

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.

Spielregeln

Burgle Bros. ist ein kooperatives Spiel für 1–4 Personen. Die Spieler sind Mitglieder der Burgle Bros., einem Eliteteam von Einbrechern, das selbst die unmöglichsten Herausforderungen meistert. Euer Auftrag lautet, unbemerkt reinzukommen und ohne erwischt zu werden wieder herauszukommen. Dabei müsst ihr euch vor Wachmännern auf ihren Rundgängen verstecken und die verschiedensten Alarmsysteme umgehen. Lässt sich einer von euch erwischen, ist es für alle aus. Findet die Tresore, knackt sie, greift euch die Beute und flieht vom Dach des Gebäudes!

Spielaufbau: Der Bankeinbruch (3 Stockwerke, 2 – 4 Spieler, 90 Minuten)

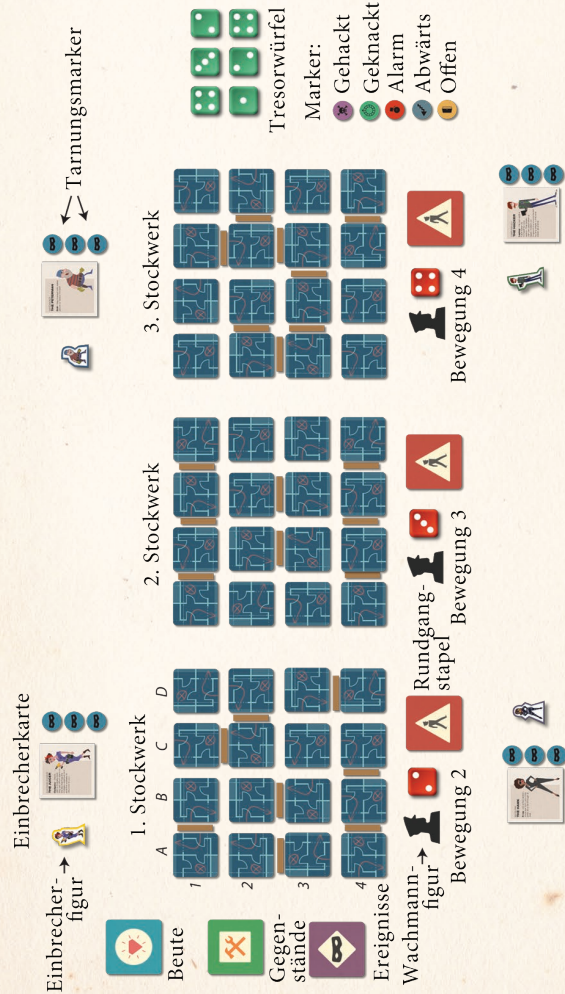
Ziel dieses Auftrags ist eine Bank mit modernster Sicherheitstechnik. Dort gibt es mehrere Tresore mit Beute von unschätzbarem Wert, die ihr euch unter den Nagel reißen wollt.

Mischt die Gegenstands-, Beute- und Ereigniskarten jeweils verdeckt zu drei einzelnen Stapeln und legt sie auf dem Tisch bereit.

Legt dann die drei Stockwerke des Bankgebäudes aus. In jedem Stockwerk befindet sich 1 Tresor und 1 Treppe. Sucht die 3 Tresorteile und die 3 Treppenteile heraus und legt sie zunächst zur Seite. Mischt dann verdeckt die verbliebenen 42 Gebäudeteile und bildet daraus 3 Stapel mit je 14 Teilen. Jeder Stapel gehört zu einem Stockwerk. Mischt in jeden Stapel jeweils 1 Tresorteil und 1 Treppenteil und legt daraus dann verdeckt die 3 Stockwerke der Bank aus. Ein Stockwerk besteht aus einer Anordnung von 4 x 4 Teilen. Legt jeweils 8 Wandstäbchen so zwischen die Teile jedes Stockwerks, wie es in dem Bild „Der Bankeinbruch“ auf der nächsten Seite dargestellt ist.

Entfernt folgende Rundgangkarten: 3x „Sichtkontakt verloren“ und die 2 Karten ohne Stockwerksnummer unten rechts. Sortiert die restlichen 48 Rundgangkarten nach ihren Stockwerksnummern und mischt diese jeweils verdeckt. Dies sind die 3 Rundgangstapel; sie bestehen aus jeweils 16 Karten. Jeder Stapel wird neben das entsprechende Stockwerk gelegt.

DER BANKEINBRUCH



Dazu kommen pro Stockwerk 1 Wachmannfigur und 1 Wachmannwürfel. Dreht die Würfel auf die folgenden Zahlen: Erster Stock: 2, zweiter Stock: 3, dritter Stock: 4. In diesem Spiel gibt es kein Erdgeschoss.

