

Einführung

Die Burgle Bros sind zurück. Immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen, habt ihr diesmal beschlossen, eine Casinokette auszurauben. Das ist kein simpler Bürojob – ihr arbeitet gegen gut gesicherte Tresore und geschultes Wachpersonal, und das am helllichten Tag!

Spielmaterial

- 2 Spielmatten
- 32 Raumplättchen
- 16 Holzwände
- 17 Jetons
- 5 Tresorwürfel (grün)
- 2 Casinowürfel (blau)
- 20 Stressmarker (rot)
- 22 Zählmarker (orange)
- 2 Zielmarker
- 6 Geknacktmarker
- 2 Eingangsmarker
- 32 Rundgangkarten
- 6 Abgelenktkarten
- 8 Lounge-Ereigniskarten

- 8 Pool-Ereigniskarten
- 8 Depotkarten
- 27 Ausrüstungskarten
- 9 Ganovenkarten
- 9 Ganovenfiguren
- 2 Wachmannfiguren
- 1 Autofigur
- 1 Magnetschuhefigur
- 1 Tigerfigur
- 1 American Football-Figur
- 4 Krähenmarker
- 3 Gedrängemarker
- 1 Schwebebahnmarker
- 1 Rolltreppenmarker

- 1 "Außer Betrieb"-Marker
- 1 Maskerademarker
- 4 Fingerabdruckmarker
- 4 Steakmarker
- 15 SEK-Marker
- 1 Ganoventagebuch
- 1 Umschlag Raubzug-Finale
- 1 Umschlag Belohnungen
- 1 Blatt Beuteaufkleber
- 1 Übersichtsblatt "Was ist neu?"

Die Raubzüge der Kampagne

Ein Raubzug kommt selten allein.

In Burgle Bros 2: Die Casino-Coups spielt ihr eine Kampagne aus 9 Raubzügen, jeder mit eigenem Finale und eigener Belohnung.

Ihr müsst die Raubzüge einer Kampagne weder in gleicher Besetzung noch in gleicher Spieleranzahl spielen.

RAUBZUG-FINALE

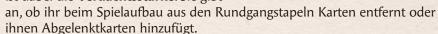
TAGERUCH

VER-Enname Sieg? Dacht

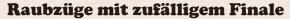
In der Schachtel findet ihr 2 Umschläge.

- Der große Umschlag enthält 9 durchnummerierte Finalekarten. In der Kampagne zieht ihr beim Aufbau eines Raubzugs die oberste Karte aus dem Umschlag. So spielt ihr die Finale in der nummerierten Reihenfolge durch.
- Der kleine Umschlag enthält Belohnungen, die ihr am Ende eines Raubzugs erhaltet.

Im **Ganoventagebuch** haltet ihr den Fortschritt eurer Kampagne fest. Wichtig ist dabei die **Verdachtsstärke**. Sie gibt



Beim ersten Raubzug der Kampagne ist die Verdachtsstärke 6.



Wollt ihr keine Kampagne spielen oder habt sie bereits abgeschlossen, könnt ihr mit **zufälligem Finale** spielen.

Ignoriert dabei alle Regelabschnitte, die sich auf die Kampagne beziehen.

Legt beim Spielaufbau alle 9 Finalekarten bereit. Wenn ihr wollt, könnt ihr die Karten von Finalen, die ihr bereits gespielt und für die ihr Beute im Trophäenregal stehen habt (S. 13), aus dem Spiel entfernen.

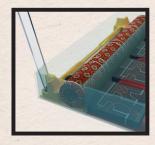
Sobald ihr den Tresor geknackt habt, mischt ihr die Finalekarten und zieht davon zufällig eine, die ihr als Finale für diesen Raubzug benutzt.

In Spielen außerhalb der Kampagne könnt ihr den Schwierigkeitsgrad über die **Verdachtsstärke** anpassen und die Rundgangstapel beim Spielaufbau entsprechend vorbereiten. Die Verdachtsstärke für ein normales Spiel ist 6.

Aufbau des Tisches

Klappt die Spielschachtel ganz auseinander, steckt die 4 Beine in die Ecken und dreht das Ganze um, sodass ein Tisch entsteht. Zieht die Beine leicht nach außen und legt eine Spielmatte auf und eine unter den Tisch.

