



6'6"  
6'0"  
5'6"  
5'0"  
4'6"  
4'0"  
3'6"  
3'0"

6'6"  
6'0"  
5'6"  
5'0"  
4'6"  
4'0"  
3'6"  
3'0"



# BURGLE BROS.

## Règles

Burgle Bros. est un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs. Les joueurs sont des membres de Burgle Bros., une équipe d'élite qui est capable de cambriolages de haut vol. Votre mission consiste à entrer et sortir sans vous faire prendre. Il faut éviter les Gardiens et les différentes Alarmes. Si l'un d'entre vous est pris, c'est terminé. Trouvez les Coffres, ouvrez-les et montez sur le toit pour vous enfuir !

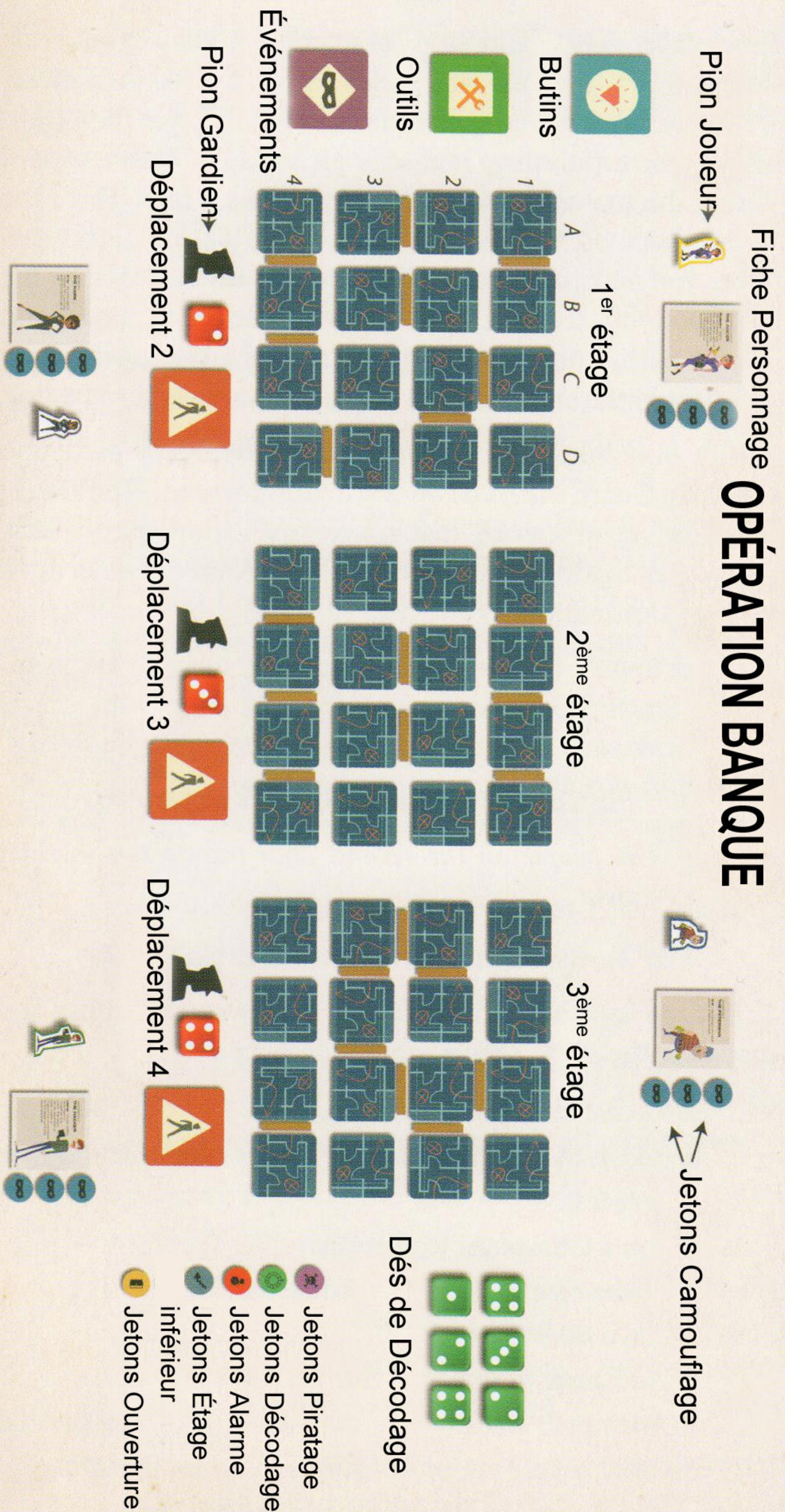
### Mise en place : Opération Banque (3 étages, 2 à 4 joueurs, 90 minutes)

Dans cette mission, vous allez attaquer une banque privée. Elle possède des Coffres contenant des Butins inestimables. Mélangez séparément les paquets d'Outils, de Butins et d'Événements et mettez-les de côté faces cachées.

Construisez maintenant le bâtiment (trois étages). Chaque étage a 1 Coffre et 1 Escalier : trouvez et mettez de côté les 3 tuiles de Coffre et les 3 tuiles d'Escalier. Mélangez les 42 tuiles d'étages restantes et faites 3 paquets de 14 tuiles chacun, un par étage. Mettez 1 tuile de Coffre et 1 tuile d'Escalier dans chacun des paquets, mélangez et distribuez chaque paquet faces cachées en un carré de 4X4 pour représenter le sol de la banque. Placez 8 murs, à chaque étage, entre les tuiles comme indiqué dans le dessin "Opération Banque" sur la page suivante.

Séparez et mélangez les 48 cartes de Patrouilles en trois paquets de 16 en fonction des numéros des étages. Placez une pile près de chaque étage - ce sont les paquets de Patrouille. Mettez un Gardien et un dé rouge de Gardien à côté de chaque paquet de Patrouille. Les Gardiens commencent avec les chiffres suivants sur les dés : 2 au premier étage, 3 au deuxième étage et 4 au troisième étage..

Pour gagner, ouvrez les 3 Coffres et enfuyez vous avec le butin par les Escaliers du troisième étage jusqu'au toit sans vous faire prendre.



## Commencer la partie

Chaque joueur choisit au hasard une fiche de Personnage et une des deux faces (la face marquée "Advanced" n'est pas recommandée pour les débutants). Puis chaque joueur prend le pion correspondant et 3 jetons Camouflage. Retournez la première carte du paquet Patrouille du premier étage. Placez le pion Garde sur la tuile indiquée par la grille de la carte de Patrouille. Puis, vous et vos complices choisissez n'importe quelle tuile du premier étage par laquelle vous entrez. Retournez cette tuile et marquez-la avec un jeton Étage inférieur. Chaque joueur démarrera de cette entrée au début de son premier tour.

Avant de commencer à jouer, retournez la carte de Patrouille suivante et placez le dé de Gardien (rouge) sur la tuile indiquée. Le Garde se déplacera en direction de cette case; une fois que le Gardien a atteint sa destination, tirez une nouvelle carte de Patrouille pour déterminer sa nouvelle destination.

Lors de votre premier tour de la partie, placez votre pion sur l'entrée. Démarrer sur l'entrée ne déclenche aucun effet de la tuile, comme le déclenchement d'une Alarme.

*Note : Le Gardien se déplace après le tour de chaque joueur !*

*Astuce : Amener des personnages au deuxième étage rapidement le ralenti !*

## À votre tour : (en continuant en sens horaire)

1. Vous pouvez faire jusqu'à 4 actions décrites ci-dessous, dans n'importe quel ordre. Vous pouvez faire plusieurs fois la même action.

