de Ladrón básicas

12 cartas de Ladrón de Ciudad (3 POR CIUDAD)



MAZO DE EQUIPAMIENTO • 54 CARTAS

30 cartas de Equipamiento básicas

24 cartas de Equipamiento de Ciudad (6 POR CIUDAD)

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL Y AGRADECIMIENTOS • Este juego fue creado gracias al apoyo de nuestros mecenas de Kickstarter. Gracias por vuestra pasión y amor. ¡No podríamos hacer esto sin vosotros! ¡Felices partidas!

Diseño del juego: Unai Rubio • **Desarrollo:** Mattox Shuler, Matt Aiken y Jen Graham-Macht • **Ilustración:** Josh Emrich • **Iconos y diseño:** Mattox Shuler y Josh Emrich • **Edición de reglas:** Press Pot Games - Travis D. Hill y Donny Behne • **Diseño de reglas:** Brigette Indelicato • **Diseño del inserto:** Noah Adelman de Game Trayz • **Testeo:** Dan Angevine, Jerry Campbell, Devin Carney, Jason Cordes, Krista Cox, Stephanie Esper y Marc Kempster

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL • Tranjis Games, S.L. (CIF: B-87478038), Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

Dirección Editorial: Álex Garcigregor • **Traducción:** Sergio Pérez • **Maquetación:** Tizdeus • **Desarrollo adicional:** David Vaquero
Esta edición en español de Caper: Europe se publica con permiso de Keymaster Games, LLC.

tranjigsawames.com     @tranjigsawames

Emrich



ÍNDICE

PÁGS. 3-4 Preparación

PÁGS. 5-8 Ronda de Juego — Rondas de Ladrón y rondas de Equipamiento

PÁGS. 9-12 Iconos y conjuntos

PÁG. 13 Ejemplo de turno

PÁGS. 14-16 Fin de la partida y puntuación

PÁGS. 17-18 Las ciudades de Caper: Europe

INTRODUCCIÓN

Convertirse en la mayor mente criminal de Europa no es tarea fácil. Tendrás que llevar a cabo audaces fechorías en lugares lucrativos por todo el continente. ¡Pero cuidado! Tu rival también busca hacer lo mismo y podría frustrar tus elaborados planes. Véncelo con la banda adecuada y el equipamiento más avanzado para llevar a cabo el atraco perfecto.



RESUMEN Y OBJETIVO

Caper es un juego para dos personas que se desarrolla a lo largo de 6 rondas en 3 Localizaciones. Durante una ronda, cada persona jugará cartas de Ladrón en las Localizaciones, o cartas de Equipamiento sobre los Ladrones. Después, intercambiarán sus manos, idándole a la otra persona acceso a las cartas que tenía! Los puntos se anotarán al final de la partida. ¡Quien tenga más puntos se alzará con la victoria!

CÓMO OBTENER PUNTOS ★



LOCALIZACIONES • Mueve el marcador Caper hacia tu lado del tablero para ganar una Localización y obtener sus recompensas al final de la partida.



CARTAS • Tus cartas de Ladrón y Equipamiento pueden otorgarte puntos de manera individual o a través de conjuntos.



MERCANCÍAS • Consigue Mercancías diferentes en las Localizaciones para formar conjuntos y obtener puntos al final de la partida.



PREPARACIÓN

- 1 Prepara la mesa** • Ambas personas deben sentarse en lados opuestos de la mesa. Coloca el tablero en el medio, de manera horizontal. Coloca las 10 Monedas al lado de uno de los extremos del tablero, para formar la reserva.
- 2 Prepara los mazos** • Separa las cartas básicas de Ladrón , Equipamiento  y Localización  y forma un mazo con cada grupo. Elige una de las ciudades disponibles y toma todas sus cartas de Ciudad. Sepáralas por grupos (Ladrón, Equipamiento y Localización) y barájalas junto con sus respectivos mazos de cartas básicas. Deja las cartas de las demás ciudades en la caja, no las usaréis en esta partida.



Para vuestra primera partida, os recomendamos jugar en la maravillosa París. Lee los detalles de la “Ciudad de la Luz” en la pág. 17.

CARTA BÁSICA



CARTA DE CIUDAD



Las cartas de Ciudad de Ladrón, Equipamiento y Localización tienen un icono de la ciudad correspondiente en la esquina inferior izquierda, mientras que las cartas básicas no tienen ningún icono.

