



## COMIENZA LA PARTIDA

Roba una carta de Patrulla de la primera planta y coloca al Guarda en la loseta indicada. La loseta no se revela.

Los jugadores deciden por cual de las losetas de la primera planta quieren entrar.

La loseta se revela y se marca como la entrada con un marcador de Escalera.

Los jugadores no ponen sus peones sobre la entrada hasta el principio de su turno.

La entrada inicial a esta loseta no dispara ningún efecto de especial de la habitación.

Roba otra carta de Patrulla de la primera planta y coloca el dado de movimiento sobre ella.

## RONDA DE JUEGO

En su turno, cada jugador puede realizar hasta 4 acciones. Es obligatorio anunciar la acción que vamos a realizar antes de ejecutarla.

**Asomarse:** Revelar una loseta adyacente a la posición del jugador.

**Moveirse:** Avanzar a una loseta adyacente. Si la loseta no está revelada se revela y se resuelve el efecto especial de la habitación.

No es posible asomarse o moverse ni en diagonal ni a través de muros.

Si por cualquier motivo se dispara una Alarma, se debe colocar en la loseta una ficha de Alarma.

En ese momento el dado de movimiento del Guardia se coloca en la loseta de Alarma más cercana a su posición actual.

A igual distancia, los jugadores eligen.

No puede haber mas de 1 Alarma por loseta.

**Hackear un Ordenador,** colocando una ficha de Hacking en la loseta.

Sólo es posible en «Salas de Ordenadores (Computer Rooms)».

Cada ficha de Hacking presente es capaz de evitar que 1 Alarma del tipo correspondiente se dispare. La ficha debe descartarse.

**Colocar un sensor en la Cerradura,** añade un dado a la loseta. Cuesta 2 acciones.

Sólo es posible en losetas de «Caja Fuerte (Safe)».

**Probar una combinación:** Lanzar los dados disponibles para descubrir la combinación de la cerradura.

La combinación la forman los números de la parte inferior derecha de las losetas de la misma fila y de la misma columna que la Caja Fuerte.



Cuando con una tirada de dados se obtiene alguno de los números de la combinación, se debe colocar una ficha de Cracking en cada loseta. Si la combinación tiene algún número repetido, basta con obtener el valor con los dados una vez para dar por descubiertos los números repetidos.

Cuando una combinación es descubierta, el ladrón que la descubre obtiene una carta de Botín y otra de Herramienta.

Se dispara una Alarma Silenciosa: El valor del dado de movimiento de los Guardas de la planta actual e inferiores se incrementa 1 punto.

Sólo es posible en losetas de «Caja Fuerte (Safe)».

Además los jugadores pueden realizar algunas acciones sin coste:

**Intercambiar cartas** de «Botín (Loot)» o cartas de «Herramientas (Tools)» con otro jugador que se encuentre en la misma loseta.

**Recuperar del suelo** algunos botines especiales: «Gatito Persa (Persian Kitty)», «Lingotes de Oro (Gold Bar)», ...

Si no se consumen al menos 3 acciones, se debe robar una carta de Evento y resolverla inmediatamente.

Las acciones se pueden repetir y realizar en cualquier orden.

A continuación el Guardia del piso en el se encuentre el jugador al final del turno se mueve.

El Guardia siempre se mueve por el camino más corto hacia su destino.

A igual distancia, sigue el sentido de las agujas de reloj... prefiere ir por su izquierda.

El Guardia se desplaza el número de casillas indicado en el dado más el número de Alarmas activas en la planta en la que se encuentra.

Al llegar al destino, se roba una nueva carta de Patrulla, se coloca el dado en la loseta indicada y, continúa el su camino, si le quedan movimientos.

Si se roba una carta de Pérdida de Contacto Visual, el Guardia se retira del tablero inmediatamente.

En su próximo turno se roban 2 cartas de Patrulla como al inicio de la partida para determinar su posición y hacia donde se dirige.

Si se agotan las cartas de Patrulla, se vuelve a formar igual que al inicio y se descartan las correspondientes según el número de jugadores.

El valor del dado de movimiento del Guarda de esa planta en incrementa 1 punto.

Si durante el movimiento descubre algún Ladrón, este pierde una de sus fichas de Sigilo.

Si el Ladrón no tiene fichas de sigilo y es descubierto, es detenido, delata a sus compañeros y van todos a la cárcel: La partida termina.

Cuando el Guarda agota sus movimientos, es el turno del siguiente jugador.

## FINAL DE LA PARTIDA

Sólo si los todos los ladrones consiguen alcanzar el Helipuerto con el botín robado de cada Caja Fuerte, ganan la partida.



## PREPARACION DEL ESCENARIO

### «THE BANK JOB • 3 PLANTAS • 4x4 • Avance 2/3/4»

Separa las 3 losetas de «Caja fuerte (Safe)» y las 3 losetas de «Escalera (Stairs)».

Baraja el resto de losetas y forma 3 grupos de 14 losetas.

Añade a cada grupo 1 loseta de Caja fuerte y 1 de Escaleras.

Baraja cada grupo por separado y forma las 3 plantas de 4x4, colocando boca abajo las losetas.

Coloca un mínimo de 8 muros por planta entre las losetas asegurando no dejar partes inaccesibles.

### «FORT KNOX • 2 PLANTAS • 5x5 • Avance 3/4»

Separa 2 losetas de «Caja fuerte (Safe)» y 2 losetas de «Escalera (Stairs)».

Baraja el resto de losetas y forma 2 grupos de 22 losetas.

Añade a cada grupo 1 loseta de Caja fuerte y 1 de Escaleras.

Baraja cada grupo por separado y forma las 2 plantas de 5x5, colocando boca abajo las losetas.

En cada planta debe quedar un hueco que debe quedar en la misma posición.

Coloca un mínimo de 12 muros por planta entre las losetas asegurando no dejar partes inaccesibles.

Separa las 48 cartas de Patrulla por plantas. Si estás jugando Fort Knox, añade las 2 cartas auxiliares, descarta las correspondientes al hueco de cada planta y usa las cartas con el círculo negro para la planta 1 y las del círculo blanco para la 2.

Añade, si quieres jugar con «Pérdida de Contacto Visual (Lost Visual)», una carta cada mazo antes de barájalos por separado.

Coloca junto a cada planta su mazo de cartas de Patrulla, un peón de Guardia y un dado de avance con el valor indicado por el escenario.

En partidas de 1, 2 o 3 jugadores descarta 9, 6 o 3 cartas del mazo de cartas de Patrulla de cada planta.

Baraja por separado las cartas de «Botín (Loot)», de «Herramienta (Tool)» y de «Evento (Events)» y colócalos al alcance de todos los jugadores.

Forma la reserva con las fichas de Sigilo, de Alarma, de Hacking, de Cracking, de Escaleras y el resto de fichas al alcance de todos los jugadores.

### Cada jugador recibe:

1 carta de personaje

1 peón de personaje

3 fichas de sigilo

*Nota: A mayor número de muros, mayor dificultad. Puedes usar alguno de los ejemplos que se indican al dorso.*