- Retourner une tuile adjacente (Coup d'œil)
- Se déplacer sur une tuile adjacente. Si la tuile est face cachée, retournez-la.

**Lorsque vous êtes sur une tuile Salle Informatique (Computer Room) :**

- Ajouter un jeton Piratage sur cette tuile

**Lorsque vous êtes sur une tuile Coffre (Safe) :**

- Ajouter un dé sur cette tuile Coffre (Coûte 2 actions).
- Tenter de décoder un Coffre en lançant les dés présents sur cette tuile.

2. Si vous utilisez 2 actions ou moins vous piochez une carte Événement.

3. Déplacez le Gardien de votre étage.

## Coup d'œil :

Cette action vous permet de retourner une tuile adjacente sans y entrer. Vous ne pouvez pas jeter un Coup d'œil en diagonale et à travers les murs. Sur une tuile d'Escalier, vous pouvez jeter un Coup d'œil à la tuile correspondante au prochain étage supérieur.

*Note : Vous devez verbalement dire si vous jetez un Coup d'œil ou si vous bougez AVANT de retourner une tuile.*

## Déplacement :

Les Joueurs et les Gardiens se déplacent de pièces en pièces à chaque étage sauf en diagonale et à travers les murs. Se déplacer sur une tuile coûte 1 action. Lorsque vous tentez de vous déplacer sur une tuile, retournez-la et suivez son texte, si possible. Par exemple, la tuile Laser nécessite 2 actions pour y entrer sans déclencher une Alarme; si vous dépensez 1 seule action, l'Alarme se déclenche. Si vous ne pouvez, ou ne voulez pas, remplir les conditions de cette tuile, une des deux choses suivantes va se passer :



Si cette tuile a une icône Stop, vous ne pouvez pas y entrer. Votre pion reste sur la tuile d'où il vient. Ceci ne compte pas comme une nouvelle entrée sur la tuile d'origine.



Si cette tuile a une icône d'Alarme, une Alarme se déclenche sur cette tuile (voir "Alarmes") ci-dessous.

Les Escaliers et les Conduits coûtent 1 action pour s'y déplacer. Les Escaliers mènent à l'étage suivant ou au toit (à partir du dernier étage). Vous pouvez vous déplacer entre les étages, mais vous ne pouvez vous enfuir par le toit tant que vous n'avez pas vidés (décodés) tous les Coffres.

Lorsque vous vous déplacez dans une pièce où se trouve un Gardien, vous perdez immédiatement un jeton Camouflage.

*Note : Lorsqu'un effet de jeu dit "ne compte pas comme une entrée" ceci signifie que le texte de la tuile entrée ne s'applique pas (Alarmes/Blocages). Mais les joueurs perdent toujours un jeton Camouflage s'ils entrent dans une tuile où se trouve un Gardien.*

*Astuce : C'est moins risqué de jeter un Coup d'œil mais c'est plus lent. Quelquefois, il vaut mieux prendre un risque et courir !*

## Déplacements des Gardiens :

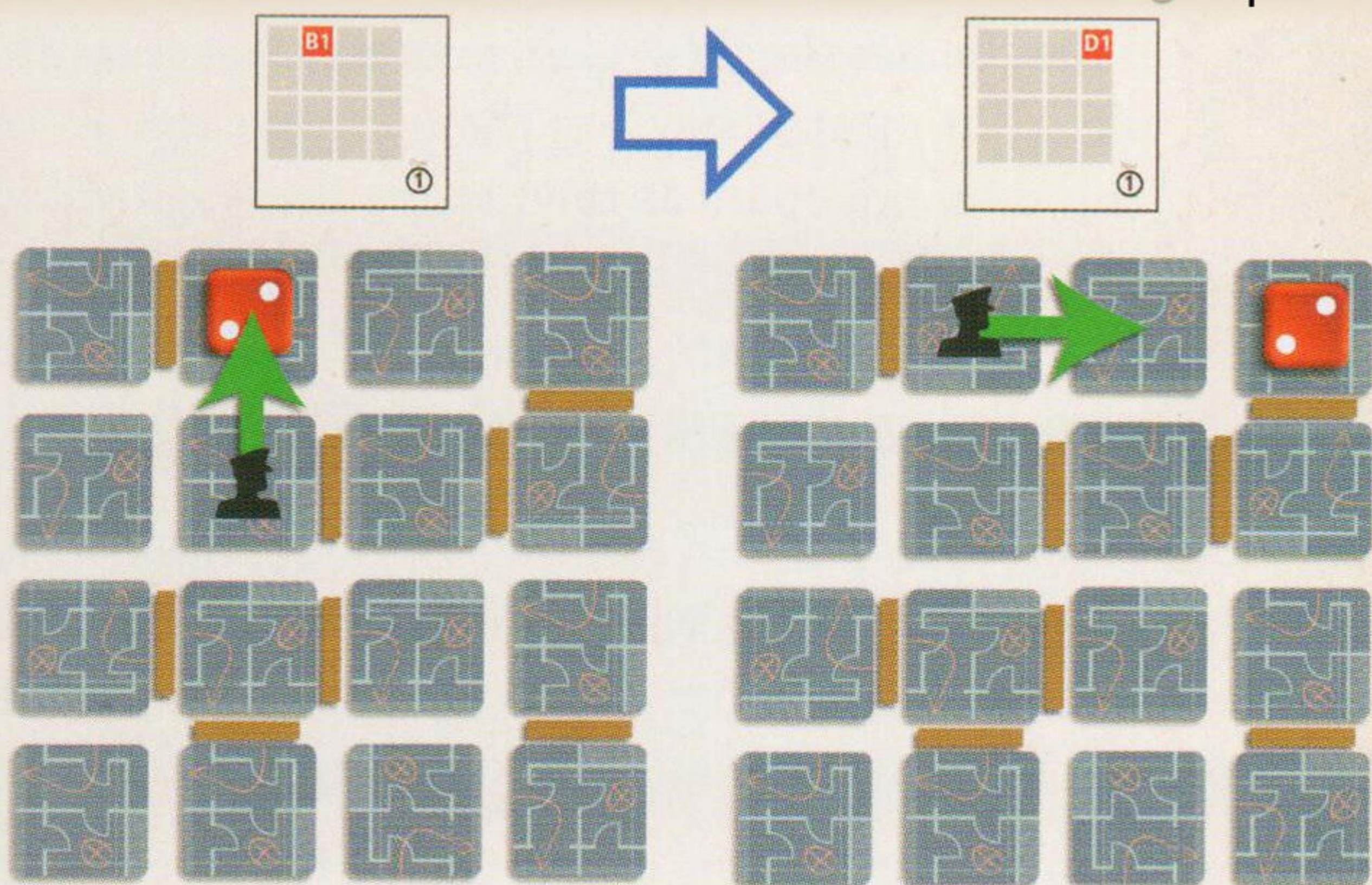
Seul le Gardien à votre étage se déplace - parce que dans les films, le temps passe seulement lorsque la caméra est sur vous ! Le nombre sur le dé du Gardien indique sa vitesse (le nombre de tuiles). Quand vous devez déplacer un Gardien, ajoutez le nombre d'Alarmes déclenchées à cet étage au nombre sur le dé du Gardien (ne tournez pas le dé), et déplacez le Gardien autant de fois par le plus court chemin vers sa destination (le dé).

Comme les joueurs, le Gardien ne peut pas se déplacer à travers les murs; cependant le Gardien ignore toutes les règles spéciales des tuiles où il entre, même si elles sont faces visibles (il a un badge de sécurité qu'il lui permet de contourner tout cela).

