

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



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



«Взломщики» – кооперативная игра для 1–4 игроков. Игроки становятся «Взломщиками» – элитной командой, проворачивающей невозможные ограбления. Пробреритесь внутрь, выберите и не попадитесь. Избегайте сигналов тревоги, скрывайтесь от охранников, вскройте все сейфы и доберитесь до крыши, чтобы сбежать!

Вы победите, если вскроете все сейфы, заберёте добычу и сбежите на крышу. Но если хотя бы один из вас попадётся охраннику, будучи без жетона скрытности, – вы проиграете. Под давлением попавший в плен выдаст всю команду Взломщиков!

### ПОДГОТОВКА

#### Ограбление банка – стандартный сценарий игры

3 этажа, 2–4 игрока, 90 минут

Другие сценарии см. на стр. 12

В этой игре ваша цель – ограбить элитный банк. В банке есть несколько сейфов с бесценной добычей, которую вам нужно украсть.

#### Подготовьте здание:

1. Достаньте из общей стопки 3 тайла сейфа и 3 тайла лестницы .
2. Перемешайте оставшиеся 42 тайла комнат и разделите их на стопки для 3 этажей, в каждой – по 14 штук.
3. Положите 1 тайл сейфа и 1 тайл лестницы в каждую стопку.
4. Перемешайте стопки по отдельности и выложите тайлы комнат квадратами 4×4, сформировав таким образом этажи банка. Положите тайл крыши рядом с третьим этажом.
5. Расставьте 8 стен между комнатами на каждом этаже (см. схему «Ограбление банка» на следующей странице). Если между комнатами есть стена, они не считаются соседними.

Колода инструментов

Колода добычи

Колода событий

Колода патруля

Жетоны скрытности

Фигурка охранника

Фигурка игрока

Кубики вскрытия сейфа

Жетоны:

- взлома
- вскрытия сейфа
- тревоги
- спуска
- доступа

Колода событий

Колода добычи

Колода инструментов

Этаж 1

Этаж 2

Этаж 3

Тайл крыши

1

2

3

4

А

Б

В

Г

Ограбление банка

3 шага

4 шага

2 шага



## Подготовьте охрану

1. Разложите карты патруля в 3 колоды, ориентируясь по номеру этажа в правом нижнем углу.
2. Перетасуйте каждую колоду патруля и положите каждую рядом с соответствующим этажом. Если играет меньше 4 игроков, уберите из каждой колоды указанное количество карт, не просматривая их:

**3 игрока:** уберите 3 карты

**2 игрока:** уберите 6 карт

**1 игрок:** уберите 9 карт




3. Поставьте фигурку охранника рядом с каждой колодой патруля.
4. Положите кубик цели охранника (красный) рядом с каждой колодой. Выставьте на кубиках значения в зависимости от этажа:

**Этаж 1:** 2


**Этаж 2:** 3

**Этаж 3:** 4


## Подготовьте события, инструменты и добычу

1. Разложите события , инструменты  и добычу  по разным колодам.
2. Перетасуйте каждую колоду отдельно, затем положите колоды рядом с полем лицевой стороной вниз.

## Соберите команду

1. Каждый игрок вытягивает случайную карту персонажа и выбирает сторону карты, которой он будет играть в этой партии. У каждого персонажа есть особая способность, которую может использовать игрок, вытянувший эту карту. *Сторона с надписью «ПРОДВИНУТЫЙ НАВЫК»* рекомендуется только опытным игрокам.
2. Игроки берут фигурки своих персонажей и по 3 жетона скрытности. Жетоны скрытности  отражают вашу возможность ускользнуть от охранника в последний момент (но скрываться вечно вы не сможете).