2

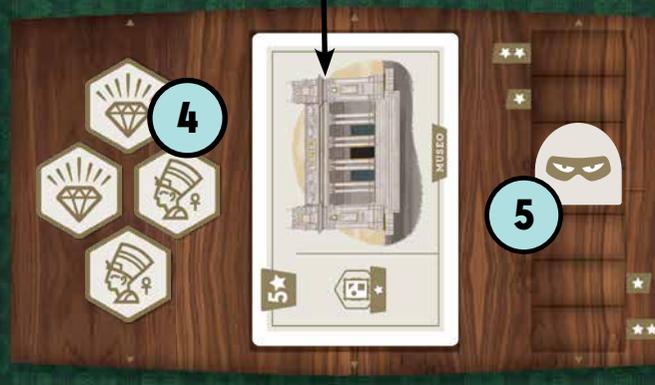
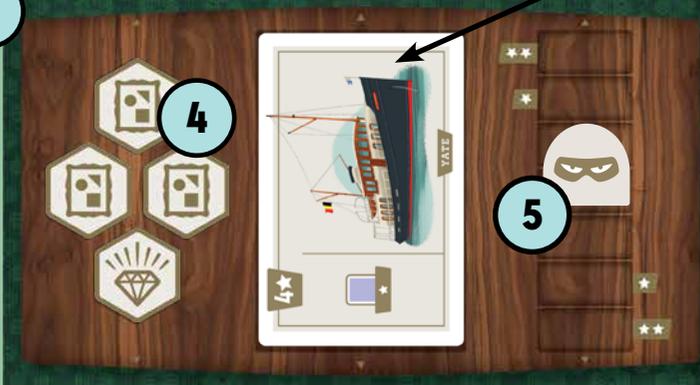
Baraja las 5 cartas de Localización de Ciudad junto con las 8 cartas de Localización básicas.



3

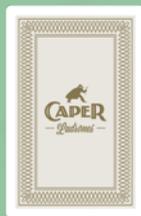
3

1



TU LADO DE LAS LOCALIZACIONES

- 3 Prepara las cartas en el tablero** • Coloca los mazos barajados de Ladrón y Equipamiento (boca abajo) en sus espacios correspondientes del tablero. Revela una carta del mazo de Localización para cada uno de los tres espacios de Localización del tablero (3 cartas en total). Devuelve el resto de cartas de Localización a la caja.
- 4 Prepara las Mercancías** • Coloca aleatoriamente cuatro Mercancías (boca arriba) en sus espacios correspondientes en cada una de las tres localizaciones. También puedes colocarlas primero boca abajo, después de haberlas mezclado, y revelarlas posteriormente.
- 5 Prepara el resto del tablero** • Coloca un marcador Caper en el espacio central de cada uno de los medidores Caper de las tres Localizaciones. Coloca el marcador de ronda en el espacio *Inicio* del medidor de ronda. ¡Ya podéis empezar a jugar!



2

Baraja las 3 cartas de Ladrón de Ciudad junto con las 15 cartas de Ladrón básicas.

2

Baraja las 6 cartas de Equipamiento de Ciudad junto con las 30 cartas de Equipamiento básicas.

3

3

3



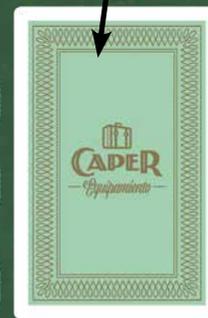
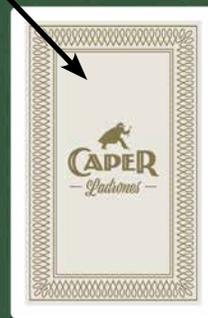
4



5

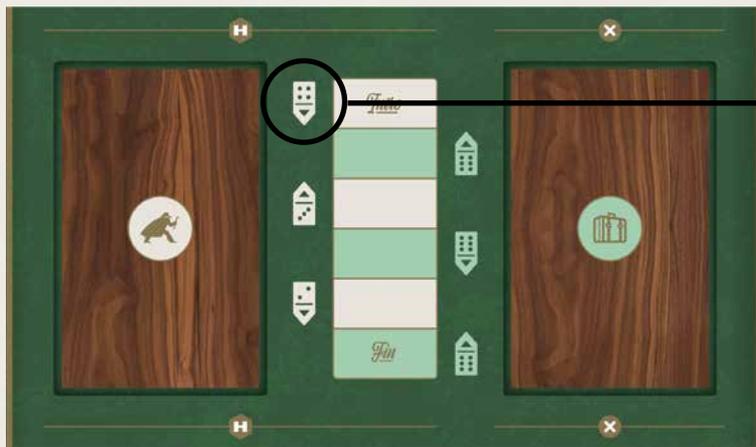


5



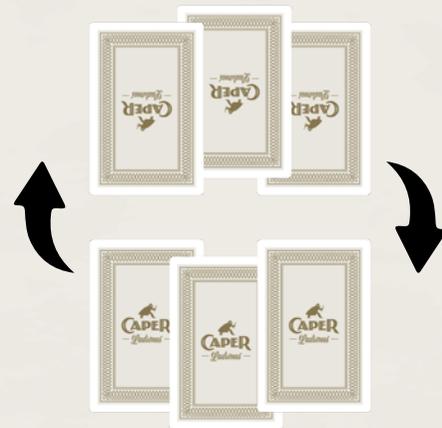
RONDA DE JUEGO

Mira dónde se encuentra el marcador de ronda al comienzo de cada ronda. El icono junto al marcador indica: **1.** de qué mazo se reparten las cartas, **2.** cuántas cartas recibe cada persona y **3.** qué Mente Criminal es la inicial en esa ronda.