Lorsqu'un Gardien atteint sa destination, retournez la prochaine carte de Patrouille et placez le dé du Gardien sur cette nouvelle destination. Si le gardien n'a pas utilisé tout son déplacement, il continue vers sa nouvelle destination.

Le Gardien arrive à destination.

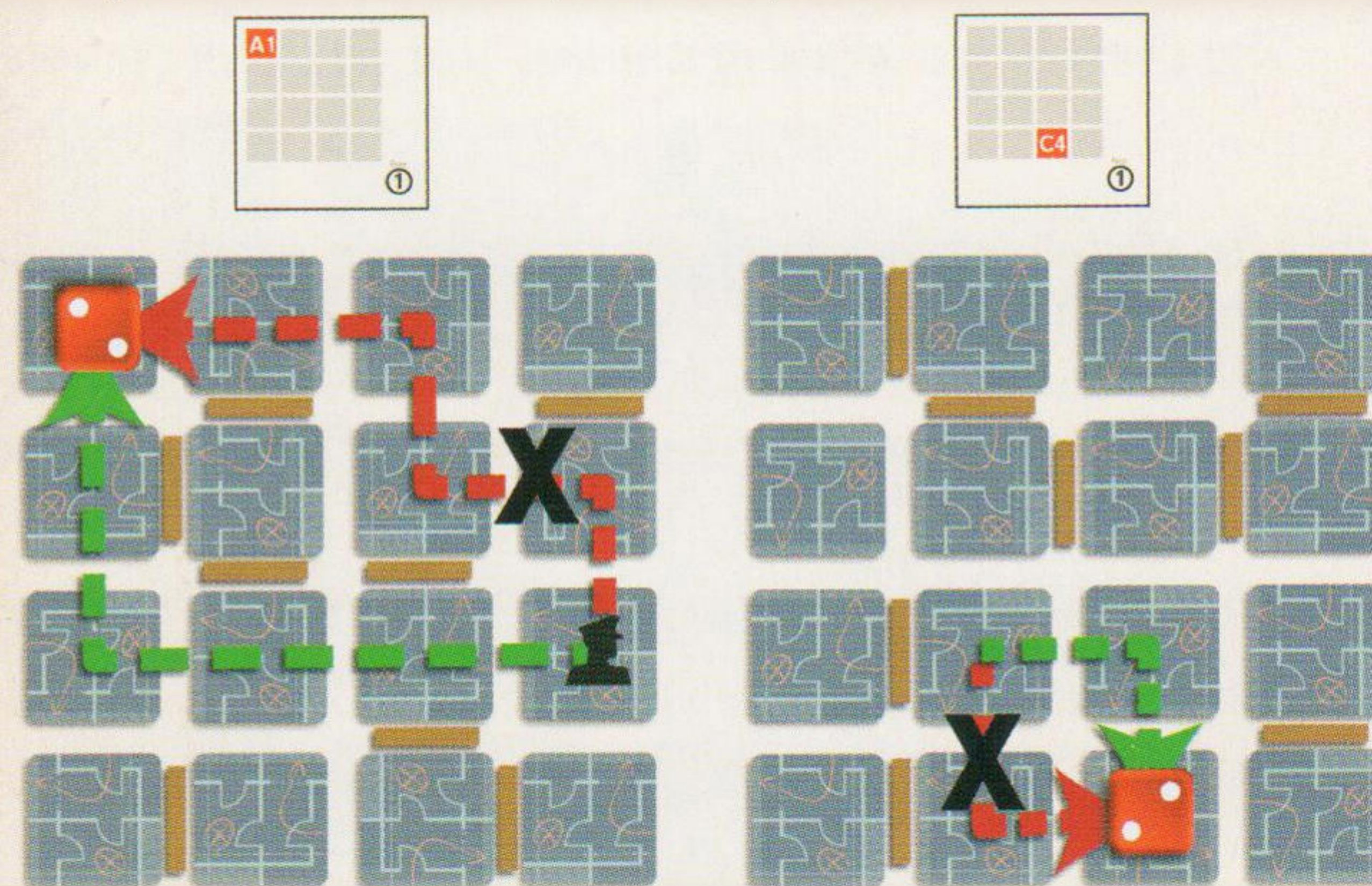
Pioche la prochaine carte de Patrouille et continue son déplacement.



Rappelez vous que le Gardien prend toujours le plus court chemin vers sa destination. S'il y a plusieurs chemins courts, le Gardien choisit le chemin qui suit la route la plus proche du sens horaire (en partant de la gauche du point de vue du Gardien). Quand le Gardien se déplace dans la pièce où vous êtes, vous perdez un jeton de Camouflage.

*Astuce : Parfois se déplacer où se trouve le Gardien est le meilleur choix si vous savez que vous serez de toute façon attrapé. Rappelez vous qu'une alarme ne se déclenche pas sur la tuile où se trouve le Gardien.*

Prenez le chemin le plus court. En cas d'égalité, prenez le chemin qui est le plus en sens horaire.



## Étage suivant :

L'emplacement d'un Gardien n'est pas révélé tant qu'un joueur n'arrive pas à un nouvel étage. Lorsque vous arrivez à l'étage, retournez la carte du dessus du paquet de Patrouille. Placez le pion Gardien sur la tuile indiquée. Retournez la carte suivante pour déterminer sa destination et placez son dé de déplacement sur cette destination.

## Accélération :

Quand un Gardien a besoin d'une nouvelle destination mais que le paquet de cartes Patrouilles est épuisé, remélangez sa pile de défausse pour former un nouveau paquet et augmentez la valeur de son dé de un (maximum 6).

Vous pouvez regarder la pile de défausse d'un Gardien mais pas les cartes faces cachées. Utilisez cette information pour en déduire où il est susceptible d'aller plus tard.

## Alarmes :

Quand une Alarme se déclenche, placez un jeton Alarme et le dé de déplacement du Gardien sur la tuile où l'Alarme s'est déclenchée. Quand le Gardien entre sur la tuile où se trouve l'Alarme, elle est coupée et le jeton est retiré. Retirer un jeton Alarme n'affecte pas la vitesse de déplacement actuelle du Gardien; elle est déterminée au début de son déplacement. Si une deuxième Alarme est déclenchée avant que la première ne soit coupée, le Gardien va vers la plus proche (les joueurs choisissent en cas d'égalité), puis continue vers la plus proche suivante. Une fois toutes les Alarmes coupées à un étage (plus de jetons Alarmes), piochez une nouvelle carte de Patrouille.

*Note : Si vous entrez sur une tuile avec un Gardien (en perdant un jeton de Camouflage) l'alarme ne se déclenche pas.*

*Astuce : N'ayez pas trop peur des alarmes - simplement déguerpissez rapidement !*

## Piratage :

Utilisez une action pour mettre un pion Piratage de la réserve sur une tuile Computer Room où vous vous trouvez. Un pion Piratage vous permet d'éviter le déclenchement d'une Alarme. Lorsqu'une Alarme se déclenche à n'importe quel étage, défaussez un pion Piratage de la tuile Computer Room correspondant à l'Alarme.