## Начинайте миссию!

1. Откройте верхнюю карту из колоды патруля первого этажа.
2. Поставьте фигурку охранника в указанную картой патруля комнату.
3. Выберите любую комнату первого этажа, через которую вы войдёте в здание. Откройте выбранную комнату (переверните тайл этой комнаты лицевой стороной вверх) и пометьте её как вход с помощью жетона спуска . Каждый игрок в начале своего первого хода должен поставить фигурку своего персонажа на вход. Это не вызывает эффекты комнаты. Например, сигнал тревоги не включится из-за того, что вы оказались тут, но после вашего первого действия эффекты начинают работать в полную силу.
4. Откройте следующую карту из колоды патруля первого этажа. Положите кубик цели охранника первого этажа в указанную комнату. Охранник пойдёт туда, так что старайтесь не вставать на его пути, чтобы не пришлось сбрасывать жетон скрытности!
5. Первым ходит тот, кто последним снимал деньги со счёта в банке.

Для победы вскройте все 3 сейфа и сбегите с добычей через лестницу третьего этажа на крышу, не попавшись охранникам.

## ХОД ИГРЫ

В свой ход:

### 1. Совершите до 4 действий

### 2. Разыграйте событие

(только если совершили 2 действия или меньше)

### 3. Передвиньте охранника на вашем этаже

Далее ход передаётся по часовой стрелке.

## Совершайте действия

Совершите до 4 действий из списка ниже. Вы можете совершать действия в любой последовательности, а также совершать одно действие несколько раз за ход.

**Заглянуть в комнату:** Откройте соседнюю комнату (переверните тайл этой комнаты лицевой стороной вверх). Вы не заходите в комнату, но она становится открытой для всех игроков. Вы не можете заглядывать в комнаты, расположенные по диагонали, и не можете заглядывать сквозь стены. Вы должны вслух объявить своё действие — заглянуть или зайти — перед открытием комнаты.

Заглянуть в комнату — безопасный способ обнаружить сигнал тревоги и при этом не включить его, однако это медленнее, чем сразу зайти в комнату.

**Зайти в комнату:** Зайдите в соседнюю комнату. Вы не можете заходить в комнаты, расположенные по диагонали, и не можете заходить сквозь стены.

Если вы зашли в комнату, где находится охранник, вы должны сбросить 1 жетон скрытности. (Если вы должны сбросить жетон, но не можете, то вы проиграли!) Жетон сбрасывается только из-за движения (вашего или охранника): вы можете совершать другие действия в комнате, где стоит охранник, жетон скрытности при этом не сбрасывается.

Вы можете зайти в комнату, даже если она ещё не открыта. Когда вы заходите в комнату, которая ещё не открыта, откройте эту комнату (переверните её тайл) и следуйте указаниям на ней (это считается частью действия «Зайти»). Например, комната с лазерным периметром требует 2 действия для входа без включения сигнала тревоги; если вы потратили только одно действие, чтобы зайти, включится сигнал тревоги.

На некоторых тайлах комнат есть символы, обозначающие требования для входа. Если вы не можете или не хотите выполнить эти требования, происходит следующее:



**Символ «стоп»:** вы не можете попасть в эту комнату. Вы остаётесь в предыдущей комнате. (Это не считается повторным входом в предыдущую комнату.)



**Символ тревоги:** вы успешно зашли внутрь, но в комнате включается сигнал тревоги. Охранник двинется в сторону этой комнаты, чтобы проверить её (подробнее см. раздел «Тревога» ниже). Если охранник уже находится в этой комнате, сигнал тревоги не включается.

Когда вы заходите на этаж без охранника, сразу же определите положение охранника и его цель по тем же правилам, что и при подготовке игры:

1. Откройте верхнюю карту из колоды патруля этого этажа.
2. Поставьте фигурку охранника в указанную картой патруля комнату.
3. Откройте следующую карту из колоды патруля этого этажа. Положите кубик цели охранника этого этажа в указанную комнату.

**Взломать сервер:** Если вы находитесь в серверной, положите жетон взлома в эту комнату. В одной серверной может находиться не более 6 жетонов взлома.

