

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





Created by Tim Fowers

Burgle Bros es un juego cooperativo de 1-4 jugadores. Los Burgle Bros son una banda de élite que realiza robos imposibles. Entrar, salir y no ser atrapados. Eludir las alarmas, escabullirse de los guardas, reventar todas las cajas fuertes y ¡llegar al tejado para escapar!

Ganas cuando abres todas las cajas, coges el botín y escapas por el tejado. Pero pierdes si algún miembro de tu banda sin ficha de sigilo es capturado por un guarda. Entonces, bajo presión, ¡ellos terminarán delatando a sus compañeros Burgle Bros!

Preparación

El escenario estandar para Burgle Bros es El Trabajo del Banco. Consta de 3 plantas y durará unos 90 minutos. Más escenarios están disponibles en la pagina 11.

Preparación del edificio

1. Aparta las 3 losetas de caja fuerte  y de escaleras .
2. Baraja las otras 42 losetas de habitación, entonces divídelas en 3 mazos de 14 losetas cada uno.
3. Coloca 1 loseta de caja fuerte y 1 de escaleras en cada uno de los tres mazos.
4. Baraja cada mazo de habitación, después colocar cada mazo de losetas boca abajo formando cuadrículas de 4x4 losetas para formar los 3 pisos del banco.
5. Coloca los 8 muros entre las losetas de habitación en cada planta (mirar el diagrama "El Trabajo del Banco"). Cuando las losetas tienen un muro entre ellas, no se consideran losetas adyacentes.

Después de que Pasarela es revelada,, no caes si te Mueves a la loseta Inferior. Puedes elegir Moverte descendiendo desde la Pasarela al coste de 1 acción, como te mueves normalmente.

Cuando te Mueves descendiendo desde la pasarela, ignoras los efectos de entrar en la loseta (como las alarmas de Cerrojo o Detector de Huellas). No puedes ascender desde la loseta situada debajo de la Pasarela.

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 & Pre-Press.

Scott Post for helping with the 2nd Edition Rules.

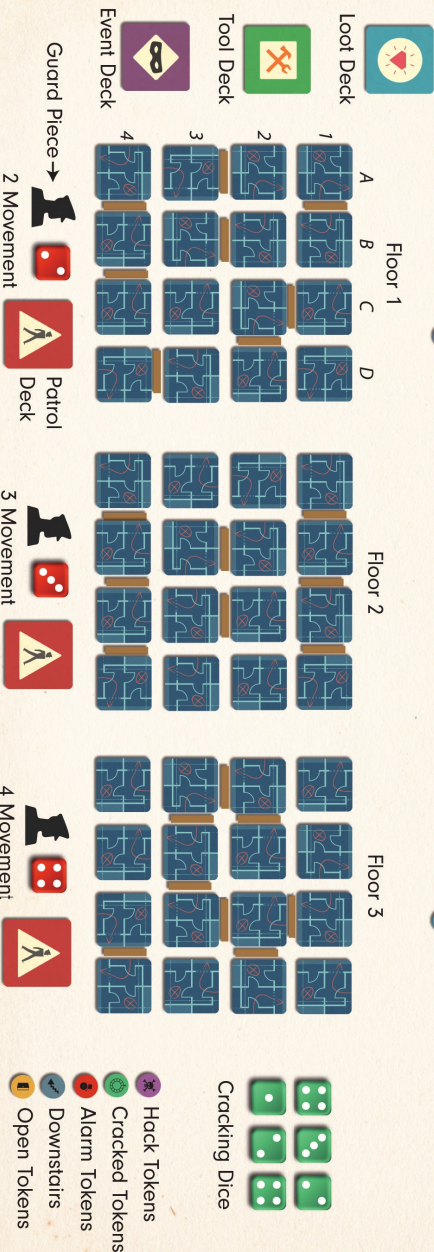
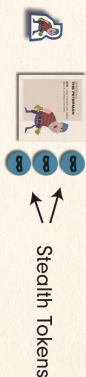
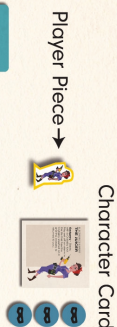
The Kickstarter Backers for support and ideas!

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

BurgleBros.com

Send questions, ideas and comments to tim@fowers.net

THE BANK JOB



Detector de metales (alarma): Cuando te mueves a la loseta del Detector, activas la alarma si tienes una carta de herramienta o de botín. Si no llevas ninguna de esas cartas no sucede nada.

Caja Fuerte (Safe): usted debe estar en la loseta Caja Fuerte para usar las acciones Agregar un Dado o Reventar. Las losetas de Caja Fuerte comienzan sin dados en ellas, y cada loseta Caja Fuerte puede tener hasta 6 dados

Pasillo de Servicio (Service Duct): hay dos losetas de Pasillo de Servicio. Después de que ambas hayan sido descubiertas, se puede Mover entre ellas como si fueran losetas adyacentes, incluso si los Pasillos de Servicio están en diferentes pisos

Escaleras (Stairs): cuando revele una loseta de Escaleras, agregue una ficha de Escaleras en la loseta correspondiente del piso superior. Usted puede Asomarse o Moverse a esa loseta desde las escaleras, y usted puede bajar a las Escaleras desde esa loseta. Moverse desde las Escaleras a una loseta de la planta superior cuenta como Entrar en esa loseta.

Cuando su equipo tenga todos los Botines, puedes gastar 1 acción para salir por las escaleras de la planta superior, saliendo del juego.

Detector Térmico (alarma) (Thermo): si termina su acción mientras está en una loseta Detector Térmico, activa una alarma. No activa una alarma moviéndose aquí durante los turnos de otros (como por algún tipo de habilidad o por las tarjetas del evento).

Puerta Secreta (Secret Door): Usted puede Moverse a la loseta de Puerta Secreta desde cualquier loseta adyacente, incluso a través de una pared. No puede Moverse o Asomarse desde la loseta Puerta Secreta a través de una pared. Los guardias no conocen, y por lo tanto no se pueden Mover a través de las Puertas Secretas.