*Note : Une Computer Room ne peut contenir que 6 pions Piratage maximum.*

*Astuce : Poser des pions sur les Computer Room est utile pour se préparer pour les étages plus difficiles.*

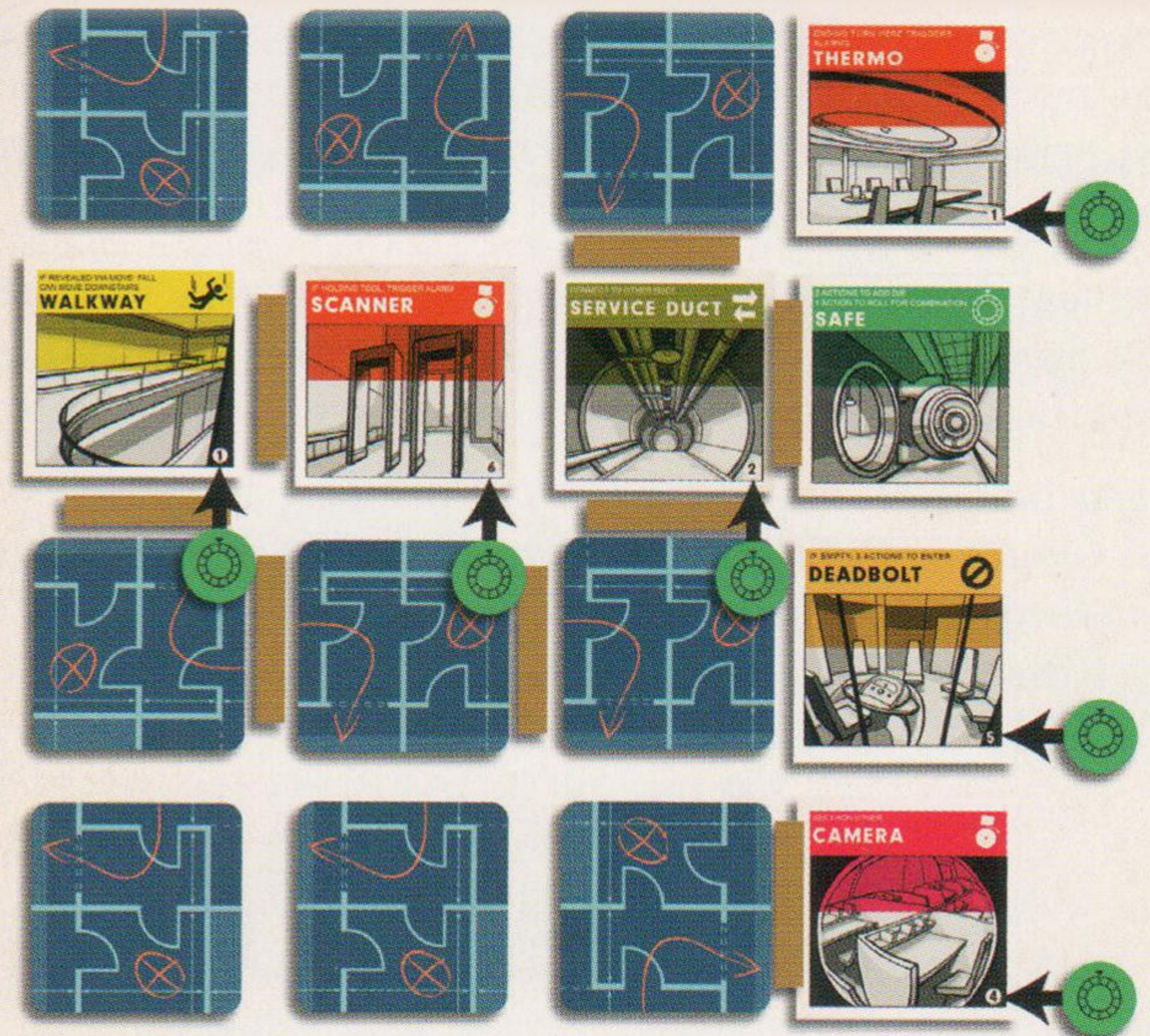
## Décodage :

Lorsque vous êtes sur une tuile Coffre, vous pouvez dépenser 2 actions pour ajouter de façon permanente un dé sur la tuile ou dépenser 1 action pour lancer tous les dés présents sur elle. Ceci ne consomme pas de dé; ils restent sur la tuile (les tuiles Coffres débutent sans dé sur elles). Pour décoder un Coffre, vous devez trouver la combinaison en révélant les 6 tuiles dans la colonne et la rangée où se trouve le Coffre. La combinaison est composée des chiffres inscrits dans le coin inférieur droit de chaque tuile. Après chaque lancer, posez un jeton Décodage sur toutes les tuiles dont les chiffres correspondent à ceux obtenus sur les dés. S'il y a des chiffres identiques, posez un jeton sur chacun d'eux même s'il le chiffre n'apparaît que sur un seul dé. Vous n'avez pas besoin de révéler toute la combinaison pour commencer à lancer les dés, mais une tuile ne recevra pas de jeton tant qu'elle n'aura pas été révélée avant que le chiffre ne soit obtenu avec les dés.

Une fois que toutes les tuiles, dans la colonne et la rangée du Coffre ont un jeton Piratage, le Coffre est ouvert.

Lorsque vous avez décodé un Coffre (vous avez mis des jetons sur les 6 chiffres de la combinaison), voici ce qui se passe :

1. Piochez une carte Outil du paquet de cartes Outils.
2. Piochez une carte Butin du paquet de cartes Butins.
3. Une Alarme silencieuse se déclenche provoquant une augmentation d'un point de déplacement permanent pour les Gardiens à cet étage et aux étages inférieurs. (pivotez le dé de un). Par exemple, décoder le Coffre du deuxième étage ajoute 1 au dé de déplacement des Gardiens du premier et du deuxième étage.



## Outils :

Lorsque vous trouvez un Outil, placez-le à côté de la fiche de votre personnage jusqu'à ce que vous l'utilisiez. Les Outils peuvent être donnés ou pris à un autre joueur qui se trouve sur la même tuile (avec leur permission) en tant qu'action gratuite. Les Outils ne coûtent pas d'action pour être utilisés, mais vous ne pouvez les utiliser qu'à votre tour.

## Butin :

Lorsque vous trouvez un Butin, prenez la carte et placez-la à côté de votre fiche de Personnage. Votre équipe doit s'enfuir avec tous les Butins. Si n'importe quel Butin est laissé derrière vous, vous perdez ! Chaque Butin comporte une pénalité lorsqu'on le détient. Les Butins peuvent être donnés ou pris à un autre joueur (avec sa permission) en tant qu'action gratuite.

## Fin de la partie :

Si vous n'avez plus de jeton Camouflage et que vous entrez dans une tuile avec un Gardien ou si un Gardien entre sur votre tuile, vous êtes capturé ! Une fois capturé, vous donnez les noms de vos complices et toute l'équipe perd !

Une fois que vous avez décodé tous les Coffres, que vous avez les Butins, vous pouvez prendre les Escaliers du dernier étage et monter sur le toit. Une fois sur le toit, la partie est terminée. Lorsque tous les joueurs sont sur le toit vous remportez la partie. Votre mission est accomplie et vous filez en douce avec votre hélicoptère.

Prendre les Escaliers jusqu'au toit coûte une action, comme un simple déplacement par d'autres Escaliers. Au tour où vous vous échappez, aucun Gardien ne se déplace puisque vous n'êtes plus à un étage.

*Astuce importante ! -Il est essentiel d'apprendre à manipuler les Gardiens pour remporter la partie. Si un Gardien va rencontrer un autre joueur à la fin de votre tour, n'oubliez pas de vérifier si vous pouvez faire quelque chose pour l'aider :*

- Vous déplacer à un autre étage, ainsi le Gardien de cet étage ne se déplacera pas à la fin de votre tour.
- Déclencher une Alarme à cet étage pour le rediriger.
- Vous limiter à 2 actions pour piocher un Événement et espérer le meilleur !