Ihr gewinnt das Spiel, indem ihr alle 3 Tresore öffnet und mit der gesamten Beute über die Treppe des 3. Stocks vom Dach des Gebäudes flieht, ohne dabei erwischt zu werden.

Zu Beginn des Spiels

Jeder Spieler erhält eine zufällige Einbrecherkarte und sucht sich die Seite aus, mit der er spielen möchte. (Die Seite „Trainiert“ wird nur für erfahrene Spieler empfohlen). Jeder Spieler nimmt sich die passende Einbrecherfigur und 3 Tarnungsmarker. Deckt die oberste Karte des Rundgangstapels des 1. Stockwerks auf und stellt den Wachmann auf das dort markierte Gebäudeteil. Nun wählen die Spieler gemeinsam ein Gebäudeteil des 1. Stockwerks, über das sie das Gebäude betreten wollen, und decken es auf. Es wird mit einem Abwärtsmarker als Eingang gekennzeichnet. Die Einbrecher beginnen das Spiel auf diesem Teil, ihre Figur wird jedoch noch nicht darauf gestellt.

Bevor das Spiel beginnt, wird die nächste Karte des Rundgangstapels aufgedeckt und der rote Wachmannwürfel auf das dort markierte Gebäudeteil gelegt. Er zeigt das Ziel an, auf das sich der Wachmann zubewegen wird.

Jeder Spieler stellt zu Beginn seines ersten Zuges seine Einbrecherfigur auf das Eingangsteil. In diesem Fall wird die Anweisung des Teils ignoriert, z.B. löst eine Figur keinen Alarm aus.

*Hinweis: Wachmänner bewegen sich nach jedem Spielerzug!
Tipp: Versucht so schnell wie möglich ein paar Einbrecher in die oberen Stockwerke zu bringen. Dadurch werden die Wachmänner langsamer.*

Der Spielzug (Die Spieler führen ihre Züge nacheinander und im Uhrzeigersinn aus.)

1. In seinem Zug darf ein Spieler bis zu 4 der unten aufgeführten Aktionen sowie beliebig viele freie Aktionen ausführen. Aktionen dürfen mehrfach und in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden:
 - a. Ein benachbartes Gebäudeteil erkunden (aufdecken).
 - b. Seinen Einbrecher auf ein benachbartes Gebäudeteil bewegen. Ist das Teil verdeckt, so wird es aufgedeckt.

Auf einem Computerraumteil:

- c. 1 Gehacktmarker auf dieses Teil legen.

Auf einem Tresorteil:

- d. 1 grünen Tresorwürfel auf dieses Teil legen.
- e. Alle Würfel auf diesem Teil werfen und versuchen, die Kombination des Tresors zu knacken.

2. Wenn der Spieler 2 oder weniger Aktionen verwendet hat:

Eine Ereigniskarte ziehen.

3. Den Wachmann auf dem Stockwerk des Einbrechers bewegen.

Bewegen

Einbrecher und Wachmänner können sich innerhalb eines Stockwerks von Gebäudeteil zu Gebäudeteil bewegen. Diagonale Bewegungen und Bewegungen durch Wände sind nicht erlaubt. Jeder Versuch, sich auf ein Teil zu bewegen, kostet 1 Aktion. Bewegt sich ein Einbrecher auf ein verdecktes Gebäudeteil, so wird es aufgedeckt und die Anweisung des Teils befolgt. Ein Laserteil muss z.B. mit 2 Aktionen betreten werden, um keinen Alarm auszulösen; wird es mit nur 1 Aktion betreten, löst der Einbrecher einen Alarm aus. Kann oder will ein Spieler die Anweisung eines Teils nicht befolgen, kann das verschiedene Konsequenzen haben:



Ein Teil mit Stoppssymbol darf nur unter bestimmten Bedingungen betreten werden. Ist die Bedingung nicht erfüllt, bleibt der Einbrecher auf dem Teil stehen, von dem er kam. Dies gilt nicht als nochmaliges Betreten des Teils.



Auf einem Teil mit Alarmsymbol wird gegebenenfalls ein Alarm ausgelöst (siehe unten „Alarmer“), außer es befindet sich dort ein Wachmann.

Es kostet 1 Aktion, sich über Treppen oder durch Serviceschächte zu bewegen. Treppen verbinden das Stockwerk, auf dem sie sich befinden, mit dem darüber liegenden Stockwerk bzw. das oberste Stockwerk mit dem Dach. Einbrecher dürfen sich über Treppen zwischen Stockwerken bewegen. Das Dach dürfen sie allerdings erst betreten, nachdem alle 3 Tresore geöffnet wurden.

Sobald sich ein Einbrecher auf ein Teil bewegt, auf dem sich ein Wachmann befindet, verliert er 1 Tarnungsmarker (-1 Tarnung).

