

BURGLE BROS.

Szabályok

A Burgle Bros. kooperatív játék 1-4 játékos számára. A játékosok a Burgle Bros. tagjai, ami egy elit banda, ami lehetetlen rablásokat is végre tud hajtani. A küldetések be- és kijutni anélkül, hogy elkapnának. Sokféle riasztót és járőrt kell elkerülnötök. Ha valakit elkapnak, mindennek vége! Találd meg a széfet, törd fel és nyomás a tetőre a meneküléshez!

Előkészítés: A Bank melő (3 szint, 2-4 játékos, 90 perc)

Ebben a “munkában” be kell törnetek egy high-end bankba. Több széf van felbecsülhetetlen értékű zsákmánnyal, amit meg akartok szerezni. Keverd össze az Eszköz (Tools), Zsákmány (Loot) és Esemény (Events) paklikat külön-külön, majd tedd félre képpel lefelé.

Most építsd fel a banképületet (3 szint). Minden szinten van 1 széf és egy lépcső: Keresd ki a 3 széflapot és a 3 lépcsőt és tedd félre. Keverd össze a maradék 42 szintlapot és készíts 3 paklit 14-14 lappal, minden szintnek egyet. Rakj 1 széf- és 1 lépcsőlapot minden pakliba, keverd meg és pakold le 4x4 formában képpel lefelé. Helyezd el a 8 falat a szintlapok közé, ahogy a következő oldalon lévő képen látod.

Válogasd ki a 48 járőrlapot, és készítsd belőle 3db 16-os paklit, az adott szintekhez. Rakj egy-egy paklit minden szint közelébe - ezek a járőrpaklik. Tégy egy őrt és egy piros kockát minden járőrpakli mellé. Kezdeként az örök kockáit állítsd be a következőképpen: 2 az 1. szinten, 3 a 2. szinten és 4 a 3. szinten.

A győzelemhez nyissátok ki a 3 széfet és meneküljete el a zsákmánnyal a 3. szint lépcsőjén a tetőre, anélkül, hogy elkapnának.

Karakterkártya

A BANK MELŐ

Játékosfigura →



↔ Lopakodásjelzők



Zsákmány pakli



Eszköz pakli



Esemény pakli

Örffigura →



2 mozgás



Járőr-pakli



3 mozgás



4 mozgás



1 szint

2 szint

3 szint

Feltörés kocka



Hackjelző

Feltörésjelző

Riasztásjelző

Lejárat

Nyitásjelző



Játékelőkészületek

Minden játékos kap egy véletlenszerű karakterkártyát. Mindenki kiválasztja a kártya egyik oldalát (A Haladó (Advanced) oldal nem javasolt kezdőknek). Ezután minden játékos elveszi a karakterfiguráját és 3 lopakodásjelzőt. Csapd fel az első szint járőrpakli legfelső lapját. Rakjátok az őrt a lap által meghatározott mezőre. Ezután a társaiddal együtt válasszatok ki egy mezőt, ahol a csapatod behatol az épületbe. Fordítsátok fel azt a lapot és jelöljétek meg a lejárati jelzővel. Minden játékos itt kezd, de csak amikor az első kör elkezdődik.

Mielőtt elkezdek a játékot, csapjátok fel a következő járőrkártyát, és rakjátok a (piros) járőrkockát a megjelölt mezőre. Az őr ez a mező felé fog indulni. Ha az őr odaér, húzzatok új járőrkártyát, hogy meghatározzátok az új úticélját.

Az első kör elején rakjátok a figuráitokat a bejáratra. Az indulás nem vált ki semmilyen hatást a lapon, mint pl. a riasztó beindítása.

Megjegyzés: Az őr minden játékos köre után mozog!

Tipp: Vigyétek az embereket a második szintre gyorsan, hogy lelassítsátok!

A lépésedben: (órajrás szerinti irányban)

1. Hajts végre 4 akciót az alábbiak közül bármilyen kombinációban. Végrehajthatsz egyfajta akciót többször is:

- Fordíts fel egy szomszédos lapot (Kukucskálás)
- Mozogj egy szomszédos mezőre. Ha a lap képpel lefelé van, fordítsátok fel

Ha a számítógépterem (Computer Room) lapon állsz:

- Rakj egy Hack jelzőt erre a lapra

Ha a széf (Safe) lapon vagy:

- Rakj egy kockát a Széf lapra (két akcióba kerül)
- Próbáld meg feltörni a széfet kockadobással.