## Disposition avancée des murs :

Une fois que vous serez habitués au jeu, vous pouvez personnaliser la disposition des murs. Prenez 8 Murs par étage. Placez-les entre les tuiles (pas sur les côtés), assurez vous qu'aucun endroit ne soit bloqué et inaccessible. De longues impasses et des goulots d'étranglements rendent les étages plus difficiles.

Essayez le générateur de disposition ici :

<http://gabob.com/burgle>

## Moins de joueurs :

Pour des parties à 1, 2 ou 3 joueurs, jouez comme d'habitude - 3 jetons Camouflage et un Personnage chacun. Mais quand vous mélangez un paquet de cartes Patrouille, y compris lors de la mise en place, retirez le nombre de cartes suivant face cachées :

3 joueurs : retirez 3 cartes

2 joueurs : retirez 6 cartes

1 joueur : retirez 9 cartes

Vous ne pouvez pas regarder ces cartes. Lorsque qu'un paquet de cartes Patrouille est vide, remettez les cartes écartées et retirez à nouveau le nombre requis une fois le paquet remélangé.

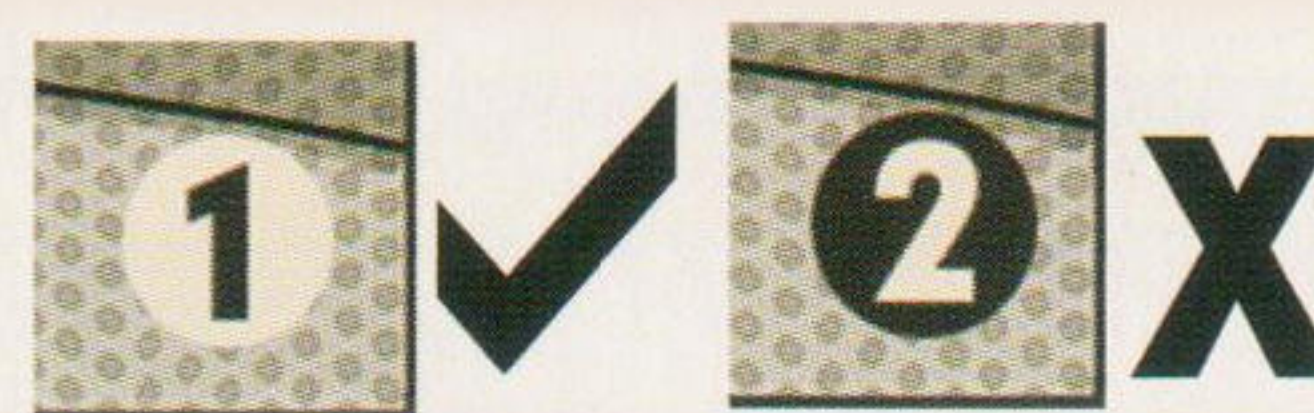
*Note : Quelques Événements et Personnages nécessitent un travail d'équipe et ne fonctionnent pas dans les parties en solo.*

## Partie d'introduction :

### Opération Bureau

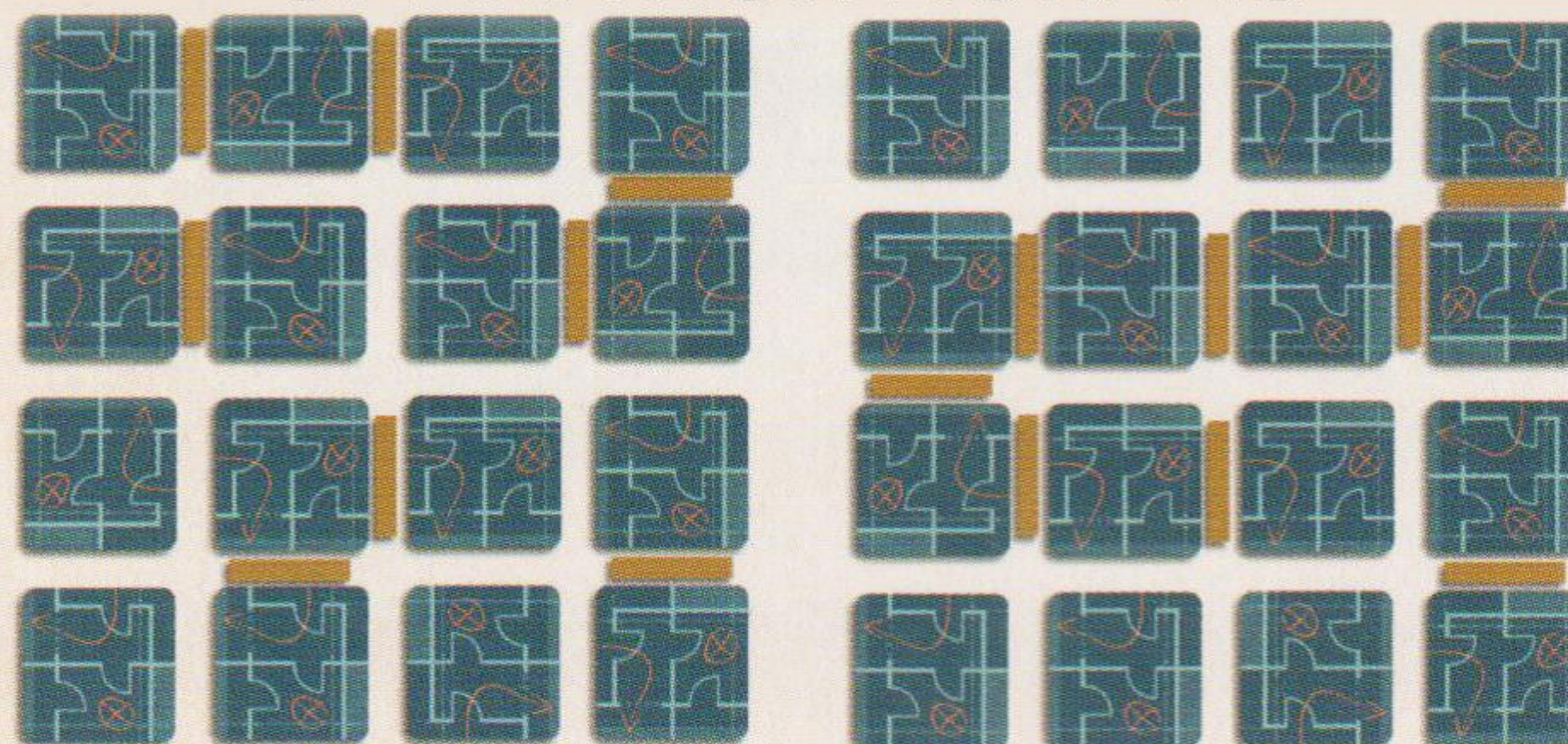
**(2 à 4 joueurs, 2 étages, 45 minutes)**

C'est une bonne mission d'entraînement pour l'équipe - voler des plans d'une entreprise de haute technologie. Construisez un bâtiment de deux étages avec les règles habituelles mais en ne prenant que les tuiles avec les chiffres dans un rond blanc.



(28 tuiles + 2 Coffres + 2 Escaliers). Posez les murs comme indiqué sur le dessin. Mettez le déplacement du Gardien du 1er étage à 2 déplacements et celui du 2ème étage à 3.