La primera ronda comienza con el marcador de ronda junto a este icono. El icono está junto al mazo de cartas de Ladrón y muestra 4 puntitos, por lo que cada persona comenzará con 4 cartas de Ladrón en mano.

Cada ronda tiene un número diferente de turnos, en función de la cantidad de cartas en mano que tiene cada persona. En cada turno, la Mente Criminal inicial juega una carta de su mano y luego la otra juega una de la suya. A continuación, ambas intercambian su mano de cartas al completo. Repetirán esta acción hasta tener una única carta en su mano. En lugar de intercambiar su carta final, la descartan boca arriba en su Escondrijo. Esto finaliza la ronda. Mueve el marcador de ronda un espacio hacia abajo, reparte las cartas correspondientes en función de dónde esté el marcador y comienza una nueva ronda. Las rondas se alternan entre jugar Ladrones en las Localizaciones y Equipamiento sobre los Ladrones. Después de la ronda final (*Fin*), la partida termina y se puntúa.



Cada persona juega una carta, y luego intercambian su mano de cartas al completo.

¿QUÉ ES UN DRAFT? • Al proceso de seleccionar una carta de tu mano y pasar el resto a otra persona se le llama *draft*. Quédate la carta que necesitas, pero ten en cuenta las que le pasas a tu rival. Si no te quedas con un Ladrón, piensa que le estás dando la oportunidad a tu rival de que lo utilice.

RONDAS DE LADRÓN

Los Ladrones son la columna vertebral de un buen atraco. Durante la partida, habrá tres rondas de Ladrón. En cada una de estas rondas, cada persona jugará y colocará Ladrones en su lado del tablero junto a las Localizaciones. Cada Ladrón tiene ciertas habilidades representadas por los iconos bajo su nombre. Los Ladrones pueden ayudarte a mover el marcador Caper para ganar una Localización, otorgarte puntos a través de conjuntos de cartas o conseguir Mercancías en una Localización. Además, muchos Ladrones te darán Monedas que podrás utilizar en las rondas de Equipamiento posteriores.

Rondas de Ladrón



EN UN TURNO DE LADRÓN:

1. Coloca un Ladrón en una Localización disponible en tu lado del tablero.
2. Gana el número de Monedas indicado en la carta de Ladrón.
3. Resuelve cualquier icono de la carta (ver págs. 9-10).

Cada Localización tiene espacios para hasta 3 Ladrones a cada lado del tablero, indicados con el icono ▼.

Una vez que esos tres espacios estén completos en tu lado, ya no podrás jugar más Ladrones en esa Localización. Sin embargo, tu rival aún puede jugar Ladrones en esa Localización si hay espacios disponibles en su lado del tablero. El espacio concreto donde juegas el Ladrón no tiene relevancia.

COLOR DE LAS CARTAS DE LADRÓN

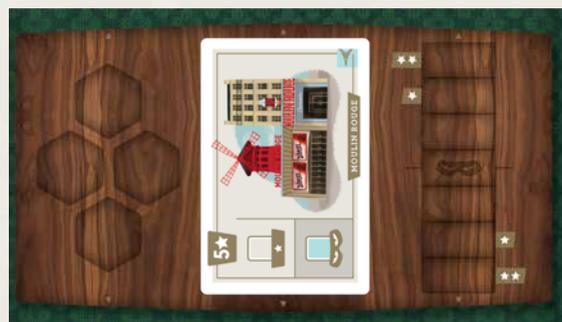
GRIS • Todas las cartas de Ladrón son de color Gris, y se pueden emparejar con los conjuntos que muestren este color (ver pág. 11).

INTENTA AHORRAR MONEDAS • Algunos Ladrones tienen mejores habilidades, pero aportan pocas o ninguna Moneda. Planifica bien la próxima ronda de Equipamiento, ya que a menudo necesitarás Monedas para pagar por un Equipamiento más útil. En cada ronda de Ladrón posterior, comenzarás con menos cartas de Ladrón.

RONDAS DE EQUIPAMIENTO

Rondas de
Equipamiento

Durante la partida también habrá tres rondas de Equipamiento, por lo que emparejar el Equipamiento adecuado con la Banda apropiada es crucial para el éxito. Durante estas rondas, cada persona colocará cartas de Equipamiento sobre sus cartas de Ladrón. Cada Ladrón puede tener un máximo de 3 cartas de Equipamiento. Algunas cartas de Equipamiento tienen un coste en Monedas que debes pagar para poder jugar. Para pagar una carta de Equipamiento, devuelve a la reserva el número de Monedas indicado en la carta.