2. Ha csak 2 vagy kevesebb akciót hajtasz végre, húzz egy eseménykártyát (Event).

3. Mozgasd az őrt.

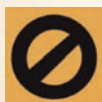
Kukucskálás:

Ezzel az akcióval felfordíthatod a szomszédos mezőt anélkül, hogy rálépnél. Nem kukucskálhasz átlósan vagy a falon keresztül. Ha lépcsőlapon állsz, megnézheted a következő szinten lévő megfelelő lapot is.

Megjegyzés: Hangosan jelentsd ki, hogy mozogsz vagy kukucskálsz MIELŐTT felfordítod a lapot.

Mozgás:

A játékosok és az örök is mozoghatnak a szobák között, de nem mehetnek át a falon és nem mozoghatnak átlósan. A mozgási kísérlet 1 akcióba kerül. Amikor megpróbálsz átmozogni egy másik lapra, fordítsd fel és kövesd a rajta lévő utasításokat, ha vannak. Például, két akciót kell elhasználni, ha a Laser lapra úgy akarsz lépni, hogy ne aktiváld a riasztót. Használj csak egy akciót a belépéshez, és a Riasztó beindul. Ha nem tudod vagy nem akarsz teljesíteni a lapon lévő feltételeket, az alábbi két eset lehetséges:



Ha a lapon Stop ikon van, nem léphetsz be a lapra. A figurád marad azon a lapon ahonnan jött volna. Ez nem jelent az eredeti lapra való újrabelépést.



Ha a lapon Riasztó ikon van, egy Riasztás kerül a lapra (lásd a „Riasztást” lent).

A lépcsőkön és szervizalagutakon való áthaladás 1 akcióba kerül. A lépcsők a következő szintre vagy a tetőre vezetnek (a legfelső szintről). Mozoghatsz a szintek között, de nem menekülhetsz el a tetőről, csak ha kirámoltad (feltörted) az összes széfet.

Amikor olyan szobába lépsz, ahol ör van, azonnal elveszítesz egy lopakodásjelzőt.

Megjegyzés: A „nem számít belépésnek” azt jelenti, hogy a lapon lévő szöveget nem kell figyelembe venni (Riasztók/Blokkolás), de a játékos elveszít egy lopakodásjelzőt, ha olyan lapra lép, ahol ör van.

Tipp: A kukucskálás biztonságosabb, de lassabb. Időnként kockáztass és fuss!

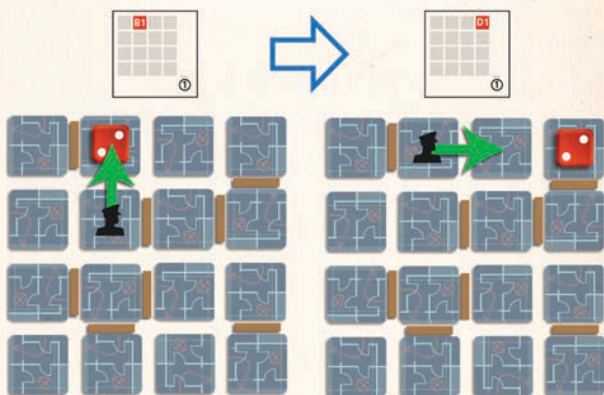
Őr mozgása:

Csak az az őr mozog, aki veled egy szinten van - mint a filmekben: az idő csak akkor telik, amikor a kamera téged vesz! A járőrköckán lévő szám mutatja az őr sebességét (hány lapot mozog). Amikor az őrt mozgatsz, add hozzá a riasztások számát a járőrköckán lévő számhoz (ne fordítsd át a kockát!), és ennyivel mozgasd az őrt a kocka felé a legrövidebb úton.