Pasarela (Walkway): si revela la loseta Pasarela moviéndose en ella, coloque su figura de personaje en la loseta correspondiente en el piso debajo de la pasarela. Caer a la loseta inferior no cuenta como "entrar" en la loseta, por lo que no tiene que gastar acciones adicionales que harían falta para entrar (por ejemplo, en las losetas Cerrojo y Láser) y tampoco descartas una ficha de Sigilo si un guardia está en la loseta inferior en la que caes.

Si revelas la pasarela por Asomarte, o si ya estás en el piso inferior a la pasarela, no pasa nada.

Preparar a los guardas

1. Ordena las cartas de patrulla en 3 mazos, según sus 3 plantas, marcadas en la esquina inferior derecha.
2. Barajar cada mazo de patrulla, luego coloca cada mazo boca abajo cerca de su planta. Si estás jugando con menos de 4 jugadores, descarta algunas de las cartas de patrulla de cada baraja sin verlas.

3 jugadores: descarta 3 Cartas de Patrulla

2 jugadores: descarta 6 Cartas de Patrulla

1 jugador: descarta 9 Cartas de Patrulla

3. Pon una Figura de Guarda cerca de cada Mazo de Patrulla.
4. Pon un dado rojo de Guarda cerca de cada Mazo de Patrulla. Cada dado indica el número de espacios que puede moverse el Guarda de esa planta, así que pon cada dado mostrando los siguientes números:

1ª Planta: un 2 en el dado de Guarda

2ª Planta: un 3 en el dado de Guarda

3ª Planta: un 4 en el dado de Guarda

Prepara eventos, herramientas y botín

1. Separa las cartas para los eventos , herramientas  y botín .
2. Baraja cada mazo individualmente, después coloca cada mazo boca abajo junto al área de juego.

Elige a tu banda

1. Cada jugador elige al azar una Carta de Personaje y elige un lugar donde usarlo. Cada Carta de Personaje tiene una habilidad especial que el jugador puede usar según indica la carta. La parte *señalada* "Advanced Skill" es recomendada para jugadores experimentados.
 2. Da a cada jugador la pieza del Personaje de su carta y 3 fichas de Sigilo .
- Las fichas de Sigilo representan tu habilidad para ocultarte rápidamente de los guardias cuando se presentan, pero no podrás ocultarte para siempre...

Vestíbulo (Foyer): Si un Guarda está en una loseta adyacente cuando tu estás en Vestíbulo, el Guarda puede verte y encontrarte, por lo tanto debes desechar una ficha de sigilo. Una pared evita que el Guarda vea el Vestíbulo. Si el Guarda entra en tu loseta (o entra en otra loseta adyacente), debes descartar una ficha adicional de sigilo. Si hay 2 Vestíbulos adyacentes los efectos no se acumulan; es decir, los Guardas no pueden ver a través de un vestíbulo desde otro vestíbulo.

Teclado (Keypad): Cuando te Mueves a una loseta Teclado (incluso en el turno de otro jugador), debes acertar el código. Como parte de la acción Mover, tira 1 dado:

- Si sacas un 6, consigues el código correcto. Entrás en la loseta, y cualquier otro jugador puede entrar en la loseta sin tener que averiguar el código. Coloca una ficha de Abierto  en la casilla para que tu equipo sepa que conocéis ese código.
- Si no sacas un 6, fallas el código. Gastas la acción Mover, pero permaneces en la casilla anterior a Teclado. Si gastas más acciones Mover en el mismo turno para intentar averiguar el código otra vez, tira un dado extra por cada vez de este turno que tu introduzcas un código incorrecto..

Por ejemplo, si gastas 4 acciones Mover en el mismo turno para Moverte a la loseta de Teclado, tiras 1 dado en la primera acción, 2 dados la segunda acción, 3 dados la tercera acción, etcétera...

Si estás en la loseta Teclado y cuando no tiene una ficha Abierto (como al principio del juego), puedes moverte fuera de la baldosa como lo harías normalmente, pero debes adivinar el código para Moverte dentro de nuevo más tarde.

Laboratorio (Laboratory): El primer jugador que se Mueva a Laboratorio roba una Carta de Herramienta.

Aseos (Lavatory): Cuando la loseta Aseos es revelada, coloca 3 fichas de Sigilo en ella (para sus 3 espacios). Si desechas una ficha de sigilo mientras estás en el lavabo, puedes descartar la ficha de sigilo de la loseta en vez de una tuya. No puedes coger las fichas de Sigilo de Aseos.

Sala de Laser (Alarma): Cuando te Mueves a la loseta Láser, activas una alarma a menos que gastes 2 acciones para Moverte con seguridad a ella.

Sensor de Movimiento (Motion)(Alarma): Si en tu turno te Mueves a una loseta Sensor de Movimiento y sales, activas una alarma. Puedes evitar que se active la alarma si esperas a tu siguiente turno para salir.

Sello (Stamp): mientras tengas el sello, debes sacar una carta de evento cuando realices 3 acciones o menos en tu turno (en lugar de las 2 acciones o menos habituales).

Tiara: Mientras tengas la Tiara, debes descartar 1 ficha de Sigilo cada vez que te Muevas a una loseta adyacente a un Guarda (así como descartar 1 ficha de sigilo si te Mueves a la loseta del Guarda). Esto se aplica solo cuando se mueven los jugadores, no cuando se mueve el Guarda.

Losetas de Habitaciones

Atrio (Atrium): Cuando te Asomes desde el Atrio, puedes Asomarte a una loseta adyacente (como normalmente) o a la loseta que esté justo encima o debajo del Atrio. Si un Guarda esta justo encima o debajo del atrio mientras tu estás en él, el Guarda puede verte en tu loseta, y deberás descartar una ficha de sigilo.

Cámara (Camera)(alarma): cuando un Guarda está en una loseta de Cámara, el Guarda puede ver todas las demás losetas de cámara descubiertas en cualquier piso. Si estás en una loseta de Cámara cuando un guardia está en otra loseta de Cámara (incluso cuando te mueves por una loseta de Cámara), activas una alarma en tu loseta de Cámara actual pero no descartas una ficha de Sigilo.