Когда из-за действия игрока должен включиться сигнал тревоги, этот игрок может сбросить жетон взлома, чтобы сигнал не включался. Жетон можно сбросить только из серверной того же типа, что и комната, в которой выключается сигнал тревоги (биометрический замок, лазерный периметр или датчик движения). Жетоны взлома выключают сигналы тревоги на любом этаже, независимо от расположения серверных.

**Положить кубик на сейф (стоимость — 2 действия):** Положите кубик вскрытия сейфа (зелёный) на сейф, в комнате с которым вы находитесь. Тем самым вы тратите 2 действия из 4 (все 2 действия нужно потратить сразу же). На только что открытом сейфе нет кубиков, так что вам нужно положить туда кубик хотя бы раз, прежде чем пытаться вскрыть сейф. На одном сейфе может лежать не более 6 кубиков.



Вы можете класть кубик на сейф, даже если вы уже использовали все кубики из комплекта игры. Используйте другие жетоны (или подручные материалы), чтобы отслеживать, сколько кубиков лежит на каждом сейфе.

**Вскрыть сейф:** Бросьте все кубики, уже лежащие на сейфе, в комнату с которым вы находитесь.

Чтобы вскрыть сейф, вы должны узнать комбинацию. Для этого необходимо открыть все 6 комнат в том же ряду и колонке, что и комната с сейфом. Комбинация состоит из 6 цифр, указанных в правом нижнем углу этих комнат. (Заглядывайте и заходите в эти комнаты, чтобы открыть их.)

Если цифра, выпавшая на любом кубике, совпадает с цифрой на открытой комнате, накройте цифру на этой комнате жетоном вскрытия сейфа. Если есть несколько открытых комнат с одинаковыми цифрами, накройте жетоном каждую, даже если эта цифра выпала только на одном кубике. Не обязательно узнавать всю комбинацию, прежде чем

начинать вскрывать сейф. Однако жетоны вскрытия сейфа кладутся только на открытые (на момент броска) комнаты.

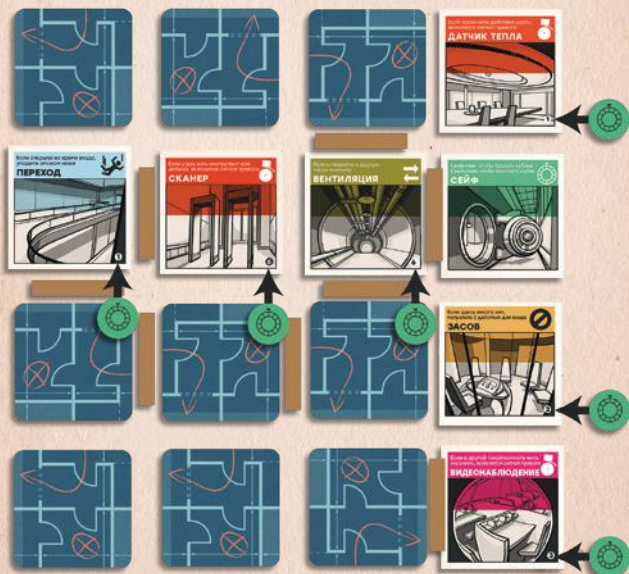
Как только вы закончили вскрывать сейф (все 6 цифр в комбинации накрыты жетонами вскрытия сейфа), сделайте следующее:

1. Возьмите инструмент (вытяните карту из колоды инструментов). *Инструменты — полезные вещи, которые вы можете использовать во время своего хода.*
2. Возьмите добычу (вытяните карту из колоды добычи). *Добыча ценна, но часто мешает вам во время операции.*
3. Увеличьте скорость охранника на вашем этаже и охранников на каждом этаже под вашим на 1 шаг (увеличьте значения на соответствующих кубиках на 1). Например: вскрытый сейф на втором этаже ускоряет охранников на втором и первом этажах на 1 шаг. Охрана знает о вскрытом сейфе и готова бросить все силы на ваши поиски!

Если вы не закончили вскрывать сейф, верните все кубики на сейф. Позднее вы сможете бросить их ещё раз.