Hinweis: Manche Texte besagen: „Gilt nicht als Betreten eines Teils“. Ignoriert in diesem Fall die Bedingungen und Anweisung, die beim Betreten des Teils wirksam werden (z.B. Teile mit Alarm- oder Stoppssymbolen). Ein Einbrecher verliert allerdings trotzdem 1 Tarnung, wenn er dabei ein Teil betritt, auf dem sich ein Wachmann befindet.

Hinweis: Einbrecher dürfen mehr als 3 Tarnungsmarker haben, z.B. durch Ereignisse.

Tipp: Es ist sicherer, aber auch zeitraubend, einen Raum zu erkunden, bevor man ihn betritt. Manchmal muss man ein Risiko eingehen und einfach losrennen.

Erkunden

Mit dieser Aktion kann ein Einbrecher ein benachbartes Teil aufgedeckt, ohne es zu betreten. Diagonal und durch Wände hindurch darf nicht erkundet werden. Ein Einbrecher auf einem Treppenteil darf auch das direkt darüber liegende Teil des nächsten Stockwerks erkunden.

Hinweis: Bevor ein Spieler ein Teil aufdeckt, muss er festlegen, ob er es durch Erkunden oder durch eine Bewegung aufdeckt.

Bewegung des Wachmanns

Es bewegt sich immer nur der Wachmann auf dem Stockwerk, auf dem der aktive Einbrecher seinen Zug beendet hat. Schließlich passiert in Filmen auch immer nur dort etwas, wo die Kamera gerade läuft! Die Zahl, die der Wachmannwürfel zu Beginn der Bewegung zeigt, ist die Geschwindigkeit des Wachmanns. Dazu wird die Anzahl der Alarmmarker auf diesem Stockwerk addiert. Der Würfel wird dabei nicht verändert. Das Ergebnis ist die Anzahl an Teilen, die der Wachmann sich bewegt. Bewegt die Figur auf dem kürzesten Weg von Teil zu Teil in Richtung seines Ziels (dem Wachmannwürfel).

Er kann sich dabei, genau wie Einbrecher, weder diagonal noch durch Wände bewegen. Er ignoriert jedoch alle Anweisungen auf Gebäudeteilen (mit seinem Sicherheitsausweis kommt er an allem vorbei). Sobald er sein Ziel erreicht hat, wird die nächste Wachmannkarte dieses Stockwerks aufgedeckt und der Wachmannwürfel auf das dort markierte Gebäudeteil gelegt. Hat der Wachmann noch Bewegungsschritte übrig, bewegt er sich nun weiter auf sein neues Ziel zu.

Der Wachmann nimmt immer den kürzesten möglichen Weg. Gibt es mehrere solche Wege, entscheidet er sich, den im Uhrzeigersinn nächstgelegenen Weg einzuschlagen (Aus der Sicht des Wachmanns versucht er also möglichst den Weg zu seiner Linken zu nehmen).

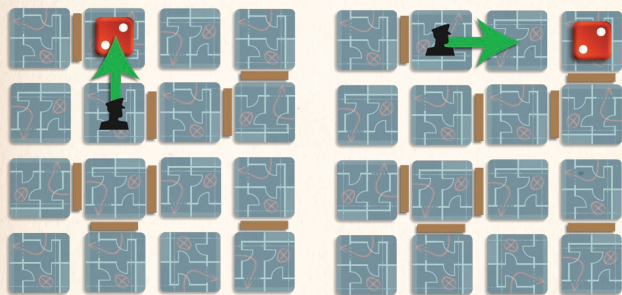
Jedesmal, wenn sich ein Wachmann auf oder durch ein Teil mit einem Einbrecher bewegt, oder darauf gestellt wird, verliert dieser Einbrecher sofort 1 Tarnung.

Tipp: Wenn die Wahrscheinlichkeit hoch ist, von einem Wachmann erwischt zu werden, kann es manchmal günstiger sein, in eigenen Zug bewusst über das Teil zu laufen, auf dem er gerade steht.

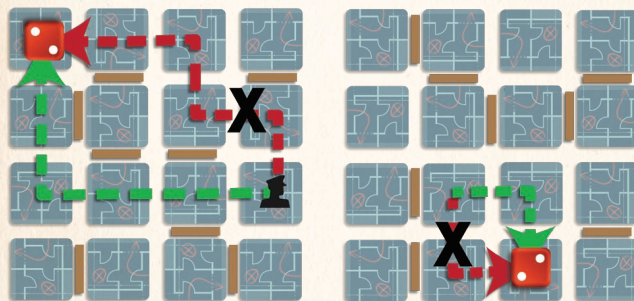
Erinnerung: Auf Gebäudeteilen mit Wachmann wird kein Alarm ausgelöst.

Der Wachmann erreicht sein Ziel,

zieht die nächste Rundgangkarte und führt seine Bewegung zu Ende.