Ahogy a játékosok, az őrok sem mehetnek keresztül a falon, de az őrok figyelmen kívül hagynak minden speciális szabályt amikor rálépnek egy lapra akkor is, ha képpel felfelé van (biztonsági jelvényük van, amivel átléphetnek mindenre). Amikor az őr eléri a célját, csapd fel a következő Járőrlapot és rakd át a járőrköckát az újonnan mutatott célra. Ha az őr még nem használta el az összes mozgását, mozgasd tovább az új célja (kockája) felé.

Az őr megérkezik a céljához

Húzz új járőr lapot, lépd le a hátralévő mozgást



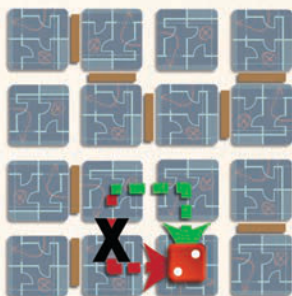
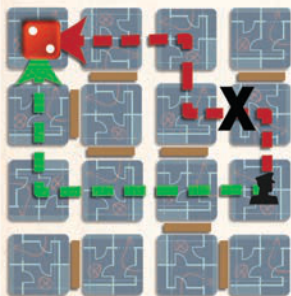
Ne felejtse el, az őr mindig a lehető legrövidebb úton halad a célja felé. Ha több legrövidebb út van, az őr azt választja, ami órajárás irányban előbb van (az őről balra lévő úttal kezdve).

Amikor az őr olyan szobába lép, ahol a figurád áll, azonnal veszítesz egy lopakodásjelzőt.

Tipp: Időnként az a legjobb választás, ha belépsz az őr mellé, ha már úgyis mindenképpen megüti téged.

Ne felejtse el: A riasztó nem indul be olyan lapkán, ahol az őr tartózkodik.

Menj a legrövidebb úton. Ha egyenlő, vedd az órajárás szerinti első



Új szint:

Az őr helye nem derül ki, amíg egy játékos nem lép be a szintre. Amikor belépsz egy szintre, csapd fel a legfelső járőrkártyát. Rakd a kártya által mutatott helyre az őrt. Csapd fel a következő járőrkártyát, hogy meghatározd az úticélját, és rakd oda a mozgáskockáját.

Gyorsítás:

Ha egy őrnek új célt kell meghatározni, de kifogyott a járőrpakli, keverd össze, készíts belőle új húzópaklit, és fordítsd át a kockáját eggyel nagyobb értékre.

Megnézheted a járőrkártya dobópaklit, de a lefordított kártyákat nem. Használd ezt az információt arra, hogy kikövetkeztess, hova fog valószínűleg legközelebb menni.

Riasztások

Amikor egy Riasztó beindul, helyezz egy Riasztó jelzőt és a Járőrcockát a lapra, ahol megszólalt a riasztó. Amikor az őrá lép a lapra, ahol működik a riasztó, kikapcsolja azt, és lekerül a jelző a lapról. A Riasztó jelző lekerülése nem befolyásolja az őrá aktuális mozgási sebességét, mert az az induláskor kell kiszámítani. Ha egy második riasztó is megszólal, az őrá a közelebbi felé mozog (egyenlőség esetén a játékos választ), utána a következő legközelebbihez. Ha egy szinten az összes riasztó megszólalt (nincs több Riasztó jelző), húzzatok egy új Járőrkártyát.

Megjegyzés: Ha olyan lapra lépsz, ahol őrá áll (veszítesz egy lopakodásjelzőt), a riasztó nem kapcsol be.

Tipp: Ne félj túlságosan a riasztótól - csak fuss el az

Hackelés

Egy akció elhasználásával elhelyezhetsz egy Hack jelzőt a készletből arra a számítógépszoba (Computer Room) lapra, amin állsz. Egy Hack jelző megakadályozza, hogy egy riasztó bekapcsoljon. Ha bármelyik szinten megszólalna egy riasztó, dobj el egy jelzőt a számítógépszobáról, ami illeszkedik a riasztóhoz.

Megjegyzés: A számítógépszobán max. 6 jelző lehet

Tipp: Néhány jelző lerakása bármelyik számítógépszobára jó előkészület a nehezebb szintekre.