EN UN TURNO DE EQUIPAMIENTO, PUEDES:

1. Jugar una carta de Equipamiento de tu mano, pagando su coste.
2. Colocar la carta de Equipamiento sobre un Ladrón, hasta un máximo de 3 cartas por Ladrón.
3. Resolver cualquier icono de la carta (ver págs. 9-10).
4. Comprobar si se resuelve algún icono de Ladrón o de Localización.

O BIEN

Descartar una carta de Equipamiento de tu mano para ganar 1 Moneda.



Coloca las cartas de Equipamiento sobre un Ladrón o sobre la última carta de Equipamiento jugada sobre ese Ladrón, de manera que los iconos y colores de todas las cartas estén visibles.

Máximo de 3 cartas de Equipamiento sobre cada Ladrón



DESCARTAR EQUIPAMIENTO • Puedes descartar una carta de Equipamiento si no puedes pagar para jugarla y así ganar Monedas para utilizar en tu siguiente turno y, de paso, prevenir que tu rival utilice ese Equipamiento con su Banda.

REUNIR UNA BANDA

Cada carta de Ladrón y de Equipamiento que juegues en una Localización se convierte en parte de tu Banda. Todas las cartas de una Banda trabajan juntas en esa Localización. Por lo tanto, las cartas de Equipamiento no tienen que jugarse sobre un Ladrón específico para activar sus habilidades. Siempre y cuando la carta se juegue en esa Localización, se aplica a cada icono que esté presente allí.

COLORES DE LAS CARTAS DE EQUIPAMIENTO

Las cartas de Equipamiento también tienen un color. Estos colores pueden activar otros iconos en esa Localización. En cada partida, hay 4 colores en las cartas de Equipamiento básicas y 1 color específico para cada ciudad. Intenta combinar los colores de tus cartas para maximizar la efectividad de tu Banda (ver pág. 10).



MORADO • Mover el marcador Caper para ganar una Localización.



AMARILLO • Ganar Monedas para jugar mejores cartas de Equipamiento.



COLOR DE CIUDAD • Cada carta de Equipamiento de Ciudad tiene un propósito específico. Solo usarás uno de estos colores en cada partida.



VERDE • Adquirir Mercancías de las Localizaciones.



ROJO • Descartar las cartas jugadas por tu rival.



CUALQUIER COLOR DE LAS CARTAS DE EQUIPAMIENTO • Este icono también incluye los colores específicos de cada ciudad.



HAY QUE SER PREVISOR • Si quieres ganar una Localización, puede que sea más óptimo dejar espacios suficientes para jugar cartas de Equipamiento en rondas posteriores. Esto también puede ayudarte a equilibrar el marcador Caper hacia el final de la partida.

EFFECTOS DE LOS ICONOS

Los iconos y cómo interactúan con otras cartas son claves para aprender a jugar a *Caper: Europe*. Solo hay 5 iconos principales en el juego. Aprenderemos qué hacen y cómo interactúan en las siguientes dos páginas. Para conocer los efectos de los iconos específicos de cada Ciudad, consulta las págs. 17-18.

EFFECTOS QUE SE RESUELVEN INMEDIATAMENTE



Mover el marcador Caper • Mueve el marcador Caper  de esta Localización 1 espacio hacia tu lado del tablero (ver pág. 11).



Ganar 1 Moneda • Gana 1 Moneda de la reserva (ver pág. 11).



Quemar una carta • Descarta una de las cartas de Equipamiento de tu rival que se encuentre en la parte superior de una pila, en esta Localización. Revierte el efecto de los iconos de la carta descartada (ver pág. 12).



Llevarse una Mercancía • Toma la Mercancía de esta Localización con el icono correspondiente y colócala en tu Escondrijo.

El icono  te permite tomar cualquier Mercancía de esta Localización (ver pág. 14).

Por cada icono presente en una carta, resuelve su efecto.

Por ejemplo: el Traje Elegante hace que se mueva el  inmediatamente 2 espacios hacia ti en esta Localización. La Bomba de Humo hace que se mueva el  solo 1 espacio, pero te otorga 1 punto al final de la partida.

PUNTOS OBTENIDOS AL FINAL DE LA PARTIDA



OBTENER PUNTOS

Gana 1 punto por el icono de la izquierda, y la cantidad de puntos indicada por el número en el icono de la derecha.