Der Wachmann nimmt immer den kürzesten Weg. Bei mehreren Möglichkeiten läuft er im Uhrzeigersinn.



Neues Stockwerk

Auf den übrigen Stockwerken wird die Position des Wachmanns erst bestimmt, wenn sie zum ersten Mal von einem Einbrecher betreten werden. Deckt dann sofort die oberste Rundgangkarte dieses Stockwerks auf und stellt die Wachmannfigur auf das dort markierte Gebäudeteil. Deckt dann eine weitere Karte auf, um sein Ziel zu bestimmen. Legt den Wachmannwürfel dieses Stockwerks auf das markierte Teil. Wurde durch das Betreten des Stockwerks eine Alarm ausgelöst, wird dieser jetzt abgehandelt.

Wachmänner werden schneller

Wenn der Rundgangstapel eines Wachmanns leer ist und eine neue Karte gezogen werden muss, werden die abgelegten Rundgangkarten zu einem neuen Stapel zusammen gemischt. Zusätzlich wird der Würfel dieses Wachmanns so gedreht, dass er die nächsthöhere Zahl anzeigt (höchstens 6).

Ihr dürft den Ablagestapel der Rundgangkarten jederzeit durchsehen, um abzuschätzen, welche Karten noch kommen können. Verdeckte Rundgangkarten dürfen nicht angesehen werden.

Alarme

Wenn ein Alarm ausgelöst wird, werden 1 Alarmmarker und der Wachmannwürfel dieses Stockwerks auf das Teil gelegt, auf dem der Alarm ausgelöst wurde. Auf jedem Gebäudeteil darf höchstens 1 Alarmmarker liegen. Betritt ein Wachmann ein Teil mit Alarmmarker, schaltet er den Alarm ab, und der Marker wird abgelegt. Die Geschwindigkeit des Wachmanns wird dadurch nicht verändert. Sie wird immer zu Beginn einer Wachmannbewegung ermittelt. Befinden sich bereits Alarmmarker auf einem Stockwerk und ein weiterer Alarm wird ausgelöst, bewegt sich der Wachmann zuerst zum nächstgelegenen Alarm. Gibt es mehrere nächste Alarme, wählt der Spieler einen davon als Ziel aus. Ist dieser Alarm abgeschaltet, ist wiederum der nächste das Ziel. Erst wenn alle Alarme eines Stockwerks abgeschaltet sind, wird wieder eine Rundgangkarte gezogen, um ein neues Ziel festzulegen.

Hinweis: Es wird kein Alarm ausgelöst, wenn ein Einbrecher ein Teil mit einem Wachmann betritt (aber er verliert 1 Tarnung).

Tipp: Habt nicht zu viel Angst vor Alarmen, aber schaut, dass ihr dem Wachmann aus Weg geht.

Computer hacken

Ein Einbrecher auf einem Computerraumteil kann dort für 1 Aktion einen Gehacktmarker ablegen. Wird ein Alarm auf einem beliebigen Stockwerk ausgelöst, kann ein Gehacktmarker von einem Computerraum, der dem Typ des Alarms entspricht, abgelegt werden. Dadurch wird der Alarm verhindert.

Hinweis: Auf einem Computerraumteil dürfen höchstens 6 Gehacktmarker liegen.

Tipp: Als Vorbereitung auf die schwierigeren Stockwerke lohnt es sich, in den Computerräumen einen Vorrat an Gehacktmarkern anzulegen.

Tresor öffnen

Ein Einbrecher auf einem Tresorteil kann entweder 2 Aktionen verwenden, um einen Tresorwürfel dort abzulegen oder für 1 Aktion alle Würfel werfen, die sich dort angesammelt haben (zu Beginn des Spiels befinden sich keine Würfel auf Tresorteilen). Die Würfel werden dadurch nicht verbraucht, sie werden nach dem Wurf wieder auf das Teil zurückgelegt. Um einen Tresor zu öffnen, müsst ihr eine 6-stellige Kombination knacken. Dazu müssen die 6 Gebäudeteile, die sich in der gleichen Spalte und Reihe wie das Tresorteil befinden, aufgedeckt sein.

Die Kombination setzt sich aus den Zahlen zusammen, die unten rechts auf diesen Teilen stehen. Nach jedem Wurf der Tresorwürfel deckt ihr dort die Zahlen, die ihr gewürfelt habt, mit einem Geknacktmarker ab.

Gibt es mehrere Teile mit der gleichen Zahl, werden alle abgedeckt, selbst wenn diese Zahl nur einmal gewürfelt wurde. Ihr dürft auch schon würfeln, wenn noch nicht alle Teile der Kombination aufgedeckt wurden. Allerdings dürfen Geknacktmarker nur auf bereits aufgedeckte Teile gelegt werden.