Ordenadores (Computer): Solo puedes realizar la acción Piratear cuando estas en Ordenadores. Mira la acción Piratear para más detalles. Cada loseta de Ordenadores puede almacenar hasta 5 fichas de Pirateo. Las fichas de Pirateo de cada loseta de Ordenadores solo pueden ser usadas para cancelar su tipo de alarma correspondiente: Detector de Huellas Dactilares, Láser, o Sensores de Movimiento.

Cerrojo (Deadbolt): si otro jugador o un guarda está en la loseta Cerrojo, puedes moverse a esta loseta normalmente. (Recuerda: si te mueves a una loseta con un guarda, desechas una ficha de sigilo). De lo contrario, debes gastar 3 acciones para moverte a la loseta Cerrojo. Si no puedes gastar 3 acciones (por ejemplo, cuando te has Movido a esta loseta sin mirar primero), te quedas en tu loseta anterior.

Detector de Huellas (Fingerprint)(alarma): Cuando te mueves a esta loseta, tu activas la alarma. A diferencia de las otras losetas de Alarma, no hay forma de evitar que se active una alarma de huella digital a menos que gastes una ficha de Pirateo desde la loseta de la Computadora de Huellas Dactilares o use una habilidad de personaje o una herramienta.

Comienzo

1. Descubre la carta superior del mazo de Patrulla de la 1ª planta. *(No descubras cartas de Guardas de otras plantas aún. Estos Guardas serán usados cuando un jugador se Mueva en otras plantas).*
2. Coloca el Guarda de la 1ª planta en la loseta que indique la carta.
3. Elige cualquier loseta en el primer piso para que tu equipo entre al edificio. Voltea esa loseta y coloca un símbolo de Escalera en ella para marcarlo como la entrada. Cada jugador coloca su pieza de pieza de Personaje en esa loseta al inicio de su primer turno. Comenzar en esta loseta no desencadena ningún efecto, como activar una alarma, pero después de su primera acción, activa los efectos de las losetas normalmente.
4. Descubre la siguiente carta del mazo de Patrulla de la 1ª planta. Coloca el dado del Guarda de la 1ª planta en la loseta que muestre la carta. Esta loseta es el destino del Guarda, así que manténganse fuera de su camino para evitar perder una ficha de Sigilo!
5. El jugador inicial será el que más recientemente haya sacado dinero del banco.

Para ganar, debéis abrir las 3 Cajas Fuertes y escapar con los botines a través de las escaleras de la planta superior sin ser capturados.

TURNO DE JUEGO

En cada turno:

1. Realiza 4 acciones.
2. Comprueba los eventos (si realizas 2 acciones o menos).
3. Mueve el Guarda de la planta en la que te encuentras.

El turno pasa al siguiente jugador (siguiendo el sentido horario).

Realizar acciones

En cada turno, realiza 4 acciones de la siguiente lista. Puedes realizar esas acciones en cualquier orden, y puedes realizar la misma acción varias veces en tu turno.

Asomarse a una loseta: Revela la loseta de una habitación que esté adyacente. No entras en la loseta, y la loseta queda descubierta de forma permanente (boca arriba) para todos los jugadores. No puedes Asomarte a una loseta diagonalmente o a través de muros. Debes decir antes de descubrir la loseta si vas a Asomarte o a Moverte.

Asomarse es una forma segura de encontrar Alarmas sin que se activen, pero te lleva más tiempo que Moverte directamente.

Moverse a una loseta: Te mueves a una loseta adyacente. No puedes Moverte en diagonal o a través de muros.

Si te Mueves a una loseta en la que esté el Guarda, debes descartar 1 ficha de Sigilo. (Si algún jugador debe descartar un Sigilo y no tiene, ¡todos perdéis la partida!). Puedes realizar acciones en la loseta que está en Guarda sin perder ficha de Sigilo adicional; solo Moverte a esa loseta provoca la pérdida de la ficha de Sigilo.

Puedes Moverte a una loseta incluso si no ha sido revelada, pero es más arriesgado que Asomarse primero. Si te Mueves a una loseta que no ha sido revelada, revelas la loseta (queda permanentemente boca arriba) y resuelves su texto como parte de tu acción de Mover.

Algunas losetas, como las de Stop y Alarma, te piden cumplir unas condiciones para poder moverte a ellas:



Loseta de Stop: No puedes entrar en esta loseta. Debes quedarte en la loseta anterior. (Esto no cuenta como volver a entrar en la loseta anterior).



Loseta de Alarma: te puedes mover a esta loseta, pero se activa la Alarma. El Guarda de tu planta irá a investigar la Alarma: ver Alarmas más adelante para mas detalles. Si el Guarda está en la loseta de Alarma, no activas esa Alarma.

Copa Maldita (Cursed Goblet): Cuando coges la Copa Maldita, descartas una ficha de Sigilo inmediatamente. Si tenías 0 fichas de Sigilo, no te afectaría y no perderías el juego por falta de Sigilos.

Piedra Preciosa (Gemstone): Mientras tengas la Piedra Preciosa, debes gastar 1 acción adicional cada vez que te Muevas a una loseta en la que haya 1 o más jugadores.

Lingote de oro (Gold Bar): cuando saques el Lingote de Oro, busque en el mazo de botín el otro Lingote y colócalo en la loseta de Caja Fuerte. Después baraja el mazo de botín. Tu equipo debe conseguir ambos Lingotes para ganar, cada jugador puede llevar solo 1 Lingote, aunque podéis intercambiar el Lingote de Oro como un intercambio normal.

Isotopo (Isotope): Mientras tienes el Isotopo, cuando te Muevas a una loseta Detector Térmico (Thermo) la Alarma se activa inmediatamente.

Tarjeta de Seguridad (KeyCard): Después de sacar la Tarjeta de Seguridad, el jugador que la lleve debe estar en la loseta de Caja Fuerte para poder usar la acción Reventar. Si el jugador con la Tarjeta no está en la Caja Fuerte, no podéis tirar dados para Reventarla.