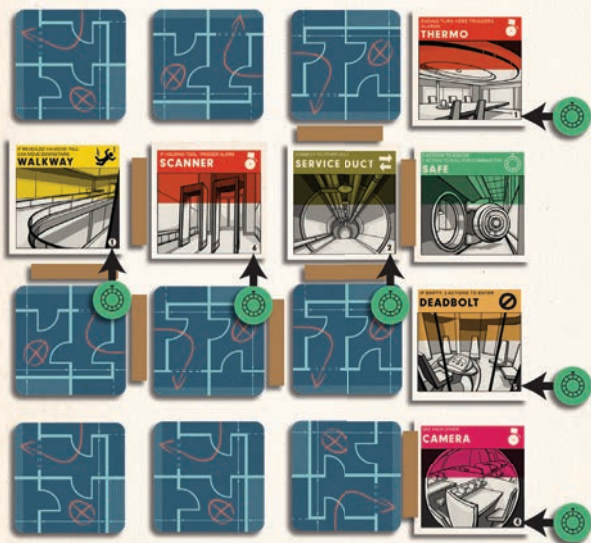
Feltörés

Amikor egy széf (Safe) szobán állsz, elhasználhatsz 2 akciót, hogy elhelyezz egy cockát a lapon vagy elhasználj egy akciót, hogy dobj az összes cockával ami a lapon van. Ez nem használja el a cockákat, azok visszakerülnek a lapra (a széflapok cocka nélkül kezdik). Ahhoz, hogy feltörd a széfet, meg kell szerezned a kombinációt, a széf lappal azonos sorban ill. oszlopban lévő 6 lap felfedésével. A kombináció minden lap jobb alsó sarkában látható. Minden dobás után helyezz minden olyan lapkára Feltört jelzőt, amin olyan szám van, amit megdobtál. Ha több lapon van azonos szám, mind-egyikre helyezz Feltört jelzőt annak ellenére, hogy csak egyszer dobtad meg a számot. Nem kell az összes lapot

felfedned, milőtt dobsz, de csak olyan lapra tehető jelző, ami a dobás előtt már fel volt fordítva. Ha a széf sorában és oszlopában minden lapon van Feltört jelző, a széf nyitva áll.

Amikor a széfet feltörted (mind a 6 számkombináción van Feltört jelző) a következő történik:

1. Húzz egy Eszközkártyát az eszközpakliból.
2. Húzz egy Zsákmánykártyát a zsákmánypakliból.
3. Csendes riasztás következett be, ami azt jelenti, hogy az örök a Te szinteden és minden alatta lévő szinten kapnak egy állandó plusz mozgást (fordítsd a kockát eggyel nagyobbra). Például a 2. szinten lévő széf feltörése után eggyel nagyobbra kell fordítani az 1. és 2. szinten lévő ör kockáját.



Eszközök:

Amikor találasz egy eszközt, rakd a karakterkártyád mellé, amíg nem használod fel. Az eszközök odaadhatók ill. elvehetők olyan játékostól, akivel azonos lapon állsz (az ő beleegyezésével) ingyenes akcióként. Az eszköz használata nem kerül akcióba, de a saját körödben kell használnod.

Zsákmány:

Amikor zsákmányt találsz, vedy el egy kártyát és rakd a karakterkártyád mellé. A csapatod csak az összes zsákánnyal szökheth meg. Ha hátrahagytok zsákmányt, veszítetek! Minden zsákmánynak van egy büntetése, amíg nálad van. A zsákmány átadható, ill. elvehető olyan játékosól, akivel azonos lapon állsz.

Játék vége:

Ha nincs már lopakodásjelződ, és belépsz egy lapra, amin őr van, vagy egy őr lép arra a lapra, amin állsz, elkapnak! Ha egyszer elkapnak, beköpöd a csoportod nevét és a csapat vesztett!

Ha feltörtétek az összes széfet, megvan az összes zsákmány és elhagyhatjátok a legfelső szintet a tető felé a lépcsőn. Ha egyszer a tetőre jutsz, számodra vége a játéknak - nincs további lépésed. Ha az összes játékos kijutott a tetőre megnyertétek a játékot. A küldetéseket teljesítettétek, és eltűnhettek a helikopteretekkel.