Wenn auf allen 6 Gebäudeteilen in der Spalte und Reihe eines Tresors Geknacktmarker liegen, ist der Tresor offen.

Sobald ein Tresor geöffnet wurde, geschieht Folgendes:

1. Der aktive Einbrecher erhält 1 Gegenstandskarte.
2. Der aktive Einbrecher erhält 1 Beutekarte.
3. Ein stiller Alarm wird ausgelöst. Der Wachmann auf diesem Stockwerk und alle Wachmänner in darunter liegenden Stockwerken werden schneller. Dreht ihre Wachmannwürfel auf die nächsthöhere Zahl (höchstens 6). Habt ihr z.B. den Tresor im 2. Stockwerk geöffnet, erhöht sich die Geschwindigkeit der Wachmänner im 1. und 2. Stockwerk.
4. Die Tresorwürfel dieses Tresors werden zur Seite gelegt.

Hinweis: Die Anzahl der Tresorwürfel im Spiel ist nicht begrenzt. Sollten euch die Würfel ausgehen, verwendet bitte Ersatzwürfel.

Gegenstände

Erhält ein Einbrecher einen Gegenstand, wird die Gegenstandskarte neben die Einbrecherkarte gelegt. Dort bleibt sie, bis sie verwendet oder weitergegeben wird. Ein freiwilliges Zurücklassen von Gegenständen auf einem Teil ist nicht möglich. Allerdings dürfen zwei Einbrecher, die sich auf demselben Teil befinden, als freie Aktion Gegenstände beliebig aneinander übergeben, solange beide Spieler der Übergabe zustimmen. Die Verwendung von Gegenständen ist eine kostenlose Aktion und kann aber nur im Spielzug des Besitzers erfolgen. Verwendete Gegenstände werden abgelegt.

Beute

Erhält ein Einbrecher Beute, wird die Beutekarte neben die Einbrecherkarte gelegt. Um zu gewinnen, muss das Team mit der gesamten gefundenen Beute fliehen. Lasst ihr auch nur ein Stück zurück, verliert ihr das Spiel. Beutekarten bringen ihren Besitzern Nachteile. Ein freiwilliges Zurücklassen von Beute auf einem Teil ist nicht möglich. Allerdings dürfen zwei Einbrecher, die sich auf demselben Teil befinden, als freie Aktion Beutekarten beliebig aneinander übergeben, solange beide Spieler der Übergabe zustimmen.

Ende des Spiels

Hat ein Einbrecher keine Tarnungsmarker mehr und muss einen weiteren ausgeben, so wird er festgenommen. Im folgenden Verhör gibt er die Namen seiner Komplizen bekannt, und das gesamte Team verliert das Spiel.

Erst wenn ihr alle Tresore geöffnet habt, dürft ihr über die Treppe des obersten Stockwerks auf das Dach fliehen. Ein Spieler, dessen Einbrecher das Dach erreicht hat, beendet seinen Zug sofort und führt für den Rest des Spiels keine weiteren Züge mehr aus. Sobald alle Einbrecher auf dem Dach sind, habt ihr euren Auftrag erfolgreich ausgeführt. Ihr entkommt in eurem Hubschrauber und habt das Spiel gewonnen.

Die Bewegung von der obersten Treppe zum Dach kostet, wie jede Bewegung über eine Treppe, 1 Aktion. Der Zug des Spielers endet. Er zieht keine Ereigniskarte, und es findet keine Wachmannbewegung mehr statt, da sich der Einbrecher nicht mehr auf einem regulären Stockwerk mehr befindet.

Wichtiger Tipp: Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr lernen, wie man die Wachmänner manipuliert. Besteht die Gefahr, dass ein Wachmann am Ende eines Spielerzuges auf den Einbrecher eines anderen Spielers trifft, solltet ihr prüfen, ob es nicht noch Mittel und Wege gibt, das zu verhindern:

- *Bewegt den Einbrecher in ein anderes Stockwerk. Dann bewegt sich der Wachmann auf dem aktuellen Stockwerk gar nicht.*
- *Löst bewusst einen Alarm aus, um den Wachmann in eine andere Richtung zu lenken.*
- *Der aktive Spieler kann auf 2 oder mehr Aktionen verzichten, in der Hoffnung eine hilfreiche Ereigniskarte zu ziehen.*

Auslegen der Wände für Fortgeschrittene

Habt ihr das Spiel ein paarmal gespielt, könnt ihr die Anordnung der Wände selbst festlegen. Das Spiel wird dadurch schwieriger. Dazu werden 8 Wandstäbchen pro Stockwerk jeweils zwischen zwei Gebäudeteile gelegt (also nicht an die Ränder des Gebäudes). Beachtet dabei, dass kein Gebäudeteil abgetrennt und damit unzugänglich wird. Durch lange Sackgassen und enge Durchgänge werden die Stockwerke zu richtigen Herausforderungen.