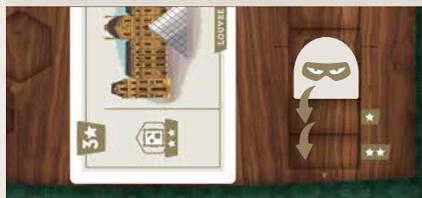
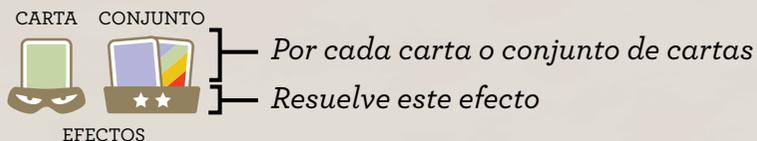


EQUILIBRIO PERFECTO • Una Mente Criminal experimentada sabe cómo equilibrar los efectos que necesita para obtener la victoria. Saber cuándo mover el marcador Caper o cuándo robar una Mercancía hará que se incline la balanza a tu favor.

EFFECTOS DE CONJUNTO

Algunos iconos se emparejan para indicar que resuelves su efecto si se cumplen ciertas condiciones. En la mayoría de los casos, estos efectos se resuelven si juegas una carta de un color específico en esa Localización. Estos iconos son Efectos de Conjunto continuos y pueden resolverse varias veces.

Los Efectos de Conjunto se interpretan de la siguiente manera:



Por ejemplo: Este icono indica “por cada carta Verde en tu Banda, mueve el  1 espacio hacia ti”. Por lo tanto, cuando juegas al Director en una Banda que ya tiene 2 cartas Verdes, mueves el  2 espacios hacia ti inmediatamente. Este efecto es continuo, por lo que, en futuros turnos, cuando juegues una carta Verde en esta Banda, también moverás el  1 espacio hacia ti.



Los Efectos de Conjunto con puntos se resuelven al final de la partida. Por ejemplo: este icono indica “por cada carta Verde + cualquier carta de Equipamiento de cualquier color en esta Banda, obtén 2 Puntos”. En el ejemplo de la izquierda, el Vividor te otorga actualmente 2 puntos al final de la partida, ya que hay un conjunto de 1 carta Verde + 1 Equipamiento de Cualquier Color (en este caso, Verde) en esta Banda.



Algunos Efectos de Conjunto no incluyen cartas de colores, sino Mercancías. Esto significa que obtendrás puntos al final de la partida por cada Mercancía de ese tipo en tu Escondrijo. Por ejemplo: la recompensa de esta Localización indica: “obtén 2 Puntos por cada Cuadro en tu Escondrijo”. Por lo tanto, si terminas la partida con 3 Cuadros y has ganado la Localización de Louvre, este efecto te otorga 6 Puntos.

COMBOS A TUTIPLÉN • Juega las cartas con astucia para lograr combinaciones de colores y así maximizar el potencial de tu Banda, pero ten en cuenta que le proporcionarás información a tu rival sobre lo que deseas seleccionar. ¡Ten siempre un plan alternativo por si tu rival te frustra una gran combinación!

LOCALIZACIONES Y CÓMO GANARLAS



Puntos

**Efecto de la
Localización**

**Puntos
Adicionales**

Las cartas de Localización representan la escena del atraco. Cada una de las 3 Localizaciones incluye 4 Mercancías, 1 carta de Localización, 1 marcador Caper y espacio para 3 Ladrones a ambos lados.

Una Localización le otorgará puntos a quien tenga el  más cerca de su lado del tablero, al final de la partida. Cuanto más muevas el  hacia ti, más puntos puedes obtener. Si la partida termina con el marcador Caper en el espacio central, nadie gana esa Localización.

Las Localizaciones tienen una cantidad base de puntos, a menudo combinada con un Efecto de Conjunto que otorga puntos adicionales según lo bien que lo hayas hecho. *En el ejemplo: el “Moulin Rouge” otorga 5 Puntos base más 1 punto adicional por cada una de tus cartas de Ladrón (color Gris) en esta Localización.*

Algunas Localizaciones también tienen un **efecto de Localización** continuo, indicado por un fondo más oscuro. Estos efectos proporcionan bonificaciones cada vez que alguien cumple su condición.

Nota: Si debes mover el  y no hay un espacio más cerca de ti, no lo muevas. Ese efecto inmediato se pierde.



RESERVA LIMITADA DE MONEDAS

Solo hay 10 monedas en el juego. Si debes ganar Monedas y no queda ninguna en la reserva, róbaselas a tu rival mientras tengas menos que él. Toma la cantidad indicada de Monedas de una en una, hasta que tengáis la misma cantidad de Monedas.

Por ejemplo: Tú tienes 4 monedas y tu rival 6. Juegas un Ladrón que te hace ganar 2 Monedas. No quedan Monedas en la reserva, por lo que robarás 1 Moneda a tu rival, y no 2, para tener el mismo número de Monedas.

NO TE APRESURES • Aunque cobrar ventaja en una Localización puede que desanime a tu rival a jugar cartas en ella, hará que le preste más atención al resto de Localizaciones.