STECKT DIE BEINE IN DIE ECKEN

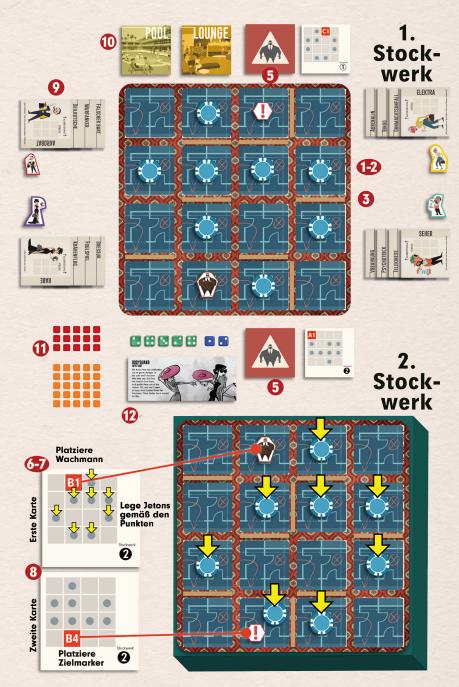






Aufbau eines Raubzugs

- 1. Legt die 6 Raumplättchen **Chefbüro**, **Tresor**, sowie beide **Schwebebahnen** und **Rolltreppen** beiseite. Mischt die übrigen 26 Plättchen verdeckt.
- Nehmt davon 13 Plättchen und mischt verdeckt das Chefbüro,
 1 Schwebebahn und 1 Rolltreppe hinzu. Legt diese 16 Räume verdeckt in einer 4x4-Anordnung als 1. Stockwerk auf der unteren Spielmatte aus. Mischt den Tresor, 1 Schwebebahn und 1 Rolltreppe mit den übrigen 13 Räumen und legt diese verdeckt als 2. Stockwerk aus.
- 3. Legt auf jedes Stockwerk 8 **Wände**. Eine Wand muss immer zwischen 2 Räumen liegen. Dabei dürft ihr keinen Raum oder Bereich vom Rest des Stockwerks abschneiden. *Tipp: Verteilt die Wände möglichst gleichmäβig.*
- 4. Mischt die 17 **Jetons** verdeckt und entfernt 1 zufälligen davon unbesehen aus dem Spiel. Im **Spiel zu zweit** entfernt ihr stattdessen einen Verkäuferin-Jeton.
- 5. Spielt ihr die Kampagne, seht die Verdachtsstärke im Ganoventagebuch nach und entfernt entsprechend **Rundgangkarten** aus den Rundgangstapeln oder fügt ihnen **Abgelenktkarten** hinzu (Tagebuch, Rückseite). Unabhängig davon, ob ihr die Kampagne spielt oder nicht, mischt die Rundgangstapel der beiden Stockwerke separat und legt sie verdeckt bereit.
- 6. Zieht 1 Karte vom **Rundgangstapel** des 1. Stockwerks und legt sie neben dem Stapel ab. Legt verdeckt 8 zufällige Jetons in die Räume dieses Stockwerks, die auf der Karte mit einem Punkt markiert sind. Stellt 1 **Wachmannfigur** in den Raum, der auf der Karte rot markiert ist.
- 7. Zieht 1 Karte vom Rundgangstapel des 2. Stockwerks und wiederholt dort Schritt 6. Jedes Stockwerk hat seinen eigenen Rundgang- und Ablagestapel.
- 8. Zieht für jedes Stockwerk eine weitere **Rundgangkarte** und stellt je 1 **Zielmarker** in die rot markierten Räume. Diese markieren das **Wachmannziel** dieses Stockwerks. Legt die Karten ab.
- 9. Jeder Spieler wählt einen Ganoven und nimmt sich dessen **Ganovenfigur**, **Ganovenkarte** und **Ausrüstungskarten**. Legt die Ausrüstungskarten so unter eure Ganovenkarte, dass nur die Ausrüstungsnamen zu sehen sind. Legt die Ausrüstungskarten der unbeteiligten Ganoven beiseite.
- 10. Mischt die **Pool** und **Lounge-Ereigniskarten** separat und legt sie als verdeckte Stapel bereit.
- 11. Legt alle Würfel, Stressmarker, Zählmarker und sonstige Marker bereit.
- 12. Spielt ihr die Kampagne, zieht nun die **Finalekarte** für diesen Raubzug aus dem großen Umschlag. Lest ihre Vorderseite, dreht sie aber nicht um. Spielt ihr mit zufälligem Finale, legt stattdessen alle Finalekarten bereit.



Hinweis: Da ihr US-Casinos ausraubt, verwenden wir auch die dort übliche Bezeichnung der Stockwerke (es gibt kein Erdgeschoss).