Espejo (Mirror): Mientras llevas el Espejo, tienes una acción menos cada turno (normalmente, te quedarías en 3). Sin embargo, no activas las Alarmas de las losetas de Sala Láser al Moverte por ellas.

Cuadro (Painting): Mientras tienes el Cuadro, no puedes usar el movimiento especial de las losetas Puerta Secreta o Pasillo de Servicio. Puedes Moverte dentro o fuera de esas losetas con normalidad.

Gatito Persa (Persian Kitty): Cuando sacas el Gato, no coloques la ficha del Gato en juego todavía. Mientras tienes el Gato lanzas un dado en el principio de cada uno de tus turnos. Si sacas un 1 o un 2, colocas la ficha de Gato en la loseta adyacente que esté más cerca de una loseta de Alarma (no un testigo de alarma). (Si fueras a colocar la ficha de Gato, pero no hay losetas de Alarma reveladas en tu piso, no pasa nada).

Puedes recoger el Gato cuando estés en la misma loseta que está la ficha de Gato, recoger el Gato no cuesta ninguna acción.

Cada vez que la ficha de Gato está en juego, se considera que ningún jugador tiene el Gato, entonces no podéis ganar el juego sin recoger la ficha de Gato. No tiréis el dado del Gato mientras su ficha está en juego (el Gato no se mueve). La ficha de Gato no activa los efectos de cartas ni de losetas, ni siquiera las Alarmas.

Herramientas

¡Las Herramientas son útiles que los Burgle Bros pueden usar en su beneficio! Obtienes Herramientas cuando entras en algunas losetas, cuando sacas algunos Eventos, y cuando Revientas una caja fuerte. Cuando encuentras una Herramienta, ponla al lado de la tarjeta de tu Personaje. Cumple el texto de la Herramienta para usarla. Puedes usar la Herramienta en tu turno como una acción gratis. No puedes Usar la Herramienta durante otra acción para interrumpirla o para reaccionar a otro efecto. Los jugadores en la misma loseta pueden intercambiar herramientas (con el permiso del jugador) como una acción libre. No puedes dejar caer herramientas.

Donuts: Elige un Guarda en una loseta de tu planta. La próxima vez que el Guarda se tenga que mover, el Guarda no se moverá.

Pulso ElectroMagnetico (E.M.P.): Retira todas las Alarmas de todas las plantas y cancela cualquier Alarma que se dispare en cualquier piso hasta el inicio de tu próximo turno. Utiliza el E.M.P en cualquier momento durante tus acciones, pero antes de mover el Guarda.

Bomba térmica(Thermal Bomb): Pon 1 ficha de Bomba Térmica  en tu loseta actual y otra ficha de Bomba Térmica en la loseta que corresponda en el piso superior o inferior. Todos los jugadores pueden usar esas losetas como si fueran escaleras. También, activas una alarma en tu loseta actual. Puedes usar Bomba Térmica en cualquier momento durante sus acciones, pero antes de mover al Guarda.

Virus: Coloca un total de 3 fichas de Piratería en cualquiera de las losetas de Ordenador reveladas en cualquier parte del edificio.

Botín

Cada pieza del Botín es muy valiosa, pero ¡llevan una penalización mientras los tienes! Consigues Botín Reventando una Caja Fuerte. Cuando consigas un Botín, ponlo cerca de la tarjeta de Personaje. No puedes escapar el edificio hasta que tu equipo tenga todos los Botines. Los jugadores en la misma loseta pueden intercambiarse el Botín como una acción gratis (con permiso del jugador). No puedes dejar caer un Botín.

Busto (Bust): mientras tienes el Busto, no puedes utilizar cartas de Herramienta (pero puedes conservar las herramientas).

Chihuahua: Mientras tienes al Chihuahua, tira 1 dado al principio de tus turnos. Si sacas 6, una Alarma se activa en tu loseta por el ladrido del Chihuahua.

Cuando te Mueves a una planta que no tiene Guarda, inmediatamente coloca un Guarda y su destino usando las reglas de la preparación inicial:

1. Descubre la carta superior del mazo de Patrulla de esa planta.
2. Coloca la pieza de Guarda de esa planta donde indique la carta.
3. Descubre la siguiente carta de Patrulla de esa planta. Coloca el dado de Guarda de esa planta en la loseta que indique esa carta.

Piratería un Ordenador (Hack a Computer): Añade 1 ficha de Piratería en la loseta de Ordenador en la que estás. Debes estar en una loseta de Ordenador para Piratería. Cada loseta de Ordenador puede tener como máximo 6 fichas de Piratería.

Cuando un jugador activa una Alarma, puede elegir descartar una Ficha de Piratería para cancelar la Alarma. La ficha de Piratería de la loseta de Ordenador debe coincidir con el tipo de Alarma (Huellas, Láser, o Movimiento). Las fichas de Piratería pueden anular Alarmas de cualquier planta, independientemente de la localización de la loseta Ordenadores.

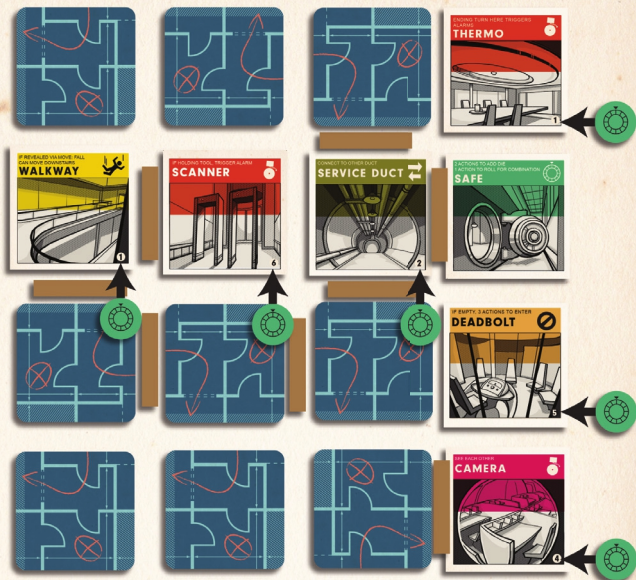
Añadir 1 dado a la Caja Fuerte (cuesta 2 acciones): Colocas 1 dado en la loseta de Caja Fuerte en la que estás. Añadir 1 dado cuesta 2 acciones de tus 4, no puedes dividir esas 2 acciones en varios turnos. La loseta Caja Fuerte comienza sin dados en ella, por lo que debes agregar 1 dado al menos una vez antes de que puedas Reventar la Caja Fuerte. Cada Caja Fuerte puede tener hasta 6 dados.