A tetőre jutás a lépcsőn keresztül ugyanúgy egy akcióba kerül, mint a mozgás egy másik lépcsőn. Abban a körödben, amikor kijutsz, egyik őr sem mozog, mivel nem vagy egyik szinten sem.

Fontos tipp: Tanuld meg, hogyan manipulálhatod az őr mozgását, hogy megnyerjétek a játékot. Ha az őr belefutna egy másik játékosba a köröd végén, ne felejtse el megnézni, nem tehetsz-e valamit ellene:

- Átmozgatsz egy másik szintre, így az őr ezen a szinten nem mozog a köröd végén.
- Beindítasz egy riasztót, hogy átirányítsd.
- Elhasználsz két akciót, hogy húzz egy Eseménykártyát és reméled, hogy az segít!

Haladó falelrendezés

Ha már megismerted a játékmenetet, testreszabhatod a falelrendezést, hogy nehezítsd a játékot. Tegy 8 falat minden szintre. Tedd a lapok közé, de ne hozz létre elzárt területet. A hosszú zsákutcák és szűkületek még nagyobb kihívássá teszik a játékot.

Próbáld ki a falgenerátorunkat: <http://gabob.com/burgle>

Kevesebb játékos:

1, 2 vagy 3 játékos esetén a játék nem változik - 3 lopakodásjelző és egy karakter fejenként, de amikor a Járőrpaklit kevered az előkészítés során, dobd el az alábbi számú kártyákat képpel lefelé:

3 játékos: dobj el 3 kártyát

2 játékos: dobj el 6 kártyát

1 játékos: dobj el 9 kártyát

Ne nézd meg ezeket a kártyákat. Amikor a Járőrpakli kifogy, tedd be a félretett kártyákat és keverés után megint dobd el a megfelelő számú kártyát.

Megjegyzés: Néhány esemény és karakter csapatjátékot igényel, és nem használható egyjátékos módban.

Bevezető játék:

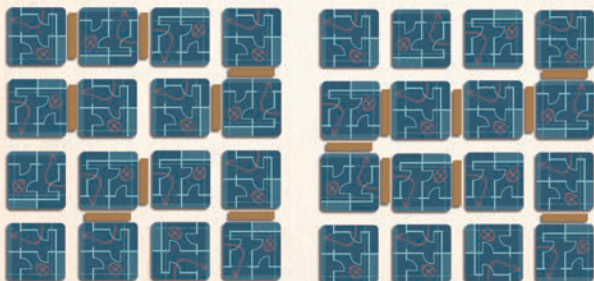
Az iroda meló (2-4 játékos, 2 szint, 45 perc)

Jó gyakorló küldetés a csapatnak - lopjátok el a terveket egy high-end irodaházból. Építs kétszintes épületet ugyanazokkal a szabályokkal, de csak azokat a lapokat használd, amiken a jobb alsó sarokban a szám fehér körben van.



(28 lap + 2 széf + 2 lépcső.) Rakd fel a falakat a kép szerint. Az 1. szinten az örnek 2, a 2. szinten 3 mozgást állíts be.

AZ IRODA MELÓ



Szakértő játék:

Fort Knox (2-4 játékos, 2 szint, 90 perc)

Nagyon nehéz elrendezés - két 5x5-ös szint. Az előkészítéshez végy ki 2 széf és 2 lépcsőlapot majd keverd meg a többi lapot. Oszd két egyenlő paklira és adj egy széf és egy lépcsőlapot mindkét paklihoz. Keverd meg mindkét paklit, és rakd le mindkettőt képpel lefelé 5x5-ös elrendezésben. Minden szinten van egy üres hely, aminek mindkét szinten ugyanott kell lennie. A játékosok választhatják ki, hol legyenek. Tégy 12 falat szintenként (lásd a Haladó falelrendezés részben). Az üres hely külső falnak tekintendő, és átjárhatatlan.