Spielverlauf, Sieg und Niederlage

Planung ist alles.

Burgle Bros 2: Die Casino-Coups ist ein kooperatives Spiel. Als Ganoventeam raubt ihr am helllichten Tag ein Casino aus. Findet den Tresor, knackt ihn und haut ab, ohne von den Wachmännern erwischt zu werden.

Das Spiel besteht aus einer variablen Anzahl von Zügen. Ganoven- und Wachmannzüge wechseln sich ab: Nach jedem Ganovenzug führt der Wachmann desselben Stockwerks ebenfalls einen Zug aus. Nach diesem Wachmannzug ist der nächste Ganove im Uhrzeigersinn an der Reihe, gefolgt vom Wachmann seines Stockwerks. Das geht so lange, bis ihr entweder gewinnt oder verliert.

Ihr gewinnt gemeinsam als Team, wenn ihr den Tresor geknackt und die Siegbedingung des Finales erfüllt habt (S. 12 u. 13).

Ihr verliert gemeinsam, wenn *irgendein Ganove 6 oder mehr Stress hat*. Stress erhaltet ihr durch Wachmänner und bestimmte Raumeffekte.

Die folgenden Abschnitte erklären den Spielverlauf im Detail. Zu Beginn deines ersten Zugs musst du das **Casino betreten** (s.u.) und dann jedes Mal, wenn du am Zug bist, einen **Ganovenzug** ausführen (S. 7), gefolgt von einem **Wachmannzug** (S. 8).

Betreten des Casinos

Erstmal müssen wir reinkommen.

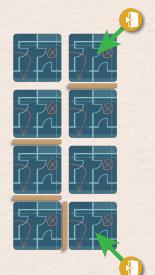
Gleich nach dem Spielaufbau wählt ihr 2 Räume in beliebigen Ecken des 1. Stockwerks und legt auf jeden 1 Eingangsmarker. Dies sind eure **Eingänge** zum Casino.

Der Spieler, der als letztes an einem Glücksspiel teilgenommen hat, führt den ersten Zug aus. Gibt es keinen solchen Spieler, bestimmt zufällig einen.

Bevor du deinen ersten Zug des Spiels ausführst, musst du das Casino über einen Raum deiner Wahl mit Eingangsmarker betreten. Stelle deine Ganovenfigur in den Raum und decke ihn auf (*drehe das Plättchen auf die Vorderseite*), falls er verdeckt war.

Hat der Raum einen "Ganove TRITT EIN"-Effekt, führe ihn nun aus.

Diese erste Bewegung kostet dich keine Aktion. Du hast nun 4 Aktionen, um deinen Ganovenzug auszuführen (siehe nächste Seite).



Der Ganovenzug

An die Arbeit!

In deinem Zug kannst du bis zu **4** der unten stehenden **Aktionen** in beliebiger Reihenfolge ausführen. Du kannst eine Aktion mehrfach wählen und auch auf Aktionen verzichten. Dein Ganove ist der **AKTIVE GANOVE.** Diese Aktionen stehen dir zur Verfügung:

- Bewegen: Bewege deinen Ganoven in einen benachbarten Raum, aber nicht durch Wände.

 Liegt dort ein Jeton, decke ihn auf und führe ggf. seinen Effekt aus (S. 14). Befindest du dich danach in einem verdeckten Raum, decke ihn auf. Aufdecken bedeutet, etwas für den Rest des Spiels auf seine Vorderseite zu drehen. Hat der Raum einen "Ganove tritt ein"-Effekt, führe ihn nun aus.
- ERKUNDEN: Wähle einen benachbarten Raum, aber nicht durch Wände. Decke dort zuerst den Jeton auf und danach den Raum.
- RAUMAKTION: Hat der Raum, in dem du stehst, eine Raumaktion, führe sie aus.
- Ausrüstung vorbereiten: Diese Aktion darfst du höchstens einmal in deinem Zug ausführen. Wähle 1 Ausrüstungskarte unter deiner Ganovenkarte und lege sie offen vor dir aus. Sie ist nun vorbereitet und du kannst sie verwenden.

Hinweis: "Kostenlose" Aktionen verbrauchen keine deiner 4 Aktionen.



Betrittst du einen Raum, in dem sich ein Wachmann befindet, erhältst du 2 Stress. Das gleiche gilt, wenn ein Wachmann deinen Raum betritt. Deinen Stress zeigst du mit Stressmarkern auf deiner Ganovenkarte an. Hat irgendein Ganove 6 oder mehr Stress, verliert ihr das Spiel.