Puedes realizar la acción Añadir 1 Dado, incluso si has colocado ya todos los dados incluidos en el juego. Usa otra cosa (monedas, botones, etc.) para señalar cuántos dados hay en cada loseta de Caja Fuerte.

Reventar una Caja Fuerte: Tira todos los dados que has añadido a la loseta de Caja Fuerte en la que estás.

Antes de Reventar la Caja Fuerte, primero debes descubrir la combinación. Usa las acciones Asomar o Mover para revelar las 6 losetas situadas en la misma fila y columna de la Caja Fuerte, y comprueba los números en la esquina inferior derecha de esas losetas: Todos esos números forman la combinación.

Si el número de algún dado coincide con el número de la combinación de alguna loseta revelada, cubre el número de esa loseta con una ficha de Reventar. Un dado puede Reventar múltiples losetas, incluso si el número sólo ha salido en uno de los dados. No necesitas conocer la combinación entera para empezar a Reventar la Caja Fuerte, pero sólo podrás colocar fichas de Reventar en las losetas que estén descubiertas.



Cuando tiras dados para Reventar la Caja, cubre los números que salgan con fichas de Reventar

Si consigues Reventar la Caja (es decir, si has tapado con fichas de Reventar los 6 números de la combinación), haz lo siguiente:

1. Roba una carta de Herramienta del mazo. (Ver Herramientas en la pagina 17 para más detalles.) *Las Herramientas son objetos beneficiosos que puedes usar en tu turno.*
2. Roba una carta de Botín del mazo. (Ver Botín en la página 17 para más detalles.) *Un Botín es valioso, pero a menudo te supone una molestia durante el robo.*
3. Añade 1 al movimiento del Guarda de la planta en la que estás y de las plantas que se encuentren por debajo de la tuya. Modifica los dados de esos Guardas para mostrar su nueva velocidad de movimiento. Ellos saben que la Caja Fuerte ha sido Reventada, y ¡Os están buscando!

Si no has conseguido Reventar completamente la Caja, devuelve los Dados a la loseta de la Caja. Puedes volver a tirarlos con una acción posterior.

Sigue tu intuición(Go with your Gut): Si hay por lo menos 1 loseta adyacente, no revelada, debes Moverte a ella. Si hay varias losetas adyacentes sin revelar, elige a cuál moverte. Para las losetas con requerimientos especiales, tratar este evento como si hubieras gastado sólo1 acción para entrar a la loseta, por ejemplo:

- **Teclado Numérico:** Si la loseta de Teclado no tiene una ficha de Abierto, tira un dado para moverte a ella como lo harías normalmente.
- **Cerrojo:** Si el Cerrojo no tiene una ficha de Abierto, permaneces en tu loseta actual porque 1 acción no es suficiente para entrar en la loseta Cerrojo.
- **Láser:** Activas la Alarma porque no has gastado 2 acciones para Moverte a esa loseta.

Gimnasia(Gymnastics): los jugadores pueden moverse a una Pasarela desde la loseta de debajo de ella hasta el comienzo de tu siguiente turno. El efecto termina al comienzo de tu siguiente turno. No puedes beneficiarte de este efecto sin la habilidad o el efecto de otro jugador.

Mirilla (PeekHole): Puedes elegir 1 loseta para Ojearla, incluyendo: Losetas adyacentes (como siempre), losetas al otro lado de un muro dentro de tu planta, o la correspondiente loseta de la planta superior o inferior a la que estás. También puedes elegir No Ojear ninguna loseta.

Reiniciar(Reboot): Añade o quita fichas de Pirateo para que todas las losetas de Ordenadores reveladas tengan 1 ficha de Pirateo.

Cambio de turno(Shift Change): El Guarda de tu planta no se mueve este turno. En su lugar, mueve los Guardas que hayan sido revelados en las otras plantas (ver Realizar Acciones para informarte sobre la colocación de Guardas en plantas superiores). Si más de 1 Guarda debe moverse, los jugadores eligen el orden sus movimientos.

Cambio de Papel (Switch Signs): intercambia las posiciones entre el Guarda de tu planta y su dado. Si una o más Alarmas actualmente están activas, pon al Guarda en la Alarma más cercana, desactiva la Alarma, y determina el próximo destino del Guarda como normalmente.

Proyectar Voz(Throw Voice): si no hay Alarmas activas, mueve el dado del Guarda a una loseta adyacente en cualquier dirección. Proyectar no puede moverlo a través de muros o a habitaciones con reglas especiales de movimiento, Como Puerta Secreta, Pasillo de Servicio, o Escaleras.

¿Dónde está? (Where Is He?): Pon al Guarda de tu planta en su destino actual. Si 1 o más Alarmas están activas actualmente, coloca al Guarda en la Alarma más cercana, desactiva la Alarma, después determina el siguiente destino del Guarda con normalidad.

Exprimidor (Juicer)(Habilidad Desvío de atención): Una vez por turno como una acción gratis puedes elegir una de estas opciones:

- Coge una ficha de Alarma de tu loseta actual y saca una nueva carta de Patrulla que será el nuevo destino del Guarda. Si ya tienes una ficha de Alarma de usar esta habilidad no puedes coger una segunda ficha de Alarma.
- Descarta una ficha de Alarma que hayas cogido en un turno anterior. Esto activa una Alarma en tu loseta actual.