A járőrpaklik előkészítéséhez oszd ketté a járőrlapokat, majd keverd meg (fehér körrel az első szinthez fekete körrel a másodikhoz). Amikor felcsapsz egy járőrkártyát, és a kártyán piros háromszög van, az a kijelölt lapka (a kiemelt helyett). Állítsd be az őr mozgását az 1. szinten 3-ra és a második szinten 4-re. A győzelemhez fel kell törnöd mindhárom széfet (minden széfnek 7 vagy 8 számból álló kombinációja van). Minden olyan feltört jelző, ami megoszlik két széf között, mindkettőhöz számít.

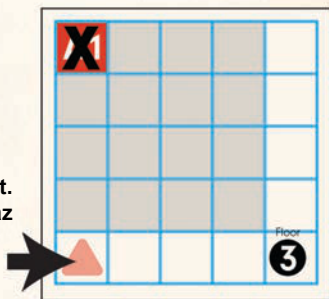
**A fehér az 1. szint,
a fekete a 2. sz**

1. szint 2. szint

3

3

A kibővített rács kiemelve itt.
Ha van egy háromszög, ez az
őr célpontja



Mini kiegészítő: Eltűnt szem elől

A pillanat hevében a csapat elveszítette szem elől az őrt. Ez némi kellemetlen meglepetéshez vezethet. A Lost Visual kártyával való játékhoz, keverjetelek egyet-egyét minden Járőrpakliba. Amikor a Lost Visual kártyát húzzatok fel, az őrt elveszíti a további mozgáslehetőségét és lekerül a tábláról. Amikor a következő játékos körében az őrt mozog ezen a szinten, húzzatok egy Járőrkártyát, és tegyétek oda az őrt. Húzzatok egy második kártyát, ami meghatározza az úticélját.

Szobalapok

ATRIUM (Átrium): Kukucsálhatsz fölfelé és lefelé is erről a lapról. Az őrt megláthat ezen a lapon, ha fölöttes vagy alattad áll, így elveszítesz egy lopakodásjelzőt.

CAMERA (Kamera): Az ezen a lapon álló őrt látja az összes felfedett lapot, amin van kamera, bármelyik szinten is van. Nem veszítesz lopakodásjelzőt, de távirányítással (rádióval) beindítja a Riasztót azon a lapon amin állsz. Megjegyzés: Az őrt lát a kamerán keresztül akkor is, amikor csak átmegy a Camera lapon.

COMPUTER ROOM (Számítógépszoba): 3 számítógépszoba van, a Fingerprint (Ujjlenyomat), Laser (Lézer) és Motion (Mozgás) lapokhoz. A játékos elhasználhat egy akciót arra, hogy rátegyen egy jelzőt. Valahányszor egy játékos rálép egy olyan lapra, ami megfelel egy számítógépszoba nevének (Fingerprint, Laser, Motion), eldobhat egyet ezek közül a jelzők közül, hogy megakadályozza a riasztó működésbe lépését. Fontos felpakolni a jelzőket, hogy megelőzzétek a későbbi bajt.

DEADBOLT (Biztonsági zár): Ha se játékos (se őrt) nincs ezen a lapon, 3 akcióba kerül a rálépés. Ha nincs elég akció, maradsz azon a lapon ahonnan jöttél volna.

FINGERPRINT (Ujjlenyomat): A legtrükkösebb riasztó. Riasztás történik, ha csak nem dobod el egy Hackjelzőt egy Fingerprint Computer Room-ról.

FOYER (Előcsarnok): Az őrt belát erre a lapra a szomszédos lapokról, de a falon keresztül nem. Elveszítesz egy lopakodásjelzőt, ha az őrt egy szomszédos lapon van. Ha az őrt belép a lapra, egy másik lopakodásjelzőt is elveszítesz a normál szabályok szerint.

KEYPAD (Billentyűzet): Amikor erre a lapra lépsz, ki kell találnod a kódot. Fogj egy kockát és dobj. Ha 6-os, belépsz a lapra. Ha nem, ott maradsz ahonnan jöttél volna. Ha 6-ost dobasz, tégy egy nyitva jelzőt a lapra - bármelyik csapattag szabadon beléphet, mivel már ismert a kód. Minden további kísérletnél az első dobás után (egy körön belül), eggyel több kockával dobj. Vagyis a 4. próbánál 4 kockával dobasz, de a következő fordulóban megint 1 kockával kezdesz. Ha itt kezdted a játékot, vagy bezuhansz ide, elhagyhatod ezt a szobát, de ha visszatérsz, ki kell nyitnod.