RAUMAKTIO



Jeder *Jeton* hat einen bestimmten Effekt, der eintritt, wenn du ihn *aufdeckst* oder seinen Raum *betrittst* (S. 14).

Bewegen - Springen - Benachbart

BEWEGEN: Bewege deinen Ganoven in einen benachbarten Raum. Räume sind BENACHBART zueinander, wenn sie sich an einer Kante berühren und keine Wand zwischen ihnen liegt. Diagonal zueinander liegende Räume sind nicht benachbart.

Springen: Manche Effekte lassen dich oder einen Wachmann zu einem Raum springen. Nimm die Figur und stelle sie direkt in diesen Raum. Ignoriere dabei alle Räume und Wände, die dazwischen liegen. Soweit nicht anders erwähnt, führst du dann ggf. die Effekte von Jetons aus, deckst den Raum auf, wenn er verdeckt war und führst ggf. den "Ganove tritt ein"-Effekt aus.

Der Wachmannzug

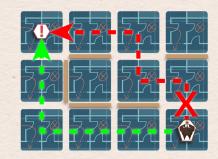
Ein ganz normaler Arbeitstag.

Nach jedem Ganovenzug führt der aktive Ganove mit dem Wachmann auf seinem Stockwerk einen Wachmannzug aus. Hinweis: Das geschieht nur auf dem Stockwerk des Ganoven und nach dem Zug jedes einzelnen Ganoven, nicht erst, nachdem alle Ganoven ihre Züge ausgeführt haben.

Der Wachmann hat 3 Bewegungsschritte und bewegt sich auf dem kürzesten Weg in Richtung seines Ziels. Für jeden Schritt bewegt er sich in einen zu ihm benachbarten Raum. Gibt es mehrere gleich lange Wege, läuft er im Uhrzeigersinn (siehe Beispiel).

In diesem Beispiel sind beide Wege gleich lang. Der Wachmann wählt den unteren Weg (grün), da dieser ihn im Uhrzeigersinn bewegt.

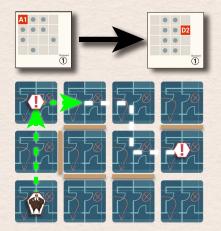
Hilfestellung: Betrachte beide Wege als geschlossenen Kreis. In diesem Kreis bewegt sich der Wachmann im Uhrzeigersinn.



Wachmänner ignorieren bei ihrer Bewegung Jetons und decken keine Räume auf. Sie lösen den "Wachmann tritt ein"-Effekt der braunen Räume ÜBERWACHUNG und Aufsicht aus, ignorieren aber die Effekte aller anderen Räume.

Erreicht der Wachmann sein Ziel, ziehst du eine Karte vom Rundgangstapel dieses Stockwerks und legst sie ab. Versetze den Zielmarker in den rot markierten Raum. Hat der Wachmann noch Bewegungsschritte übrig, setzt er seine Bewegung in Richtung seines neuen Ziels fort.

In diesem Beispiel erreicht der Wachmann sein Ziel nach 2 Bewegungsschritten. Du ziehst eine Rundgangkarte und versetzt den Zielmarker in den markierten Raum. Dann bewegt sich der Wachmann mit seinem letzten Bewegungsschritt auf das neue Ziel zu.



Betritt der Wachmann einen Raum mit Ganoven, erhält jeder Ganove dort 2 Stress. Danach bewegt sich der Wachmann weiter, falls er noch Bewegungsschritte übrig hat.

Hat der Wachmann seine Bewegung beendet, endet sein Zug und der nächste Ganove im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Abhängig von der Verdachtsstärke können sich Abgelenktkarten in den Rundgangstapeln befinden (siehe S. 3 und Ganoventagebuch, Rückseite). Ziehst du so eine Karte, wählst du einen aufgedeckten Raum mit einer geraden Nummer auf diesem Stockwerk und versetzt den Zielmarker dorthin. Gibt es keine Räume mit gerader Nummer, lege die Karte ab und ziehe eine neue.



Raumnummer

Alarmierter Wachmann

Müsstest du eine Rundgangkarte von einem Stapel ziehen, in dem sich keine Karte mehr befindet, gilt der Wachmann auf diesem Stockwerk ab jetzt als ALARMIERT. Entferne seinen Zielmarker.

Ein alarmierter Wachmann wählt für seine Bewegung immer den nächstgelegenen Ganoven als Ziel. Gibt es mehrere Ganoven, zu denen er den kürzesten Weg hat, entscheidet ihr, zu wem er geht. Auch ein alarmierter Wachmann hat 3 Bewegungsschritte.