Torre (Rook)(Habilidad Dar Ordenes): Una vez por turno, puedes gastar una acción para Mover a otro jugador 1 loseta. Ese jugador ignora los costes de movimiento adicional, como en Cerrojo o Láser. Sigue las demás reglas de movimiento con normalidad, incluyendo losetas no reveladas, Escaleras, y otros efectos de movimiento. Aplica el resto de efectos de loseta con normalidad. Si ese jugador es Movido a un Teclado Numérico bloqueado, tira 1 dado como normalmente.

Torre (Rook)(Habilidad Disfraz): Puedes gastar la primera acción de tu turno en intercambiar tu ficha de personaje con la de otro jugador. Ninguno de los dos jugadores se considera que se haya movido a la loseta, por lo que ninguno activa Alarmas, ni descarta fichas de Sigilo por Guardas, ni paga el coste de movimientos extra.

Eventos

Cambio de planes (Change of Plans): Si no hay ninguna Alarma activa, revela la siguiente carta del mazo de Patrulla como si el Guarda de tu planta hubiera llegado a su destino.

Estruendo (Crash): Si no hay alarmas activas, coloca el dado del Guarda de tu planta en tu loseta actual.

Montacargas (Freight Elevator): Coloca tu ficha de personaje en la loseta que está justo encima de tu loseta actual. Si estás en la planta superior, inmediatamente escapas si vosotros lleváis todos los Botines; si los jugadores no lleváis todos los Botines, no puedes escapar por el tejado.

Comprueba los Eventos

Después de terminar tus acciones, si usaste 2 acciones o menos, tienes que sacar una carta de Evento y ejecutarla. Algunos Eventos son beneficiosos para los Burtle Bros, pero otros pueden causar problemas. No puedes evitar sacar la carta de Evento haciendo movimiento adelante y atrás entre losetas.

Mover al Guarda

Después de completar tus acciones y eventos, mueve al Guarda de tu planta (no muevas los de las demás plantas). Si el Guarda se mueve a una loseta en la que hay un jugador, ese jugador debe descartar una de sus fichas de Sigilo. Si tienes que perder una ficha de Sigilo y no tienes ninguna, ¡¡Habéis perdido la partida!!

Velocidad de Movimiento: El Guarda se mueve en su turno tantas losetas como indica su dado. Si alguna alarma está activa la velocidad de movimiento del Guarda se incrementa temporalmente en 1 por cada alarma activa. (La velocidad de movimiento del Guarda se establece cuando el Guarda empieza su movimiento, por lo tanto las Alarmas que se activen o desactiven durante el movimiento del Guarda no cambian su velocidad de movimiento).

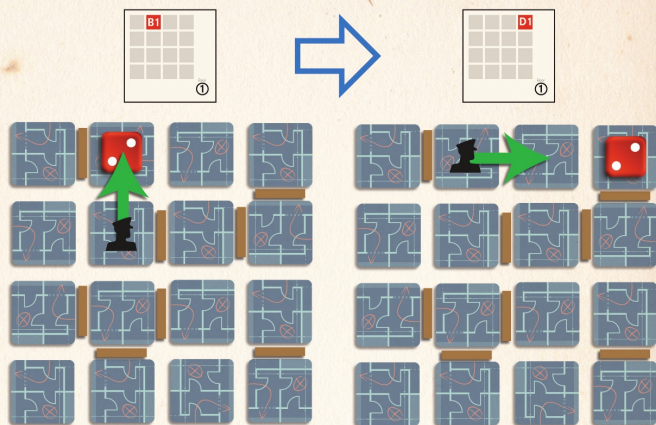
Destino: El destino del Guarda es siempre la loseta en la que está su dado. El destino en principio viene indicado por la carta de Patrulla revelada por el mazo de Patrulla, pero las Alarmas pueden mover el dado del Guarda (y con ello el destino al que se dirige).

El Guarda siempre toma el camino más corto posible hacia su destino. Si hay más de un camino a la misma distancia, el Guarda toma el camino según el sentido horario, empezando por la izquierda del Guarda. Igual que los Burtle Bros, los Guardas no pueden moverse en diagonal ni Atravesar muros. A diferencia de los Burtle Bros, los Guardas ignoran todas las reglas especiales de movimiento de las losetas, como las de las losetas Cerrojo o Pasarela, porque ellos tienen tarjetas de seguridad.

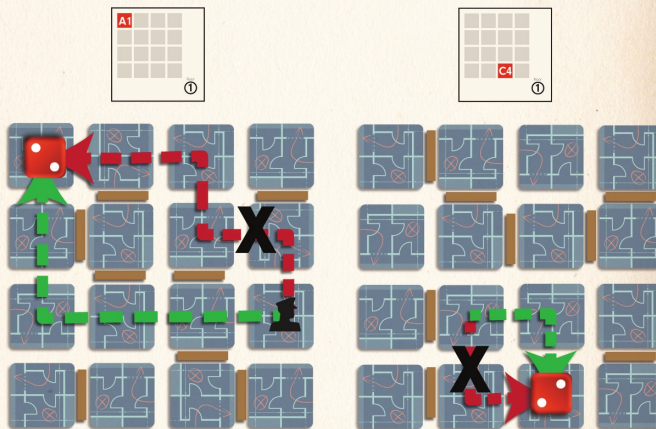
Cuando el Guarda llega al destino marcado por su dado saca la siguiente carta de Patrulla y coloca el dado de Guarda en la localización que indica la carta.

Si al Guarda aún le quedan movimientos por hacer, continua moviendo al Guarda hacia su nuevo destino.

El Guarda cambia de destino durante un turno:
Llega a su destino. Saca la siguiente carta de Patrulla, le queda un movimiento.



Coge la ruta más corta. Si hay varias elige según sentido horario.



Alarmas: Cuando una Alarma se activa, coloca una ficha de Alarma y el dado del Guarda de esa planta en la loseta en la que la Alarma se activó. Cada ficha de Alarma en la planta añade temporalmente 1 a la velocidad de movimiento del Guarda de esa planta (hasta que el Guarda desactiva la Alarma). Cada loseta puede tener sólo una ficha de Alarma en ella.