## OPÉRATION BUREAU



## Partie expert :

### Fort Knox

(2 à 4 joueurs, 2 étages, 90 minutes)

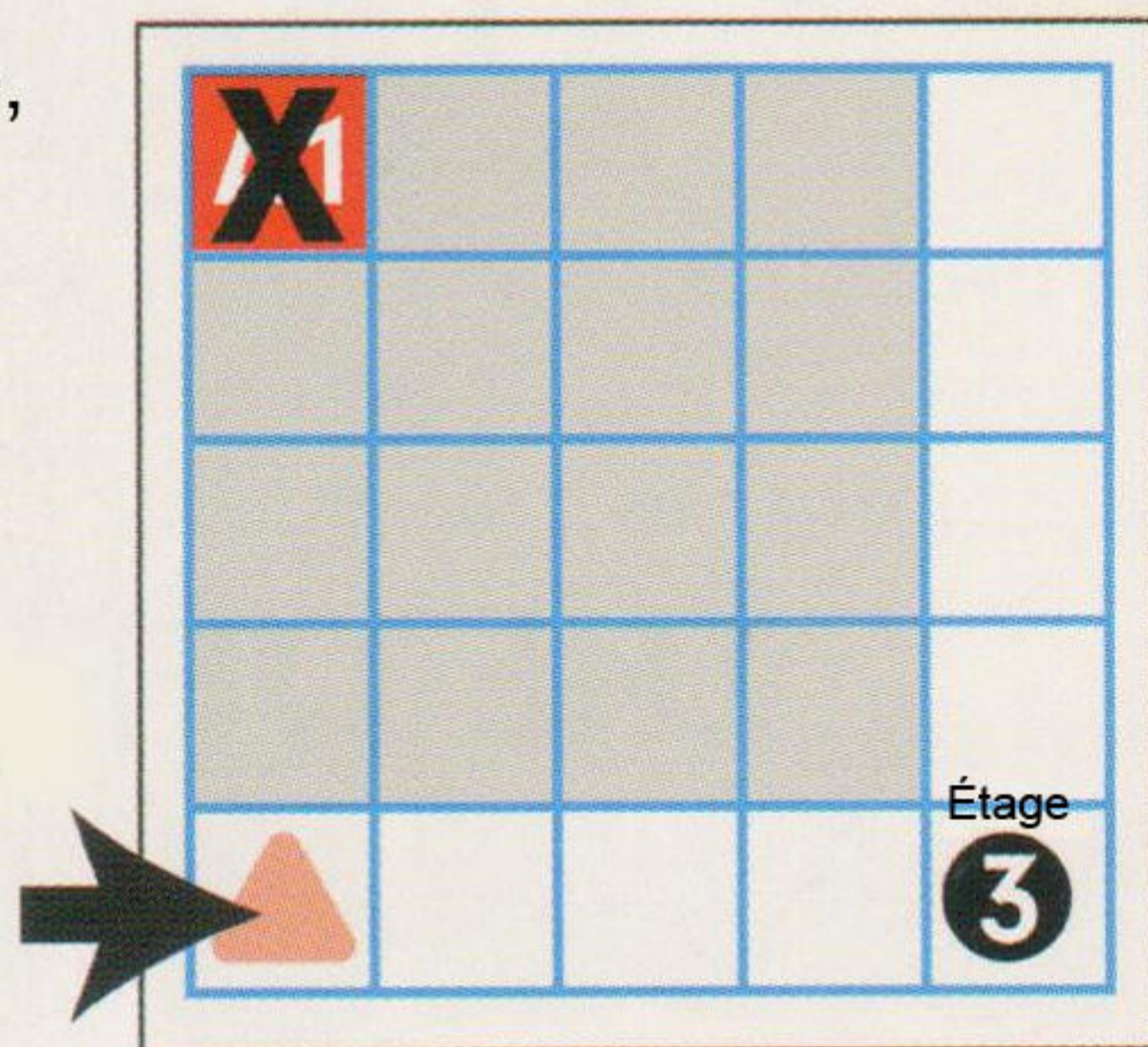
Il s'agit d'une disposition très différente - deux étages de 5X5. Pour commencer retirez 2 tuiles de Coffres et 2 tuiles d'Escaliers et mélangez les tuiles restantes. Divisez-les en deux piles égales puis ajoutez un Coffre et un Escalier dans chaque pile. Mélangez chaque pile et disposez-les chacune faces cachées en un carré de 5X5. Chaque étage doit avoir un espace vide qui doit être le même pour les deux étages. Les joueurs choisissent où se trouve l'espace vide. Prenez 12 murs par étage et placez-les entre les tuiles (voir le chapitre Disposition Avancée des Murs). L'espace vide est comme un mur extérieur et est infranchissable.

Pour préparer les paquets de cartes de Patrouille, séparez les cartes en deux piles (celles avec un cercle blanc pour le premier étage et celles avec un cercle noir pour le second) et mélangez chaque pile. En révélant les cartes de Patrouille, si la carte a un triangle rouge, cela indique la tuile de départ du Gardien (au lieu de la case colorée). Mettez la vitesse du Gardien du 1er étage à 3 et celle du Gardien du 2ème étage à 4. Pour gagner vous devez décoder les 3 Coffres (chaque Coffre a une combinaison de 7 ou 8 chiffres) et vous enfuir par le toit à partir du deuxième étage avec les Butins. Tout pion de Décodage qui est sur une tuile appartenant aux deux Coffres est valable pour les deux.

Blanc pour le premier étage,  
Noir pour le second étage



La grille agrandie est en blanc. S'il y a un triangle, c'est la destination du Gardien.



## Mini extension : Perte de Visuel

Dans le feu de l'action, l'équipe peut perdre la trace de l'emplacement d'un Gardien. Ceci peut amener de mauvaises surprises. Pour jouer avec les cartes de Perte de Visuel, mélangez-en une dans chaque paquet de cartes de Patrouille. Lorsqu'une carte de Perte de Visuel est piochée, le Gardien perd le reste de son déplacement et est retiré du plateau. Au tour du joueur suivant, lorsque le Gardien doit se déplacer, piochez la prochaine carte de Patrouille et placez le Gardien. Piochez une seconde carte pour sa destination.

### Tuiles des Pièces

**ATRIUM** : Vous pouvez jeter un œil au-dessus ou en-dessous de cette tuile. Les Gardiens peuvent, à partir de cette tuile voir au-dessus et en-dessous et vous faire perdre un jeton de Camouflage de cette façon.

**CAMERA** : Les Gardiens sur une tuile de Caméra voient toutes les tuiles révélées avec des Caméras à tous les étages. Vous ne perdez pas de pion de Camouflage mais ils déclenchent une Alarme sur votre tuile (en appelant par radio). Notez que les Gardiens peuvent voir par les Caméras lorsqu'ils se déplacent pendant leur tour.

**COMPUTER ROOM** : Il y a 3 Computer Room correspondant aux tuiles Fingerprint, Laser et Motion. Les joueurs peuvent dépenser une action pour poser un pion sur elles. Chaque fois qu'un joueur rencontre une tuile avec le même nom que la tuile Computer Room (Fingerprint, Laser ou Motion), il peut dépenser un de ces pions pour empêcher l'Alarme de se déclencher. Il est important de déposer des pions pour éviter des ennuis futurs.

**DEADBOLT** : S'il n'y a pas de joueur (ou de Gardien) sur cette tuile, cela coûte 3 actions pour y entrer. Si vous ne pouvez pas payer vous restez sur la tuile dont vous venez.

**FINGERPRINT** : Fingerprint est l'Alarme la plus délicate. Si vous ne dépensez pas de pion de la Fingerprint Computer Room l'Alarme se déclenche.

**FOYER** : Les Gardiens peuvent voir dans cette tuile à partir des tuiles adjacentes sauf s'il y a des murs. Vous perdez un jeton de Camouflage si un Gardien est sur une tuile adjacente. Vous perdez un autre jeton de Camouflage si les Gardiens entrent sur cette tuile comme habituellement.