Betritt ein alarmierter Wachmann einen Raum mit Ganoven, erhält jeder Ganove dort wie üblich 2 Stress. Danach beendet der Wachmann jedoch seine Bewegung. Seine übrigen Schritte verfallen.

Beginnt ein alarmierter Wachmann seinen Zug in einem Raum mit Ganoven, bewegt er sich gar nicht und jeder Ganove dort erhält 2 Stress.

Musst du aufgrund eines Tumults, einer Ausrüstung oder eines Ereignisses für einen alarmierten Wachmann ein neues Ziel bestimmen, platziere den Zielmarker in den entsprechenden Raum. Der Alarmzustand des Wachmanns ist jetzt vorübergehend aufgehoben. Sobald er den Zielmarker erreicht, entfernst du den Marker und der Wachmann ist wieder alarmiert.

Wenn sich auf einem Stockwerk kein Zielmarker befindet, ignoriert ihr dort alle Spieleffekte, die den Zielmarker versetzen würden.

In diesem Beispiel erreicht der Wachmann sein Ziel mit 1 Bewegungsschritt und müsste eine neue Rundgangkarte ziehen. Da der Stapel aber leer ist, ist der Wachmann nun alarmiert.

Der nächstgelegene Ganove ist 2 Bewegungsschritte entfernt. Da der Wachmann noch 2 Schritte übrig hat, bewegt er sich in dessen Raum und der Ganove erhält 2 Stress.



Tumult

Was ist hier los? Schon wieder ein Skorpion im Kartoffelsalat?

Manche Spieleffekte, z. B. die von Jetons und Räumen, verursachen Tumult.

Wird ein Tumult verursacht, versetze den Zielmarker dieses Stockwerks in den Raum, in dem der Tumult verursacht wurde. Der Wachmann dieses Stockwerks bewegt sich sofort 1 Schritt auf diesen Raum zu. Ganoven können dadurch Stress erhalten. Der Wachmann hat in seinem nächsten Zug trotzdem seine vollen 3 Bewegungsschritte.

Ignoriere Tumult, der in einem Raum mit Wachmann stattfindet. Versetzte den Zielmarker nicht und führe keine Wachmannbewegung aus.



Erreicht der Wachmann den Tumult, ziehst du eine neue Rundgangkarte, um ein neues Ziel zu bestimmen. Ist der Stapel leer, ist der Wachmann nun ALARMIERT (S. 9). Hat er noch Schritte übrig, führt er seine Bewegung fort.

Wachmänner interessieren sich nur für den letzten Tumult. Sie vergessen alte Tumulte, sobald ein neuer entsteht oder sie ihr Ziel erreichen.



Ausrüstung

Entschlossen, entriegelt und entsichert.

Ihr beginnt das Spiel mit euren Ausrüstungskarten unter eurer Ganovenkarte.

Mit der Aktion Ausrüstung vorbereiten darfst du einmal pro Zug eine dieser Ausrüstungskarten wählen und offen vor dir auslegen. Sie ist nun vorbereitet. Du darfst mehrere vorbereitete Ausrüstungen vor dir liegen haben.

Du darfst deine vorbereitete Ausrüstung jederzeit verwenden. Das kann in deinem eigenen Zug sein, in dem eines anderen Ganoven oder auch während eines Wachmannzugs. Du darfst Ausrüstung auch als Reaktion verwenden, z. B. nachdem du eine Rundgangkarte gezogen hast, um ein neues Wachmannziel zu bestimmen. Bist du dir nicht sicher, zu welchem Zeitpunkt du deine Ausrüstung verwenden kannst, wähle den, der zu deinem größten Vorteil ist.

Während eines Wachmannzugs bezieht sich "AKTIVER GANOVE" auf den Ganoven, der unmittelbar vor dem Wachmann am Zug war.

Auf jeder Ausrüstungskarte steht, wie oft du sie anwenden kannst und wann du sie umdrehen musst. Ausrüstung, die du mehrfach anwenden kannst, musst du trotzdem nur einmal vorbereiten. Lege nach jeder Anwendung einen Zählmarker auf die Karte.

Beispiel: Du darfst die Ausrüstung "Bingo" zweimal anwenden. Drehe dann die Karte um.



Auf der Rückseite jeder Ausrüstungskarte steht ein Effekt, den du einmalig, nur in deinem Zug und nur als Aktion ausführen kannst. Entferne danach die Karte aus dem Spiel.