Auf dieser Website findet ihr ein Programm, das euch zufällige Grundrisse erstellt: <http://gabob.com/burgle>

Mini-Erweiterung: Sichtkontakt verloren

Im Eifer des Gefechts kann es schon mal vorkommen, dass das Team einen Wachmann aus den Augen verliert. Das kann zu bösen Überraschungen führen. Wenn ihr mit den Karten „Sichtkontakt verloren“ spielen wollt, mischt zu Spielbeginn je 1 in jeden Rundgangstapel. Wenn eine Karte „Sichtkontakt verloren“ aufgedeckt wird, verliert der Wachmann seine restliche Bewegung und seine Figur wird aus dem Stockwerk entfernt. Vor der nächsten Bewegung des Wachmanns auf diesem Stockwerk werden zunächst zwei Rundgangkarten gezogen. Die erste legt die neue Position der Wachmannfigur fest, die zweite die seines neues Ziels (Wachmannwürfel).

Das Spiel mit weniger als 4 Spielern

Für das Spiel mit weniger als 4 Spielern gelten zunächst die normalen Regeln. Jeder Spieler erhält 1 Einbrecher und 3 Tarnungsmarker. Jedes Mal, wenn ein Rundgangstapel gemischt wird (auch beim Spielaufbau), wird danach eine bestimmte Anzahl an Karten verdeckt abgelegt:

3 Spieler: Legt 3 Karten ab.

2 Spieler: Legt 6 Karten ab.

1 Spieler: Lege 9 Karten ab.

Die so abgelegten Karten dürfen nicht angesehen werden. Wenn ein Rundgangstapel leer ist und neu gemischt wird, werden auch die vorher abgelegten Karten wieder mit eingemischt. Danach werden ebenso viele Karten wieder abgelegt.

Hinweis: Einige Anweisungen und Fähigkeiten funktionieren nur im Team und sind für das Solospiel nicht geeignet.

Das Spiel für Einsteiger: Das Bürogebäude

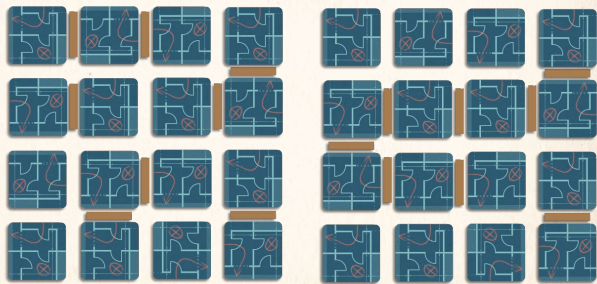
(2 Stockwerke, 2 - 4 Spieler, 45 Minuten)

Dieser Auftrag ist ein gutes Training für das Team: Stehlt Pläne aus einem hochtechnisierten Bürogebäude. Verwendet nur die Gebäudeteile, auf denen die Kombinationszahl unten rechts in einem weißen Kreis steht. Legt daraus ein Gebäude mit nur 2 Stockwerken gemäß den normalen Regeln (28 Gebäudeteile + 2 Tresore + 2 Treppen).



Legt die Wände wie unten abgebildet aus. Der Wachmann des 1. Stockwerks beginnt mit einer Bewegung von 2, der des 2. Stockwerks mit einer Bewegung von 3.

DAS BÜROGEBÄUDE



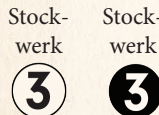
Das Spiel für Experten: Fort Knox

(2 Stockwerke, 2 - 4 Spieler, 90 Minuten)

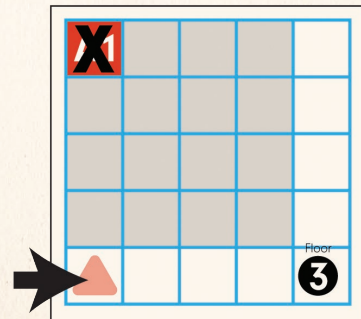
Fort Knox hat einen völlig anderen Grundriss: 2 Stockwerke mit Gebäudeteilen in einer 5x5 Anordnung. Für den Aufbau sucht ihr zuerst 2 Tresorteile und 2 Treppenteile heraus und legt sie zur Seite. Mischt die restlichen Gebäudeteile und teilt sie auf zwei gleichgroße Stapel auf. In jeden Stapel wird 1 Tresor- und 1 Treppenteil gemischt. Legt nun verdeckt aus jedem Stapel je 1 Stockwerk in einer 5x5 Anordnung aus. Dabei wird auf jedem Stockwerk 1 Platz leer bleiben. Die Spieler können sich aussuchen, welchen Platz sie frei lassen, aber die Lücke muss sich in beiden Stockwerken an der gleichen Stelle befinden. Pro Stockwerk werden 12 Wände gemäß den Regeln „Auslegen der Wände für Fortgeschrittene“ platziert. Die Lücke wird wie eine Außenwand behandelt und kann nicht betreten werden.