QUEMAR CARTAS

Cuando juegues una carta con , elige la carta de Equipamiento superior de una pila de tu rival, sobre un Ladrón que se encuentre en esta Localización, y haz que la descarte. Si hay efectos inmediatos en la carta descartada, reviértelos. No reviertas los efectos previamente obtenidos de otros Efectos de Conjunto. Si la carta quemada muestra:



Mueve el  hacia ti el mismo número de espacios que iconos  tuviera la carta jugada por tu rival.



Tu rival devuelve a la reserva el mismo número de Monedas que obtuvo por la carta. Si no puede devolver todas las Monedas, devuelve todas las que tenga.



Tu rival devuelve a esta Localización la Mercancía indicada. Si has quemado una carta con el icono , tu rival elige qué tipo de Mercancía devuelve. Si no tuviera la Mercancía indicada, no devuelve nada.

Si quemas una carta con el icono  no sucede nada, al igual que destruir una carta con  no conlleva efectos inmediatos, ya que la puntuación se realiza al final de la partida.



PROTECCIÓN CONTRA LAS QUEMADURAS - Puedes proteger tu carta superior colocando otra carta sobre ella, o jugando una carta con protección contra las quemaduras. Esto significa que las cartas de ese color en esta Banda no pueden ser quemadas.



A LA TERCERA VA LA VENCIDA • Hay 3 Lanzallamas en el juego base, pero recuerda que siempre puedes proteger una carta de Equipamiento valiosa colocando cualquier otra carta sobre ella.

EJEMPLO DE TURNO

- 1 Tu rival juega un Disfraz Básico sobre el Banquero. Mueve el  1 espacio hacia su lado de tablero por el icono  en el Disfraz Básico, y luego lo mueve 1 vez más por el Efecto de Conjunto  del Coronel.
- 2 En tu turno, le respondes pagando 2 Monedas para jugar el Lanzallamas sobre el Artista.
Nota: ahora que el Artista tiene 3 cartas de Equipamiento sobre él, ya no le puedes colocar más cartas de Equipamiento.
- 3 Eliges quemar la carta de tu rival Cortador de Plasma, para obligarle a que se descarte de esa carta (la coloca en su Escondrijo) y revertir su efecto (devuelve 4 Monedas a la reserva).
- 4 Tu rival solo tiene 3 Monedas, por lo que las devuelve todas. Solo se revierte su efecto inmediato (ganar 4 Monedas). Los efectos obtenidos previamente, como el  en el Banquero, no son revertidos.

LA MEJOR DEFENSA • Jugar un Lanzallamas actúa como doble protección. Por un lado, le quitas la posibilidad a tu rival de usarlo, y por otro la propia carta protege a las cartas que estén por debajo de ella.

TU RIVAL



FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Después de que cada persona haya descartado su última carta en la sexta ronda, es hora de obtener la puntuación. Utiliza una hoja de puntuación del bloc y asigna una columna a cada persona. Hay 4 categorías para puntuar en *Caper: Europe*. En cada categoría, tendréis que contabilizar los puntos de los iconos y de los Efectos de Conjunto de las cartas correspondientes.



Localizaciones • Comprueba quién ha ganado cada Localización y obtiene los puntos y recompensas de la misma.

A menos que se indique lo contrario, las recompensas de las Localizaciones solo afectan a la Banda de quien se encuentra en esa Localización.



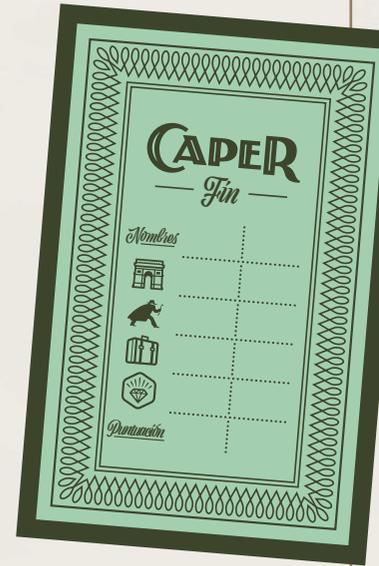
Ladrones • Cada persona puntúa sus cartas de Ladrón en cada una de sus Bandas.



Equipamiento • Cada persona puntúa sus cartas de Equipamiento en cada una de sus Bandas.



Mercancías • Cada persona agrupa sus Mercancías para formar conjuntos con iconos diferentes. No puedes formar un conjunto de 2 o más Mercancías con el mismo icono.



Cada Mercancía sin agrupar te otorga 2 puntos. Un conjunto con dos iconos diferentes te otorga 5 puntos. Un conjunto con los tres iconos diferentes te otorga 9 puntos. Puedes puntuar varios conjuntos, pero una misma Mercancía no puede usarse para más de un conjunto.