Alternative Ausrüstung

Während der Kampagne erhaltet ihr weitere Ausrüstungskarten, die ihr beim Spielaufbau zusätzlich unter eure Ganovenkarte legt. Diese sind jeweils Alternativen zu einer regulären Ausrüstungskarte. Du kannst nur eine der beiden Karten vorbereiten.



"Heulboje" ist die alternative Ausrüstung für "Bingo".

Bereitest du die reguläre Ausrüstung vor, entferne ihre Alternative aus dem Spiel. Bereitest du eine alternative Ausrüstung vor, entferne die entsprechende reguläre Ausrüstung aus dem Spiel.

So knackt ihr den Tresor

Wir haben den Tresor gefunden. Jetzt müssen wir ihn nur noch knacken.

Sobald der Tresorraum aufgedeckt ist, könnt ihr Tresorwürfel dort hinbewegen. Tresorwürfel kommen durch Insider-Jetons ins Spiel (S. 14).

Befindest du dich im Chefbüro, kannst du als Raumaktion 1 Tresorwürfel von dort in den Tresorraum versetzen.

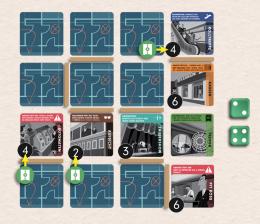
In diesem Beispiel verwendet die Ganovin 2 Aktionen, um 2 Tresorwürfel vom Chefbüro in den Tresorraum zu legen.



Befindest du dich im Tresorraum, kannst du als Raumaktion alle Tresorwürfel werfen, die sich dort befinden. Zeigen die Würfel Raumnummern von einem oder mehreren aufgedeckten Räumen, die sich in derselben Reihe oder Spalte wie der Tresorraum befinden, decke die Nummern all dieser Räume mit Geknacktmarkern ab. Die Räume behalten trotzdem ihre Nummer (z. B. für Abgelenktkarten). Geknacktmarker bleiben bis zum Ende des Spiels liegen.

In diesem Beispiel würfelst du eine 2 und eine 4 und legst Geknacktmarker auf die Räume "Aufsicht" (2), "Automaten" (4) und "Rolltreppe" (4).

Auch wenn die Raumnummern abgedeckt sind, können sie immer noch Ziel von Ausrüstungs- und anderen Karteneffekten sein.



Nach diesem Wurf musst du 1 Tresorwürfel vom Tresorraum zurück in das Chefbüro legen. Du kannst die Raumaktion mehrfach ausführen, solange du noch Aktionen übrig hast und sich Würfel im Tresorraum befinden.

Sobald alle Räume in der Reihe und Spalte des Tresorraums **aufgedeckt** und ihre Nummern von **Geknacktmarkern** verdeckt sind, habt ihr den Tresor geknackt. Es wird Zeit für das große Finale (siehe nächste Seite).

Das Finale

Bringen wir es zu Ende und verschwinden.

Spielt ihr die **Kampagne**, dreht jetzt die Finalekarte um.



Spielt ihr mit **zufälligem Finale**, mischt die Finalekarten und zieht eine zufällige.

Die Karte beschreibt die Vorbereitung und zusätzlichen Regeln des Finales.

In vielen Finalen müsst ihr das Casino von einem bestimmten Raum aus verlassen. Sind alle Bedingungen zum Verlassen des Casinos erfüllt, verlässt ein Ganove, der einen solchen Raum betritt, automatisch das Spiel. Das Verlassen selbst ist weder eine Bewegung noch eine Aktion.

Nach dem Zug, in dem ein Ganove das Casino verlassen hat, findet kein Wachmannzug statt. Wachmänner führen nur Züge nach einem Ganoven aus, der seinen Zug innerhalb des Casinos beendet hat. Ganoven, die das Casino verlassen haben, führen keine Züge oder Aktionen mehr aus, können aber weiterhin ihre vorbereitete Ausrüstung verwenden.

Habt ihr die Siegbedingung des Finales erfüllt, war euer Raubzug erfolgreich und ihr gewinnt das Spiel. Manche Finale beschreiben auch zusätzliche Möglichkeiten, wie ihr das Spiel verlieren könnt.

Nach dem Raubzug (Kampagne)

Und schon seid ihr in Gedanken beim nächsten Coup.

Unabhängig von Sieg oder Niederlage *füllt ihr am Ende des Spiels euer Ganoventagebuch aus.* Notiert ob ihr gewonnen oder verloren habt, die Namen der Spieler und bestimmt die neue Verdachtsstärke.