**KEYPAD** : En vous déplaçant sur une tuile Keypad, vous devez trouver le code. Lancez un dé. Si vous obtenez un 6, vous entrez. Sinon, vous restez sur la tuile dont vous venez. Une fois un 6 obtenu, vous posez un jeton Ouverture sur la tuile - n'importe quel membre de l'équipe peut désormais entrer librement maintenant que le code est connu. Pour chaque essai après le premier (au même tour) vous lancez un dé de plus, c'est-à-dire que vous lancez 4 dés à votre quatrième essai mais à votre prochain tour vous recommencerez avec 1 dé. Si vous commencez la partie ou si vous tombez dans cette pièce vous pouvez la quitter mais vous devrez l'ouvrir pour y pénétrer à nouveau.

**LABORATORY** : Le premier joueur qui y entre pioche une carte Outil.

**LASER** : Cela coûte deux actions pour y entrer. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas dépenser une action supplémentaire une Alarme se déclenche sauf si vous utilisez un pion de Piratage de la Laser Computer Room.

**LAVATORY** : Cette pièce a 3 cloisons pour se cacher. Lorsque cette tuile est révélée, placez 3 jetons de Camouflage dessus. Les joueurs peuvent utiliser ces pions lorsqu'ils sont sur la tuile au lieu des leurs. Ces pions ne peuvent pas être emportés par les joueurs.

**MOTION** : Vous ne pouvez pas entrer ET sortir de cette tuile au même tour. Vous devez vous y arrêter. Sinon une Alarme se déclenche sauf si vous utilisez un pion de Piratage de la Motion Computer Room.

**SAFE** : Les Coffres sont votre objectif. Obtenez la combinaison pour les ouvrir (voir "Décodage" plus haut). Une fois ouvert, prenez un Outil, un Butin et augmentez la vitesse de déplacement des Gardiens de un sur les dés de cet étage et des étages inférieurs.

**DETECTOR** : Si vous avez un Outil ou un Butin lorsque vous entrez sur cette tuile, une Alarme se déclenche.

**SECRET DOOR** : Vous pouvez entrer dans cette tuile à travers les murs adjacents à cette tuile. C'est à sens unique; une fois dans la pièce, vous ne pouvez pas vous déplacer ou jeter un œil à travers un mur. Les Gardiens ne peuvent pas se déplacer par les portes secrètes.

**SERVICE DUCT** : Seulement deux Conduits peuvent être découverts, ils fonctionnent comme une téléportation. Les joueurs peuvent se déplacer entre eux pour une action indépendamment des étages où ils se trouvent.

**STAIRS** : Les Escaliers vous permettent de monter d'un étage. Mettez un jeton Étage inférieur sur la tuile correspondante à l'étage supérieur (par exemple 2ème rangée, 3ème colonne). Vous pouvez aussi jeter un œil en haut des Escaliers. Cela coûte une action pour prendre les Escaliers vers le toit à la fin de la partie.

**THERMO** : Si vous finissez vos actions sur une tuile Thermo une Alarme se déclenche. Si vous vous déplacez dessus lors de vos prochains tours, rien ne se passe.

**WALKWAY** : Si cette tuile est révélée en vous déplaçant dessus, vous tombez d'un étage. Tomber ne compte pas comme une entrée sur la tuile. Si vous êtes à l'étage le plus bas, rien ne se passe. Tout joueur qui y entre une fois la tuile révélée ne tombe pas mais peut descendre pour une action (ceci ne compte pas comme une entrée). C'est à sens unique; vous ne pouvez pas remonter sur la tuile dont vous venez.

### **Thanks:**

Matt Leacock for expanding cooperative games.

Ryan Goldsberry for the amazing art.

Robert Schiewe for great design solutions.

Heiko Günther for the art direction.

Albert Park for the kickstarter video.

Virginia Critchfield for the Rooms, Tools and Loot art.

Eric Dodds for being my mentor.

Charles Polenzani for PNP and Layout support.

The Kickstarter Backers for support and ideas!

My 3 awesome kids and my wife and muse, Nikki.

BurgleBros.com

Send questions, ideas and comments to [tim@fowers.net](mailto:tim@fowers.net)



## Cartes des Butins

**TIARA** : Les Gardiens vous verront vous déplacer à partir des tuiles adjacentes.

**STAMP** : Lorsque 3 actions ou moins sont utilisées par le porteur, déclenchez un Événement.

**PERSIAN KITTY** : Lancez un dé à chaque tour, si vous obtenez 1 ou 2, Kitty se déplace d'une case vers l'Alarme la plus proche.

**PAINTING** : Le porteur ne peut plus passer par les portes secrètes ou les Conduits.

**MIRROR** : -1 action tant qu'il est transporté. Le porteur ne déclenche pas les alarmes Laser.

**KEYCARD** : Le porteur doit être présent lors des lancers de dés pour décoder n'importe quel Coffre.

**ISOTOPE** : Une alarme se déclenche lorsque l'on entre sur la tuile Thermo avec l'Isotope.

**GEMSTONE** : Payez une action supplémentaire pour entrer sur une tuile où il y a un autre joueur.

**CURSED GOBLET** : Le joueur qui pioche le Cursed Goblet perd un jeton de Camouflage.

**CHIHUAHUA** : Lancez un dé à chaque tour. Si vous obtenez un 6, une Alarme se déclenche sur votre tuile.

**BUST** : Vous ne pouvez pas utiliser d'Outil tant que vous portez le Bust.

**GOLD BAR** : Cherchez l'autre Gold Bar dans le paquet des cartes Butin et mettez-la en jeu. Une seule Gold Bar peut être transportée par joueur.

## Cartes des Outils

**DONUTS** : Placez les Donuts sous n'importe quel Gardien. La prochaine fois que ce Gardien devra se déplacer, il perdra tous ses points de déplacement et les Donuts seront défaussés.

**BLUEPRINTS** : Défaussez-les pour jeter un œil sur n'importe quelle tuile de n'importe quel étage.

**CROWBAR** : Défaussez-le pour désactiver définitivement une tuile adjacente. Elle ne peut plus bloquer les déplacements ni déclencher d'alarme.

**E.M.P.** : Enlève toutes les Alarmes de tous les étages. Aucune Alarme ne peut se déclencher jusqu'à votre prochain tour. Défaussez-la au début de votre prochain tour.

**INVISIBLE SUIT** : Défaussez-le pour ne plus être vu par les Gardiens ou les Caméras quand vous vous déplacez et gagnez une action supplémentaire à ce tour.

**MAKEUP KIT** : Défaussez-le pour donner à tous les joueurs présents sur votre tuile un jeton de Camouflage.

**ROLLERSKATES** : Défaussez-les pour gagner deux actions supplémentaires à ce tour.

**SMOKE BOMB** : Défaussez-la pour ajouter trois jetons de Camouflage sur cette tuile. Ces pions ne peuvent être utilisés que dans cette pièce.

**STETHOSCOPE** : Défaussez-le après un essai de Décodage pour changer la face d'un dé sur la face de votre choix.

**CRYSTAL BALL** : Défaussez-la pour regarder les 3 Événements du dessus du paquet Événement. Remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

**DYNAMITE** : Défaussez-la pour détruire un mur adjacent à vous que les joueurs et les Gardiens pourront traverser. Une Alarme se déclenche dans la tuile où vous vous trouvez.