LABORATORY (Laboratórium): Az első játékos, aki belép ide, húz egy eszközkártyát.

LASER (Lézer): Két akcióba kerül a belépés. Ha nem akarsz, vagy nem tudsz két akciót rászánni, egy riasztó bekapcsol, hacsak nem dobasz el egy Hackjelzőt a Laser Computer Room-ról.

LAVATORY (Mosdó): Ennek a szobának van 3 rejtekhelye. Amikor felfordítjátok, tegyetek rá 3 lopakodásjelzőt. A játékos használhatja ezeket a lopakodásjelzőket a sajátja helyett, amikor ezen a lapon áll. Ezeket a jelzőket nem vehetik fel a játékosok.

MOTION (Mozgás): Nem léphetsz be ÉS hagyhatod el ezt a lapot egy fordulón belül. Itt meg kell állnod. Ha nem így teszel, beindítasz egy riasztót, hacsak nem dobasz el egy jelzőt a Motion Computer Room-ról.

SAFE (Széf): A széf a cél. Dobd meg a kombinációt, hogy feltörd (lásd a „Feltörés” részt fent). Ha kinyitottad, húzz egy Eszközt (Tool), egy Zsákmányt (Loot) és növelj az örök mozgáskockáján az értéket eggyel ezen és az összes alatta lévő szinten.

SCANNER (Szkenner): Ha van nálad Eszköz vagy Zsákmány amikor belépsz erre a lapra, egy riasztó beindul.

SECRET DOOR (Titkos ajtó): Beléphetsz erre a lapra a falon keresztül is egy szomszédos mezőről. Ez egyirányú, nem mehatsz vagy kukucskálhatsz vissza a falon keresztül. Az örök nem mehetnek keresztül a titkos ajtón.

SERVICE DUCT (Szervizalagút): Ha mindkét Duct lapot felfordítottatok, teleportálóként működik. A játékosok mozoghatnak közöttük egy akcióért, függetlenül attól, hogy melyik szinten vannak.

STAIRS (Lépcsők): A lépcsők teszik lehetővé, hogy mozogj egy szintet felfelé. Tégy egy lejáratjelzőt a megfelelő lapra egy szinttel feljebb (pl. 2. sor 3. oszlop). A lépcsőn fel is kukucskáhatsz, és le is jöhatsz. Az is egy akcióba kerül, hogy a lépcsőn felmenj a tetőre a játék végén.

THERMO (Termo): Ha itt fejezed be az akcióidat, egy riasztó beindul. Ha másik körben lépsz ide, nem indul be.

WALKWAY (Szervizjárda): Ha ezt a lapot akkor fordítja fel a játékos, amikor rálép, lezuhan egy szintet. Amikor leesik, nem számít belépésnek a lapra. Ha a legalsó szinten vagy, nem történik semmi. Ha később lép rá egy játékos, nem zuhan le, de egy akcióért leugorhat egy szintet (ez nem számít belépésnek). Ez egyirányú: nem mozoghatsz felfelé erről a lapról.

Köszönet:

Matt Leacocknak a kooperatív játék kidolgozásáért.

Ryan Goldsberrynek a csodálatos rajzokért.

Robert Schiewenak a nagyszerű design megoldásokért.

Heiko Günthernek a művészeti vezetésért.

Albert Parkank a kickstarter videóért.

Virginia Critchfieldnek a szoba, eszköz és zsákmány illusztrációkért.

Eric Doddsnak, hogy a mentorom lett.

Charles Polenzaninak a PNP-ért és az elrendezés támogatásért.

A Kickstarter Backelőknek a támogatásért és az ötletekért A 3 nagyszerű gyermekemnek, valamint feleségemnek és múzsámnak, Nikkinek.

BurgleBros.com

A kérdéseidet, ötleteidet és megjegyzéseidet küldd a tim@fowers.net címre

Magyar fordítás: Gusztty (rozvanyia@gmail.com)