Habt ihr gewonnen, erhöht sich der Verdacht um 1, habt ihr verloren, sinkt er um 1. Die Verdachtsstärke kann niemals kleiner als 1 oder größer als 10 sein.

Verwahrt die Beute. War euer Raubzug erfolgreich, nehmt den Beuteaufkleber dieses Finales und klebt ihn auf das Trophäenregal, das sich am Boden der Spielschachtel unter dem Einsatz befindet.

Neue Ausrüstung. Unabhängig von Sieg oder Niederlage zieht ihr nun die oberste Karte aus dem kleinen Umschlag mit Belohnungen. Diese alternativen Ausrüstungskarten geben den Ganoven in zukünftigen Raubzügen noch mehr Möglichkeiten (S. 11).

Egal, ob ihr gewonnen oder verloren habt, spielt ihr in der nächsten Partie das nächste Finale aus dem Finale-Umschlag.

Die Jetons

JETONS haben verschiedene Effekte, wenn sie aufgedeckt werden.

ROTE JETONS: Die Effekte roter Jetons werden beim **Betreten** ihres Raumes ausgelöst. Deckst du sie durch Erkunden auf, entferne sie aus dem Spiel, ohne ihren Effekt anzuwenden.



Betrunken: Hoppla! Decke den Raum unter diesem Jeton nicht auf.

Bist du auf dem 1. Stockwerk, rutschst du aus: Springe zu dem nächsten Raum, der in deiner Bewegungsrichtung liegt, ggf. auch durch eine Wand. Gibt es keinen solchen Raum, weil du dich bereits am Rand des Casinos befindest, springst du nicht.

Bist du auf dem 2. Stockwerk, fällst du: Springe zum 1. Stockwerk in den Raum an gleicher Position.

Entferne den Jeton danach aus dem Spiel. Decke ggf. den Jeton und Raum auf, in dem du dich jetzt befindest.



Verkäuferin: Hör auf zu reden! In einem Raum mit Verkäuferin darfst du keine **Bewegen-**Aktion ausführen. Entferne die Verkäuferin aus dem Spiel, wenn ein anderer Ganove diesen Raum betritt oder wenn du ihn durch ein Ereignis oder Ausrüstungseffekt verlässt.

GELBE JETONS: Die Effekte gelber Jetons werden beim **Erkunden** ihres Raumes ausgelöst. Deckst du sie durch Betreten des Raumes auf, entferne sie aus dem Spiel, ohne ihren Effekt anzuwenden.



Primadonna: Was will sie jetzt schon wieder? **Springe** sofort zu dem Raum mit diesem Jeton. Entferne den Jeton dann aus dem Spiel.

Detektiv: Erwischt! Der Wachmann dieses Stockwerks springt sofort zu dem Raum mit diesem Jeton. Entferne den Jeton dann aus dem Spiel.

BLAUE JETONS: Blaue Jetons bleiben nach dem Aufdecken in ihrem Raum, bis ihr Effekt ausgelöst wurde.



Gedränge: Richtig gute Deckung. Betritt ein Wachmann einen Raum mit Gedränge, erhalten Ganoven dort keinen Stress. Das gilt auch, wenn ein Ganove einen Raum mit Gedränge und Wachmann betritt. Entferne den Jeton aus dem Spiel, nachdem er mindestens einem Ganoven Stress erspart hat.



Insider: Kennt sich aus. In einem Raum mit Insider darfst du **2 Aktionen** verwenden, um 1 Tresorwürfel in das Chefbüro zu legen. Tust du das, entferne den Jeton aus dem Spiel. Ist das Chefbüro noch nicht aufgedeckt, lege den Würfel in deinen Raum und versetze ihn in das Chefbüro, sobald es aufgedeckt wird.

Die Räume



Aufsicht: Betritt ein Wachmann diesen Raum, erhält jeder Ganove in einem benachbarten Raum 1 Stress. Das geschieht auch durch Wände.

Du erhältst keinen Stress, wenn *du* einen Raum betrittst, der sich benachbart zu einem Aufsichtsraum mit Wachmann befindet.



Automaten: Betrittst du diesen Raum, verursachst du dort einen Tumult. Du verursachst keinen Tumult, wenn sich ein anderer Ganove auf diesem Stockwerk in einem Raum in derselben Reihe oder Spalte wie der Automatenraum befindet.