Consejos de Estrategia

Si un Guarda está a punto de encontrar a otro jugador, intenta ayudar:

- Vete a otra planta. Sólo el Guarda de tu planta se mueve al final de tu turno.
- Activa una Alarma de esa planta para cambiar el destino del Guarda.
- Realiza 2 acciones o menos en tu turno para sacar una carta de Evento y... ¡a ver si tienes suerte!

Repartir a los jugadores por distintas plantas para hacer que los Guardas se muevan más despacio.

Algunas veces es buena idea Moverse a la loseta del Guarda (sacrificando una ficha de Sigilo) si el Guarda es probable que se mueva y te encuentre de todas formas. Esto es especialmente útil cuando el Guarda está en una loseta de Alarma, porque no activas una Alarma cuando el Guarda está en la loseta.

Cuando tu equipo tiene todo el Botín, ¡lárgate lo más rápido que puedas! Si dejas el edificio, el Guarda no se mueve en tu turno.

Cuando el mazo de Patrulla está bajo, mira las cartas desechadas del mazo para averiguar cual puede ser el próximo destino del Guarda.

Que no te asusten demasiado las Alarmas, ¡solo aléjate del camino del Guarda!

Cartas al detalle

(No todas las cartas están aquí incluidas.)

Personajes

Acróbata (Habilidad de Escalar Ventanas)(Climb window):

Cuando estás en una loseta con un espacio adyacente vacío (incluyendo muros exteriores o el espacio vacío de Fort Knox), puedes gastar 3 acciones para Moverte a la loseta que esté justo encima o debajo de la tuya. Tus acciones terminan después de usar esta habilidad.

Hacker (Habilidad Distorsionador)(Jammer): Tú y los demás jugadores de tu loseta no activarán las Alarmas de Huellas, Láser o Movimiento. Esta habilidad no es opcional, así que si la usas no puedes elegir activar esas Alarmas.

Diseño avanzado de muros

En lugar de usar el diseño de preparación de las instrucciones, los jugadores experimentados pueden personalizar el diseño de los muros y hacer el juego más difícil. Para hacerlo:

- Coloca el mismo número de muros en cada planta:
 - Fácil: 2 plantas de 16 losetas con 8 muros en cada planta.
 - Medio: 3 plantas de 16 losetas con 8 muros en cada planta.
 - Difícil: 2 Plantas de 24 losetas con 12 muros en cada planta.
- Los muros deben estar entre losetas, no en la parte exterior de las plantas.
- No puede haber losetas con el acceso bloqueado.
- Para un gran desafío, crea sitios cerrados o largos pasillos con callejones sin salida.

Puedes usar el generador de diseños oficial online Burgle Bros
<http://gabob.com/burgle>

Mini Expansión: Pérdida Visual

La opción de cartas de Patrulla "Pérdida Visual" hacen que las Patrullas de los Guardas sean más impredecibles. En el calor del momento, los Burgle Bros pueden perder la pista de la localización del Guarda y ser cogidos por sorpresa...

1. Cuando montas a los Guardas, baraja 1 carta de Perdida Visual en cada mazo de Patrulla.
2. Cuando sacas una carta de Perdida Visual el Guarda deja de moverse y se saca del edificio. La próxima vez que el Guarda deba moverse, saca la siguiente carta de Patrulla y coloca al Guarda en la loseta que indique la carta. Saca otra carta de Patrulla para determinar el destino del Guarda, como lo harías normalmente. Mueve al Guarda a su nuevo destino con normalidad.

Si activas otra Alarma (en otra loseta) coloca una ficha de Alarma en esa loseta, y coloca el dado del Guarda de esa planta en la ficha de Alarma que esté más cerca del Guarda. En otras palabras, el Guarda siempre se moverá primero hacia la Alarma que tenga más cerca. Si las Alarmas están a igual distancia, los jugadores deciden a cual se dirige primero.

Cuando el Guarda entra en una loseta con una Alarma, la ficha de Alarma se quita, porque el Guarda desactiva la Alarma. Después el Guarda quita todas las fichas de Alarma de esa planta, sacais una nueva carta de Patrulla y se establece el nuevo destino del Guarda como normalmente.

Acelerando: Cuando tengas que sacar una carta del mazo Patrulla pero no queden cartas:

1. Baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo de Patrulla (*incluyendo cualquier carta de Patrulla que descartaste previamente, si estáis jugando menos de 4 jugadores*).
2. Si jugáis menos de 4 jugadores descarta el número apropiado de cartas para vuestro número de jugadores.
3. Modifica el dado del Guarda de esa planta para aumentar de forma permanente la velocidad del Guarda en 1 (hasta un máximo de 6).
4. Revela una nueva carta de patrulla para indicar el nuevo destino del Guarda como normalmente.

Final de partida

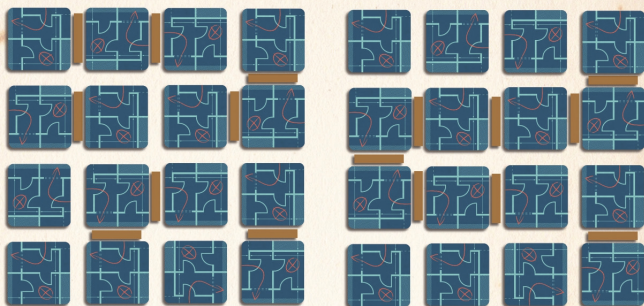
Victoria: Una vez que Revientas todas las Cajas Fuertes y tienes todo el Botín, puedes Moverte a través de las escaleras de la planta alta hasta el tejado. Después de escapar por el tejado, no tienes mas turnos. Cuando todos los jugadores hayan escapado, los Burgle Bros han completado con éxito el robo. ¡¡GANASTEIS!!