## Разыграйте событие

Если вы закончили совершать действия, причём потратили 2 действия или меньше, вы должны вытянуть карту события и следовать указаниям на ней. Некоторые события могут помочь команде, некоторые вызывают ещё больше проблем. Вы не можете уклониться от события, просто зайдя в соседнюю комнату и вернувшись обратно.



Вскрывая сейф, накрывайте каждую цифру в комбинации жетоном взлома.

## Передвиньте охранника

Если ваши действия и события закончились, охранник на вашем текущем этаже двигается — передвиньте его фигурку на количество шагов, равное его скорости (охранники на других этажах остаются на месте). Когда охранник приходит в комнату с игроком, игрок должен немедленно сбросить 1 жетон скрытности (если вы должны сбросить жетон скрытности, но его у вас нет, вы проиграли!).

**Скорость движения:** Значение на кубике цели охранника показывает его скорость: сколько тайлов комнат он проходит, когда двигается. Если на этаже включены сигналы тревоги, скорость охранника на этом этаже временно увеличена на 1 шаг за каждый (включённые и выключенные во время движения охранника сигналы тревоги не влияют на его текущую скорость; она определяется перед началом его движения).

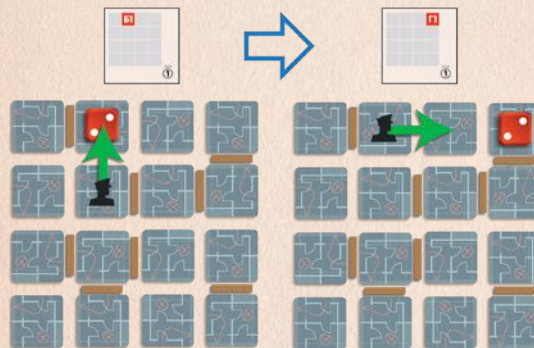
**Цель охранника:** У охранника всегда есть цель — тайл комнаты, на котором лежит кубик цели охранника. В начале игры цель определяется верхней картой из колоды патруля, но сигналы тревоги перемещают кубик цели охранника (и вместе с ним цель охранника).

Охранник всегда движется к своей цели самым коротким путём. Если есть несколько одинаково коротких путей, охранник выберет тот, что следует по часовой стрелке (по левую руку от охранника). Как и Взломщики, охранник не может двигаться сквозь стены и по диагонали; однако охранник игнорирует все специальные эффекты комнат на своём пути (например, эффекты засова и тайного прохода), ведь у него есть пропуск во все помещения.



Выберите самый короткий путь. Если есть два возможных пути, выберите тот, что идёт по часовой стрелке.

Когда охранник достиг своей цели, откройте следующую карту патруля и положите кубик цели охранника в новую комнату. Если охранник потратил не все свои шаги, он продолжает двигаться к новой цели.



Цель охранника сменилась в течение хода:

Охранник достигает цели. Вытяните следующую карту патруля, у охранника остался 1 шаг.

**Тревога:** Когда включается сигнал тревоги, положите жетон тревоги и кубик цели охранника в комнату, где включился сигнал. Каждый сигнал тревоги временно добавляет к скорости охранника на этом этаже 1 шаг (пока охранник не выключит сигнал). В каждой комнате может быть только один жетон тревоги.

Если включился ещё один сигнал тревоги (в другой комнате), положите в неё жетон тревоги, но держите кубик цели охранника на сигнале тревоги, ближайшем к охраннику. Другими словами, охранник всегда пойдёт к ближайшему сигналу. Если расстояние одинаковое, то игроки сами решают, к какому сигналу охранник пойдёт сначала.

Когда охранник оказывается в комнате с сигналом тревоги, жетон тревоги сбрасывается — охранник выключает сигнал. Как только все сигналы на этаже выключены (и не осталось жетонов тревоги), откройте новую карту патруля как обычно.