**VIRUS** : Défaussez-le pour ajouter trois pions de Piratage dans n'importe quel Computer Room.

**THERMAL BOMB** : Défaussez-la pour créer un Escalier montant ou descendant dans la tuile où vous vous trouvez. Marquez ceci est mettant un pion "Étage inférieur". Une Alarme se déclenche dans la tuile où vous vous trouvez.

## Cartes des Événements

**THROW VOICE** : Déplacez la destination d'un Gardien sur une tuile adjacente à sa position actuelle.

**LOST GRIP** : Tombez d'un étage. Ceci ne compte pas comme une entrée sur la tuile.

**REBOOT** : Réinitialiser les pions de Piratage sur toutes les Computer Room en n'y laissant qu'un seul jeton de Piratage.

**VIDEO LOOP** : Toutes les tuiles de Caméra sont déconnectées pour un tour. Laissez cette carte devant vous et défaussez-la au début de votre prochain tour.

**GO WITH YOUR GUT** : Si vous êtes adjacent à une tuile inexplorée, allez-y maintenant. Choisissez s'il y en a plus d'une.

**BROWN OUT** : Les jetons Alarmes de tout les étages sont retirés. Piochez une nouvelle carte de Patrouille pour chaque Alarme retirée.

**LAMPSHADE** : Gagnez un pion Camouflage.

**FREIGHT ELEVATOR** : Montez d'un étage. Ceci ne compte pas comme une entrée sur la tuile.

**TIME LOCK** : Les joueurs ne peuvent pas monter ou descendre par les Escaliers pendant un tour. Laissez cette carte devant vous et défaussez-la au début de votre prochain tour.

**DEAD DROP** : Le joueur actif passe tous ses Outils et Butins au joueur se trouvant à sa droite.

**SWITCH SIGNS** : Le Gardien à votre étage et sa destination échangent leur position.

**SHOPLIFTING** : Des Alarmes se déclenchent sur toutes les tuiles Laboratory où des Outils ont été pris.

**JURY-RIG** : Piochez un Outil.

**GYMNASTICS** : Toutes les tuiles Walkway deviennent des Escaliers pour un tour. Laissez cette carte devant vous et défaussez-la au début de votre prochain tour.

**CRASH!** : Mettez la destination du Gardien à votre étage sur votre tuile.

**JUMP THE GUN** : Sautez le tour du prochain joueur (y compris le déplacement du Gardien).

**SHIFT CHANGE** : Les Gardiens ne se déplacent pas à votre étage. À la place, les Gardiens se déplacent sur les autres étages (s'ils ont été révélés).

**SQUEAK!** : Déplacez le Gardien à votre étage d'une tuile vers le plus proche Personnage.

**CHANGE OF PLANS** : Activez la prochaine carte de Patrouille à votre étage.

**DAYDREAMING** : Le Gardien à votre étage se déplace d'une case de moins ce tour-ci.

**BUDDY SYSTEM** : Choisissez un joueur. Déplacez son pion sur cette tuile. Cela ne compte pas comme une entrée.

**WHERE IS HE ?** : Le Gardien à votre étage saute directement sur sa destination actuelle.

**PEEKHOLE** : Vous pouvez jeter un œil sur une tuile adjacente même à travers un mur ou aux étages supérieurs et inférieurs. À utiliser immédiatement.

**KEYCODE CHANGE** : Toutes les tuiles Keycode déverrouillées sont de nouveau bloquées. Vous devez à nouveau lancer un 6 pour entrer et l'ouvrir.

**ESPRESSO** : Le Gardien à votre étage se déplace d'une case de plus ce tour-ci.

**HEADS UP!** : Le prochain joueur gagne une action supplémentaire à son tour de jouer.

## Cartes des Personnages

**THE JUICER** : Action gratuite : Vous pouvez créer une Alarme dans une tuile adjacente (sauf à travers les murs).

**Compétence avancée** : Une fois par tour gratuitement, vous pouvez ramasser une Alarme et piocher une nouvelle carte de Patrouille OU défaussez votre pion Alarme pour déclencher une Alarme (limité à 1).

**THE HACKER** : Vous ne déclenchez pas les tuiles Fingerprint, Laser et Motion. Les autres joueurs ne les déclenchent pas non plus tant que vous y êtes.

**Compétence avancée** : Vous pouvez obtenir un jeton de Piratage pour une action (limité à 1). Ce jeton peut être utilisé comme jeton de Piratage Fingerprint, Laser ou Motion par n'importe quel joueur.

**THE ACROBAT** : Vous pouvez vous déplacer sur une tuile où se trouve un Gardien gratuitement et vous ne dépensez pas de jeton de Camouflage. Vous devez quitter la tuile avant que le Gardien ne se déplace où vous perdez un jeton de Camouflage.

**Compétence avancée** : Si vous êtes sur une tuile de bord, vous pouvez dépenser trois actions pour vous déplacer d'un étage vers le haut ou vers le bas. Ceci met fin à vos actions.

**THE SPOTTER** : Une fois par tour vous pouvez dépenser une action pour regarder la carte supérieure du paquet des cartes de Patrouille de votre étage. Vous pouvez replacer cette carte sur ou sous le paquet.

**Compétence avancée** : Une fois par tour vous pouvez dépenser une action pour regarder la carte supérieure du paquet des cartes Événements. Vous pouvez replacer cette carte sur ou sous le paquet.

**THE HAWK** : Une fois par tour gratuitement vous pouvez jeter un œil à une tuile adjacente à travers un mur.

**Compétence avancée** : Une fois par tour gratuitement vous pouvez jeter un œil à une tuile qui se trouve à deux cases de distance. Vous ne pouvez pas passer par dessus une tuile non révélée. Vous ne pouvez pas voir à travers les murs mais vous pouvez voir dans les coins et par les Escaliers.

**THE RAVEN** : Vous pouvez, gratuitement, placer le pion Corbeau jusqu'à deux tuiles de distance de votre Personnage (sauf à travers des murs). Si le Gardien entre sur la tuile où se trouve le Corbeau, il perd un point de déplacement. Le Corbeau reste à sa place jusqu'à ce que vous le déplaçiez de nouveau.

**Compétence avancée** : Vous pouvez, gratuitement, placer le pion Corbeau sur la tuile où vous vous trouvez. Si le Gardien débute son déplacement sur la même tuile que le Corbeau ET qu'il n'y a pas d'Alarme, il perd son déplacement et le Corbeau revient vers vous.

**THE RIGGER** : Vous démarrez la partie avec la Dynamite. Lorsque n'importe quel joueur trouve un Outil, il peut piocher deux cartes d'Outils en choisir une et défausser l'autre.

**Compétence avancée** : Vous pouvez défausser un jeton de Camouflage pour piocher un Outil. Lorsque n'importe quel joueur pioche un Outil, il peut piocher deux cartes en choisir une et défausser l'autre.

**THE PETERMAN** : Lorsque vous lancez les dés pour décoder un Coffre ou le Keypad, lancez un dé supplémentaire.

**Compétence avancée** : Vous pouvez ajouter et lancez des dés pour les Coffres qui se trouvent au-dessus et en dessous de votre tuile, mais vous ne pouvez pas prendre de Butin ou d'Outil de ces Coffres.

**THE ROOK** : Une fois par tour vous pouvez dépenser une action pour déplacer un autre joueur d'une tuile. Ignorez les coûts de déplacements comme ceux de Deadbolt et Laser.

Toutes les autres règles de déplacement s'appliquent.

**Compétence avancée** : Vous pouvez dépenser votre première action pour échanger votre place avec celle d'un autre joueur. Ceci ne compte pas comme une entrée sur une tuile pour aucun de vous deux.