Sortiert alle 50 Rundgangskarten nach der Farbe der Kreise in ihrer unteren rechten Ecke und mischt sie zu zwei Stapeln. Die Karten mit den weißen Kreisen bilden den Rundgangstapel des 1. Stockwerks, die mit den schwarzen Kreisen den des 2. Stockwerks. Wenn ihr eine Karte mit einem roten Dreieck aufdeckt, wird die reguläre Markierung ignoriert. Stattdessen gibt die Position des Dreiecks das neue Ziel des Wachmanns an. Der Wachmann des 1. Stockwerks beginnt das Spiel mit einer Bewegung von 3, der des 2. Stockwerks mit einer Bewegung von 4. Die Spieler gewinnen das Spiel, wenn sie alle 3 Tresore öffnen und mit ihrer gesamten Beute über eine Treppe im 2. Stockwerk auf das Dach entkommen konnten. Die Kombination der Tresore besteht aus 6 oder 8 Zahlen. Befindet sich ein Geknacktmarker auf einem Teil, das für die Kombination von 2 Tresoren verwendet wird, so gilt er für beide.

1. Stock: weißer Kreis.
2. Stock: schwarzer Kreis.



Das erweiterte Raster ist hier blau gekennzeichnet. Das rote Dreieck gibt das Ziel des Wachmanns an.



Gebäudeteile

ATRIUM: Ein Einbrecher auf dem Atriumteil kann ein Teil an gleicher Position ein Stockwerk höher oder tiefer erkunden. Wachmänner auf einem Gebäudeteil über oder unter dem Atrium können Einbrecher auf dem Atrium sehen. Sie verlieren entsprechend 1 Tarnung.

BEWEGUNGSMELDER: Ein Einbrecher, der dieses Teil in seinem Zug betritt und im selben Zug wieder verlässt, löst einen Alarm aus. Um das zu verhindern, muss er seinen Zug entweder auf dem Teil beenden oder einen Gehacktmarker von dem Computerraum für Bewegungsmelder ablegen.

COMPUTERRAUM: Es gibt insgesamt 3 Computerräume, jeweils einen für die Fingerabdruckscanner, einen für die Laser-Alarmierung und einen für die Bewegungsmelder. Ein Einbrecher in einem Computerraum kann für 1 Aktion den Computer hacken und dort 1 Gehacktmarker ablegen. Ein Einbrecher, der auf einem passenden Gebäudeteil (Fingerabdruck, Laser, Bewegung) einen Alarm auslösen würde, kann stattdessen 1 Gehacktmarker vom entsprechenden Computerraum ablegen. Auf jedem Computerraumteil dürfen höchstens 6 Gehacktmarker liegen.

DETEKTOR: Ein Einbrecher, der Gegenstände oder Beute bei sich trägt, löst einen Alarm aus, sobald er ein Detektorteil betritt.

FINGERABDRUCKSCANNER: Dies ist ein Alarm der höchsten Sicherheitsstufe. Können oder wollen die Spieler keinen Gehacktmarker von dem Computerraumteil für Fingerabdruckscanner ablegen, so wird ein Alarm ausgelöst.

FOYER: Ein Einbrecher im Foyer wird von Wachmännern auf benachbarten Gebäudeteilen gesehen, es sei denn es befindet sich eine Wand dazwischen. Er verliert entsprechend 1 Tarnung. Natürlich verliert ein Einbrecher auf einem Foyerteil auch 1 Tarnung, wenn sich ein Wachmann direkt auf das Teil bewegt.

GEHEIMTÜR: Dieses Teil darf auch durch Wände betreten werden. Das funktioniert nur in eine Richtung. Es ist nicht möglich ein Geheimtürteil durch eine Wand zu verlassen oder von dort aus durch eine Wand zu erkunden. Wachmänner können den Vorteil von Geheimtüren nicht nutzen.

KAMERAÜBERWACHUNG: Wachmänner, die auf einem Kamerateil stehen oder sich durch ein Kamerateil bewegen, können alle anderen aufgedeckten Kamerateile auf jedem Stockwerk einsehen. Einbrecher auf diesen Teilen verlieren zwar keine Tarnung, allerdings wird auf ihrem Standort ein Alarm ausgelöst.

LABOR: Der erste Spieler, der ein Laborteil betritt, erhält 1 Gegenstandskarte.

LASERALARMIERUNG: Es kostet 2 Aktionen, ein Laserteil zu betreten. Kann oder will der Spieler keine 2 Aktion aufwenden, kann er das Teil auch mit 1 Aktion betreten. Dabei wird jedoch ein Alarm ausgelöst. Das kann durch das Ablegen eines Gehacktmarkers von dem Computerraum für Laseralarmierung verhindert werden.