**Ускорение:** Если вы должны взять карту из колоды патруля, а колода закончилась:

1. Перетасуйте карты патруля в сбросе этого этажа, чтобы сформировать новую колоду патруля (включая те карты, которые вы сбросили ранее, если играет меньше 4 игроков).
2. Если играет меньше 4 игроков, сбросьте соответствующее количество карт (см. раздел «Подготовьте охрану»).
3. Увеличьте значение на кубике цели охранника этого этажа на 1, чтобы увеличить скорость охранника на 1 шаг до конца игры (6 – максимум).
4. Откройте новую карту патруля, чтобы определить новую цель охранника (как обычно).

### Конец игры

**Победа:** Если ваша команда вскрыла все сейфы и взяла всю добычу, то вы можете зайти с лестницы на последнем этаже на крышу здания. На крыше находится вертолётная площадка, где Взломщик уже ждёт вертолёт. Если вы сбежали на крышу, игра для вас заканчивается – у вас больше нет ходов. Поставьте фигурку своего персонажа на тайл крыши. Когда все игроки сбежали на крышу, миссия Взломщиков считается выполненной – вы победили!

**Поражение:** Вы проигрываете, если у вас не осталось жетонов скрытности и происходит что-то, что требует сброса ещё одного жетона. Вы сбрасываете жетон, если заходите в комнату с охранником или же охранник приходит к вам. Некоторые события и добыча также могут заставить вас сбросить жетон скрытности.

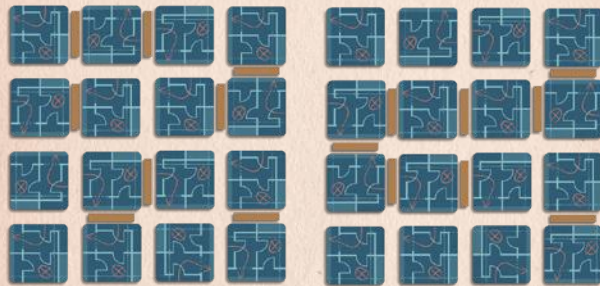
Если у вас не осталось жетонов скрытности, а вы должны сбросить жетон, вы больше не можете прятаться: охрана вас арестовывает! Вы сдаёте имена ваших поделщиков, и вся команда проигрывает.

## ДРУГИЕ СЦЕНАРИИ



### Вводная игра: Проникновение в офис

(2-4 игрока, 2 этажа, 45 минут)

Это тренировочная миссия для новых рекрутов команды Взломщиков: нужно выкрасть планы из высокотехнологичного офисного здания.



### Подготовьте здание:

1. Достаньте из общей стопки 3 тайла сейфа  и 3 тайла лестницы .
2. Найдите 28 тайлов комнат с белым кружком вокруг цифры в правом нижнем углу. Отложите в сторону тайлы с чёрным кружком – они не понадобятся в этой миссии.
3. Перемешайте 28 тайлов комнат, сформируйте 2 стопки по 14 штук.
4. Положите 1 тайл сейфа и 1 тайл лестницы в каждую стопку. Отложите в сторону оставшиеся тайлы сейфа и лестницы – они не понадобятся в этой миссии.
5. Перемешайте стопки по отдельности и выложите тайлы комнат лицевой стороной вниз квадратами 4x4, чтобы сформировать этажи здания. Положите тайл крыши рядом со вторым этажом.
6. Расставьте 8 стен между комнатами на каждом этаже (см. схему выше).
7. Следуйте указаниям на страницах 3 и 4, игнорируя все инструкции для третьего этажа.



**Успешное проникновение в офис (победа):** Вскройте оба сейфа, возьмите из них добычу и сбегите через лестницу на втором этаже.

## Продвинутая игра: Форт Нокс

(2–4 игрока, 2 этажа, 90 минут)

Этот сценарий — для бывалых Взломщиков. Структура этого здания сильно отличается: два этажа 5×5. В этой миссии Взломщики должны проникнуть в огромное хранилище, чтобы похитить бесценное сокровище.