Derrota: Perdéis cuando alguien no tiene fichas de Sigilo y sucede algo que le hace descartarse de otra ficha. Descartas fichas de Sigilo cuando el Guarda entra en la loseta en la que está tu personaje o cuando tu entras en la loseta en la que está el Guarda. Otros Eventos y Botines pueden hacer que tengas que descartar fichas de Sigilo.

Cuando no tienes fichas de Sigilo pero tienes que descartar una, ya no puedes esconderte: ¡estás arrestado por los Guardas! Tu delatas a los Burgle Bros y tu equipo pierde

Más Escenarios

Modo principiantes: el Trabajo de la Oficina



Este escenario es para los nuevos miembros de Burgle Bros. Son 2 plantas y tardarás unos 45 minutos en completarlo. En "El Trabajo de la Oficina", los Burgle Bros deben robar los planos de un edificio de oficinas de alta tecnología.

Preparación

1. Separa las 3 losetas de Caja Fuerte  y las 3 de Escaleras .
2. Selecciona las 28 losetas de habitación con un círculo blanco que rodea su número de combinación (en la esquina inferior derecha). Aparta las losetas con el círculo negro; no se usan en este "trabajo".
3. Baraja esas 28 losetas, después sepáralas en 2 mazos de 14 losetas cada uno.
4. Coloca 1 loseta de Caja y 1 de Escalera en cada uno de los 2 mazos. Aparta el resto de losetas de Caja y Escaleras; No los usarás en "El Trabajo de la Oficina".
5. Baraja cada mazo de planta, después coloca cada mazo boca abajo formando una cuadrícula 4x4 para formar las 2 plantas de la Oficina.
6. Coloca 8 Muros entre las losetas de cada planta (ver dibujo arriba).
7. Sigue los pasos de preparación de las páginas 3 y 4, ignorando los pasos pertenecientes a las Planta 3.

Condiciones de Victoria: Revienta ambas Cajas Fuertes, coge su Botín, y escapa por las Escaleras de la segunda planta.

Modo Expertos: El Trabajo de Fort Knox

Este escenario es para los veteranos de los Burgle Bros. Consta de 2 plantas de 5x5 losetas y tardarás unos 90 minutos en hacerlo. En el "Trabajo de Fort Knox", los Burgle Bros deben forzar una enorme bóveda y coger los tesoros de incalculable valor que hay en su interior.

Preparación

1. Aparte 2 losetas de Caja Fuerte  y 2 de Escaleras .
2. Baraja las restantes losetas de habitación (incluyendo la tercera Caja y las terceras Escaleras), entonces sepáralas en 2 mazos con 22 losetas cada uno.
3. Coloca 1 Caja Fuerte y 1 Escaleras en cada uno de los 2 mazos.
4. Baraja cada mazo de planta, después reparte cada mazo boca abajo en cuadrículas de 5x5 (con un espacio vacío en cada planta) para formar las 2 plantas de Fort Knox. Los jugadores eligen donde colocar la casilla vacía, y el espacio vacío debe ser el mismo en ambas plantas. El espacio vacío actúa como una pared exterior. Los jugadores no pueden entrar en el espacio vacío.
5. Coloca 12 muros entre las losetas de cada planta (ver "Diseño Avanzado de Muros" en la siguiente página).
6. Ordena las cartas de Patrulla en 2 mazos por el color que indica su planta. Las cartas de Patrulla con círculo blanco son para la primera planta; las cartas de Patrulla con el círculo negro son para la segunda planta. Cuando revelas una carta de Patrulla con un triángulo rojo en la parte derecha o inferior, usa el triángulo (no la cuadrícula normal 4x4) como el destino del Guarda.
7. Baraja cada mazo de Patrulla, y coloca cada mazo cerca de su planta.
8. Pon la pieza del Guarda cerca de cada mazo de Patrulla.
9. Pon un dado rojo de Guarda cerca de cada mazo de Patrulla y mostrando los siguientes números:

Planta 1: 3 en el dado de Guarda

Planta 2: 4 en el dado de Guarda

Después, sigue las instrucciones de preparación normal de la pagina 3.

Condiciones de Victoria en Fort Knox: Revienta las 3 Cajas, coge su Botín, y escapa por la segunda planta. Cada caja tiene 7 u 8 números en su combinación. Cada loseta de la combinación debe ser Reventada una vez, incluso si está en la combinación de más de una Caja.

Cartas de los Personajes

- El jubilado "**ACROBATA**" (*The Acrobat*)

Si te mueves a una loseta con un guardia, no usas una acción y no pierdes un sigilo. Debe dejar la loseta antes de que el guardia se mueva o pierda un sigilo.

- El chico de los ordenadores "**HACKER**" (*The Hacker*)

Puede piratear la sala de ordenadores desde cualquier lugar en la misma planta.

- La experta en reconocimiento "**HALCÓN**" (*The Hawk*)

Una vez por turno como una acción gratis puedes observar a dos losetas de distancia. No puedes ver a través de las paredes. Puedes ver el otro lado de las esquinas y por las escaleras

- La experta en electrónica "**EXPRIMIDOR**" (*The Juicer*)

Por un coste de dos acciones, puedes activar una alarma en una loseta revelada en tu misma planta

- El ladrón de cajas fuertes "**REVENTADOR**" (*The Peterman*)

Tiras un dado adicional cuando tengas que lanzar dados para una caja fuerte o un teclado numérico.

- La cetrera independiente "**CUERVO**" (*The Raven*)

Como una acción gratis mueves tu ficha del cuervo a tu loseta actual. El guardia necesita dos movimientos para salir de una loseta con el cuervo.

- El experto manitas "**MECANICO**" (*The Rigger*)

Empiezas el juego con una dinamita. Cuando alguien encuentra una herramienta, pueden sacar dos y elegir una de ellas.

- El cerebro "**TORRE**" (*The Rook*)

Una vez por turno, puedes gastar una acción para mover a otro jugador una loseta. Ignora el coste extra de movimiento de Láser o Cerrojo.

- El mentalista "**OBSERVADOR**" (*The Spotter*)

Gastando una acción. Puedes revelar la carta superior del mazo de patrulla de tu misma planta.