LAUFBRÜCKE: Wird eine Laufbrücke durch die Bewegung eines Einbrechers aufgedeckt, fällt er ein Stockwerk nach unten (außer im 1. Stockwerk). Dies gilt nicht als Betreten des darunter liegenden Teils. Ist eine Laufbrücke einmal aufgedeckt, so kann sie normal betreten werden, ohne zu fallen. Ein Einbrecher auf einem Laufbrückenteil kann sich als Aktion ein Stockwerk nach unten bewegen. Dies gilt als Betreten und funktioniert nur abwärts. Eine Bewegung in ein höheres Stockwerk ist über Laufbrücken nicht möglich.

SERVICESCHACHT: Sobald beide Serviceschachtteile aufgedeckt sind, können sich Einbrecher für 1 Aktion von einem zum anderen bewegen. Das ist auch über verschiedene Stockwerke möglich. Die Teile gelten nicht als benachbart.

TOILETTEN: In den Toiletten gibt es drei Kabinen, in denen sich die Einbrecher verstecken können. Legt 3 Tarnungsmarker auf das Teil, sobald es aufgedeckt wird. Einbrecher, die sich auf dem Toilettenteil befinden dürfen die Tarnungsmarker von dort verwenden, als wären es ihre eigenen. Sie können allerdings nicht aufgehoben und mitgenommen werden.

TREPPEN: Ein Einbrecher auf einem Treppenteil kann sich von dort auf das Teil an gleicher Position im darüber liegenden Stockwerk bewegen (z.B. 2. Reihe, 3. Spalte) oder es erkunden. Legt einen Abwärtsmarker auf das obere Teil, um die Verbindung anzuzeigen. Die Teile gelten jedoch nicht als benachbart. Auf dem gleichen Weg können sich Einbrecher auch wieder hinunter bewegen. Gegen Ende des Spiels können die Treppen des obersten Stockwerks verwendet werden, um einen Einbrecher für 1 Aktion auf das Dach des Gebäudes zu bewegen.

TRESOR: Siehe „Tresor öffnen“.

VERRIEGELTER RAUM: Es kostet 3 Aktionen, einen verriegelten Raum zu betreten, es sei denn, dort befindet sich bereits ein anderer Einbrecher oder ein Wachmann. Hat der Spieler nicht mehr genügend Aktionen zur Verfügung, bleibt er in dem Teil,

von dem aus er den Raum betreten wollte.

WÄRMESENSOR: Ein Einbrecher, der seinen Zug auf einem Wärmesensorteil beendet, löst einen Alarm aus. Dies gilt nicht, wenn er außerhalb seines Zuges durch andere Einflüsse dorthin bewegt wird.

ZAHLENCODE: Ein Einbrecher, der sich auf ein verschlossenes Zahlencodeteil bewegen möchte, muss zuerst versuchen, den Zugangscode herauszufinden. Dazu wirft er 1 Würfel. Ist das Ergebnis eine 6, hat er den Raum geöffnet und betritt ihn. Markiert das Teil mit einem Offenmarker. Der Code ist nun allen Spielern bekannt und das Teil kann ungehindert betreten werden. Bei jedem anderen Ergebnis bleibt der Raum verschlossen und der Einbrecher auf dem Teil stehen, von dem er kam. Für jeden weiteren Versuch im selben Zug wirft der Spieler 1 zusätzlichen Würfel und öffnet den Raum, wenn wenigstens einer der Würfel eine 6 zeigt. Im nächsten Spielerzug wird wieder mit 1 Würfel begonnen. Ein Einbrecher, der in ein Zahlencodeteil fällt oder das Spiel darauf beginnt, muss nicht würfeln und kann das Teil normal verlassen. Um es wieder neu zu betreten, muss er regulär für den Code würfeln.

Mein Dank gilt:

Matt Leacock, für die Verbreitung kooperativer Spiele.

Ryan Goldsberry, für seine wundervollen Zeichnungen.

Robert Schiewe, für Problemlösungen.

Heiko Günther, für künstlerische Leitung.

Albert Park, für das Kickstartervideo.

Virginia Critchfield, für ihre Bilder für die Gebäudeteile, Gegenstände- und Beutekarten.

Meinem Mentor Eric Dodds.

Charles Polenzani, für das PnP und Unterstützung im Layout.

Den Unterstützern der Kickstarter-Kampagne für ihre Ideen.

Meinen 3 wundervollen Kindern, sowie meiner Frau und Muse, Nikki.

Deutsche Übersetzung: Lines J. Hutter

Deutsche Korrekturleser: Lutz Pietschker, Henrik Ströfer

BurgleBros.com

Fragen, Ideen und Kritiken bitte an tim@fowers.net