= 2 PUNTOS

1 Mercancía



= 5 PUNTOS



**2 Mercancías
diferentes**



= 9 PUNTOS

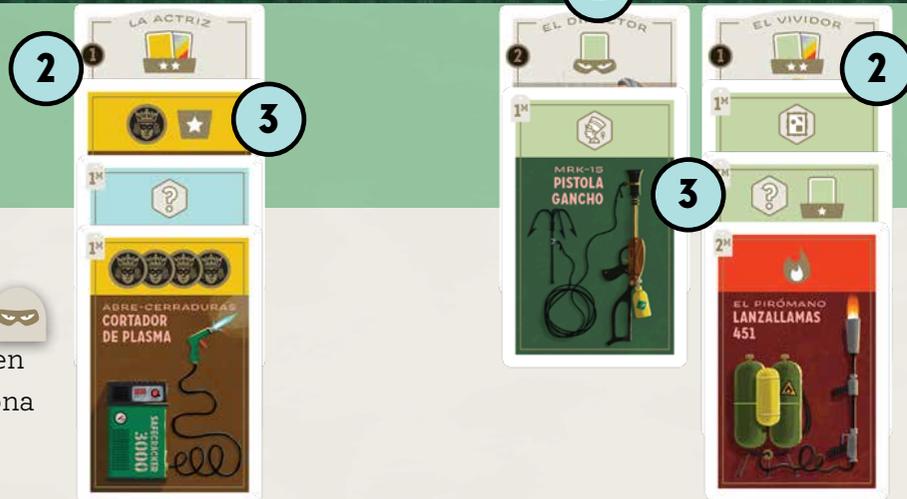
**3 Mercancías
diferentes**

Calcula el total de puntos de cada persona. ¡Quien tenga más puntos será la Mente Criminal vencedora! En caso de empate, ganará quien tenga más Monedas. Si todavía hay un empate, ganará quien tenga más Mercancías. Y si todavía persiste el empate, lo mejor es que juguéis otra partida.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN



Para este ejemplo, tendremos en cuenta solo la puntuación obtenida por María.



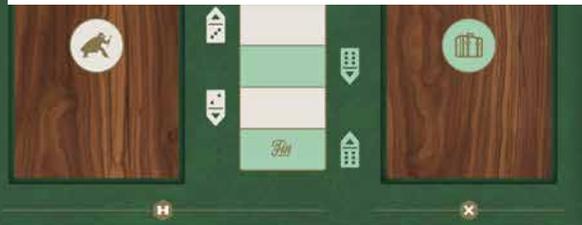
1 Localizaciones - María ha ganado el Louvre y el Moulin Rouge, porque el  está más cerca de su lado del tablero en ambas Localizaciones. Ninguna persona gana el Yate porque el  está en el espacio central del medidor Capar. El Louvre le otorga a María  +  2 puntos por cada Cuadro (tiene dos en su Escondrijo), por lo que recibe 7 puntos. El Moulin Rouge le otorga  +  1 punto por cada carta de Ladrón (tiene tres en esta Localización), por lo que recibe 8 puntos. Además, recibe 2 puntos adicionales por la posición del  en el Moulin Rouge. *María obtiene un total de 17 puntos por las Localizaciones.*

2 Ladrones - María comprueba cada una de sus cartas de Ladrón. En el Yate, la Actriz tiene  (2 puntos por cada conjunto de 1 carta Amarilla + cualquier carta de Equipamiento). Puede hacer un conjunto con el Cortador de Plasma Amarillo + 1 carta Azul Claro y obtener 2 puntos. Como cada carta solo se puede usar para un Efecto de Conjunto, María no puede hacer más conjuntos en esta Localización. En el Louvre, el Vividor le otorga  , por lo que con las 3 cartas Verdes y la carta Roja en esa Banda, hace dos conjuntos y obtiene 4 puntos. En el Moulin Rouge, María ha conseguido un conjunto por el icono del Caballero  que le otorga 4 puntos, y 3 conjuntos por la Dama  que le otorgan 6 puntos más. *María obtiene un total de 16 puntos por los Ladrones.*

Honor entre ladrones: mantén tus cartas descartadas visibles de modo que ambas personas podáis verlas.



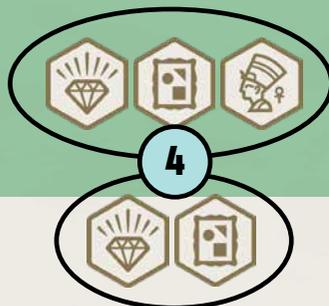
1



2



2



4



3 Equipamiento - María comprueba sus cartas de Equipamiento en cada Localización. En el Yate, tiene 1 carta de Equipamiento Amarilla con el icono de 1 punto . En el Louvre, el Maletín con Falso Fondo otorga (obtén 1 punto por cada carta Verde). Como tiene 3 cartas Verdes en esa Banda, obtiene 3 puntos. En el Moulin Rouge tiene 2 Planos, y cada uno otorga 1 punto por cada carta Azul Claro . Como hay 2 cartas Azul Claro en esa Banda, cada Plano otorga 2 puntos, por un total de 4 puntos. *María obtiene un total de 8 puntos por el Equipamiento.*

4 Mercancías - María agrupa sus Mercancías, de manera que tiene un conjunto completo de 3 Mercancías diferentes que le otorgan 9 puntos y otro conjunto con 2 Mercancías diferentes que le otorgan 5 puntos. *María obtiene un total de 14 puntos por las Mercancías.*

La puntuación final de María es de 55 puntos. ¡Es una puntuación muy alta! ¿En qué estaba pensando Manuel cuando le dejó hacer todas esas combinaciones y conjuntos? La puntuación media por partida suele ser de 30-40 puntos.