Büfett: Lege jedes Mal, wenn ein Ganove diesen Raum betritt, 1 Zählmarker darauf. Legst du den dritten Marker auf ein Büfett, entferne alle 3 Marker und verursache dort einen Tumult. Der Wachmann bewegt sich dabei sofort 3 Schritte statt des üblichen 1.

Erreicht er das Büfett mit weniger Schritten, beendet er dort seine Bewegung.



Chefbüro: Wenn das Chefbüro aufgedeckt wird, müsst ihr alle Tresorwürfel, die sich in anderen Räumen befinden, dorthin versetzen.

Im Chefbüro kannst du als Raumaktion 1 Tresorwürfel von dort in den Tresorraum versetzen. Du kannst in deinem Zug mehrere Würfel versetzen, musst aber für jeden Würfel 1 Aktion verwenden.



Drehtür: Die Raumaktion der Drehtür kostet dich **2 Aktionen.** Dafür darfst du zu einem diagonal angrenzenden Raum springen. Ignoriere dabei Wände.

Du kannst den Raum auch regulär mit einer **Bewegen**-Aktion verlassen.



Kassen: Lege jedes Mal, wenn ein Ganove diesen Raum betritt, 1 Zählmarker darauf, außer es befinden sich dort bereits 5 Marker.

Versuchst du einen Kassenraum mit einer Bewegen-Aktion zu verlassen, wirf 1 Casinowürfel. Ist das Ergebnis kleiner als die Anzahl der Zählmarker in diesem Raum, bewegst du dich nicht. Die Aktion ist trotzdem verbraucht. Bei jedem anderen Ergebnis bewegst du dich ganz normal.

Du musst nicht würfeln, wenn du den Raum mittels Ausrüstungs- oder Jetoneffekten verlässt.









Lounge und Pool: Betritts du einen Lounge- oder Poolraum, ziehe eine Karte vom entsprechenden Ereignisstapel und führe, wenn möglich, ihren Effekt aus. Ist der Stapel leer, mische alle abgelegten Karten dieses Stapels zu einem neuen Stapel zusammen und ziehe dann eine Karte.

Jeder Ganove kann vorbereitete Ausrüstung einsetzen, bevor das Ereignis stattfindet; du musst es aber abhandeln, bevor du deine nächste Aktion ausführst oder deinen Zug beendest.

Spieltische: Betrittst du diesen Raum, wirf die 2 Casinowürfel und addiere ihre Ergebnisse. Ist die Summe 7 oder 11, verlierst du 1 Stress.

Bei jedem anderen Ergebnis verursachst du einen Tumult in dem Raum.

Überwachung: Betritt ein Wachmann bei seiner Bewegung oder durch sonstige Effekte diesen Raum, lege 1 Zählmarker darauf.

Legst du den vierten Marker in einen Überwachungsraum, entferne dort alle 4 Marker und jeder Ganove auf demselben Stockwerk erhält 2 Stress.

In einem Überwachungsraum kannst du als Raumaktion alle Zählmarker von dort entfernen.

Zählraum: Im Zählraum darfst du keine **Erkunden**-Aktion ausführen. Beendest du deinen Zug in einem Zählraum, verursachst du dort einen Tumult.

Spielvariante: Depots

Diese Variante bietet eine größere Herausforderung. Dabei findet ihr erst nach und nach Ausrüstung, die extra für euch im Casino versteckt wurde.

Teilt beim Spielaufbau keine Ausrüstungskarten aus. Mischt stattdessen die Ausrüstungskarten **aller 9 Ganoven** und legt sie verdeckt als Stapel bereit. Jeder Spieler erhält eine zufällige **Depotkarte**. Jede Depotkarte zeigt 3 Aufgaben. Sobald ein **beliebiger** Ganove 1 Aufgabe **deiner** Karte erfüllt, ziehst du 2 Ausrüstungskarten vom Stapel, wählst 1 und bereitest sie kostenlos vor. Entferne die andere Karte aus dem Spiel. Jede Aufgabe kann nur einmal erfüllt werden.

Mitwirkende

Spieldesign: Tim Fowers, Jeff Krause Illustrationen: Ryan Goldsberry Entwicklung: Skye Larsen, Jeff Beck Regelstruktur: Joshua Yearsley Lektorat: Lines J. Hutter

Schachtel & Einsätze: Noah Adelman

Deutsche Ausgabe

Übersetzung und Satz: Lines J. Hutter **Lektorat:** Lutz Pietschker, Rainer Pillmayer, Clemens Haufe

Weitere Informationen zum Spiel findet ihr hier: www.fowers.games/burgle2