LAS CIUDADES DE CAPER: EUROPE

Cada una de las cuatro ciudades ofrece experiencias únicas. Aquí encontrarás una breve descripción de cada ciudad y de los iconos diferentes que no se hallan en el juego base.



París es el hogar de algunos de los Diamantes, Antigüedades y Cuadros más antiguos y valiosos del mundo. Las Localizaciones te recompensan con puntos adicionales por las Mercancías y el Equipamiento te permitirá hacer diferentes combinaciones.



Por cada Mercancía en tu Escondrijo al final de la partida, obtén 1 punto.



Barcelona es un lugar lleno de belleza y organización. En esta ciudad, el icono de “ojo” se utiliza para obtener puntos adicionales al final de la partida, en función de las cartas que tengas en la parte superior de cada pila. Deberá coincidir el color de tu carta de Equipamiento superior con el color del “ojo”.

Si tienes una carta Naranja en la parte superior de una pila en esta Banda,



obtén 3 puntos.



Por cada carta de este color en esta Banda y en la de tu rival (en esta Localización), obtén 1 punto.

En este ejemplo, las cartas de la parte superior de ambas pilas son Morado y Naranja, por lo que los iconos de ojo Morado y Naranja resolverán sus efectos en la puntuación (el Anarquista y el Equipamiento El Hipnotizador). El Surrealista no activa su efecto porque no hay ninguna carta Verde en la parte superior de ninguna pila.





Roma es un lugar de emperadores y antiguas familias, ¡así que vigila tu retaguardia! Aquí habrá más movimiento de los marcadores Caper, y obtendrás más puntos al ganar Localizaciones.



Por cada carta de este tipo descartada en tu Escondrijo, mueve el marcador Caper 1 espacio hacia ti.



Por cada carta de este tipo descartada en tu Escondrijo, obtén 1 punto.



Si ganas esta Localización, obtén 2 puntos.



Por cada carta de este tipo en la Banda de tu rival (en esta Localización), obtén 1 punto.



Londres es el centro económico y comercial de Europa. Las Monedas se distribuirán con más frecuencia y algunas hasta desaparecerán. Las Monedas blanqueadas se retirarán de la reserva e irán a parar a tu Escondrijo. No se pueden utilizar para comprar Equipamiento y no pueden ser afectadas por tu rival. A medida que disminuye la reserva de Monedas, recuerda las reglas de la pág. 11. Si no quedan Monedas en la reserva, róbaselas a tu rival mientras tengas menos que él.



Toma 1 Moneda de la reserva y colócala en tu Escondrijo.



Por cada Moneda en tu Escondrijo, obtén 1 punto.



Por cada Moneda en tu Escondrijo, mueve el marcador Caper 1 espacio hacia ti.



Por cada carta de este tipo en esta Banda, obtén 1 punto.



Por cada carta de este tipo en esta Banda y en la de tu rival (en esta Localización), obtén 1 Punto.

REVERTIR ESTE EFECTO



Si  una carta de Equipamiento con este icono, tu rival devuelve 1 Moneda de su Escondrijo a la reserva.

GUÍA RÁPIDA Y RESUMEN:

- Elige una ciudad y baraja sus cartas junto con los mazos del juego base.
- Coloca 3 Localizaciones en el tablero, y los mazos de Ladrón y Equipamiento.
- Coloca las Mercancías aleatoriamente en el tablero.
- Coloca las Monedas, el marcador de ronda y los marcadores Caper en sus lugares correspondientes.



1. Comenzad la ronda tomando el número de cartas adecuado del mazo correspondiente, indicado por el marcador de ronda.
2. En cada turno, la Mente Criminal inicial juega una carta y la otra hace lo propio. Luego, ambas se intercambian su mano de cartas.
3. Continúad de este modo hasta que solo os quede una carta en la mano.
4. La última carta se descarta boca arriba en el Escondrijo de cada persona. El marcador de ronda avanza un espacio.
5. Cuando finalice la última ronda de Equipamiento, anotad vuestra puntuación para saber quién ha ganado la partida.



¿Necesitas ayuda con los iconos? Comprueba las págs. 9-10 para aprender más sobre ellos.