### Подготовьте здание:

1. Достаньте из общей стопки 2 тайла сейфа  и 2 тайла лестницы .
2. Перемешайте все оставшиеся тайлы комнат (включая третьи тайлы сейфа и лестницы), затем разделите их на две стопки по 22 штуки в каждой.
3. Положите 1 тайл сейфа и 1 тайл лестницы в каждую стопку.
4. Перемешайте стопки по отдельности, а затем выложите из карт каждой квадрат 5×5 (с одним пустым местом на каждом этаже), чтобы сформировать два этажа банка. Игроки сами решают, где будет находиться пустое место, и оно должно быть в одинаковом месте на обоих этажах. Пустое место считается внешней стеной, зайти в него нельзя. Положите рядом со вторым этажом тайл крыши.
5. Возьмите 12 стен для каждого этажа и расставьте их между комнатами (подробнее в разделе «Усложнённая расстановка стен» на следующей странице).
6. Разделите карты патруля на две колоды по цветовому обозначению. Карты с белым кружком для первого этажа, карты с чёрным кружком — для второго. Если на карте патруля есть красный треугольник, то это — цель охранника (вместо красного квадрата для раскладки 4×4).
7. Перетасуйте обе колоды патруля, положите каждую рядом с соответствующим этажом.
8. Поставьте фигурку охранника рядом с каждой колодой патруля.
9. Положите кубик цели охранника рядом с каждой колодой патруля. Выставьте на кубиках значения в зависимости от этажа:  
**Этаж 1: 3                      Этаж 2: 4**
10. Следуйте остальным указаниям для подготовки партии на странице 3.

**Успешное ограбление Форты Нокс (победа):** Вскройте 3 сейфа, возьмите всю добычу и сбегите через лестницу на втором этаже. Каждая комната в комбинации должна быть открыта и взломана 1 раз, даже если она используется в комбинации 2 сейфов разом.

### Усложнённая расстановка стен

Вместо того, чтобы использовать схемы из правил, опытные игроки могут расставить стены по-другому для усложнения игры. Чтобы расставить стены, следуйте правилам:

- Ставьте равное количество стен на каждом этаже:  
Простой: 2 этажа (по 16 тайлов комнат) с 8 стенами на каждом  
Средний: 3 этажа (по 16 тайлов комнат) с 8 стенами на каждом  
Сложный: 2 этажа (по 24 тайла комнат) с 12 стенами на каждом
- Стены должны быть расставлены между тайлами, не с наружной стороны этажей.
- Ни одна комната не должна быть полностью отрезанной от остальных.
- Для повышения сложности создавайте узкие и длинные коридоры, ведущие в тупик.

Также можете воспользоваться генератором расстановки стен: <http://gabob.com/burgle>



## Мини-дополнение: Потеря из виду

Дополнительные карты патруля «Потеря из виду» могут добавить охранникам непредсказуемости. В разгаре ограбления команда может потерять охранника из виду, а это может преподнести пару неприятных сюрпризов...

1. Во время подготовки охраны замешайте по одной карте «Потеря из виду» в каждую колоду патруля.
2. При открытии этой карты охранник теряет оставшиеся шаги, его фигурка убирается из здания. В следующий раз, когда охранник на этом этаже должен будет передвинуться, откройте карту патруля и поставьте фигурку охранника в указанную комнату. После этого откройте ещё одну карту патруля, чтобы определить новую цель охранника (как обычно). Передвиньте охранника по направлению к новой цели (как обычно).

## Стратегические подсказки

Если охранник вот-вот найдёт другого игрока, попытайтесь чем-нибудь помочь:

- Уйдите на другой этаж, чтобы охранник на этом этаже остался неподвижным после вашего хода.
- Включите сигнал тревоги на этаже, чтобы охранник сменил цель.
- Потратьте 2 действия, чтобы разыграть событие – и надейтесь на лучшее!

Распределитесь по этажам здания, чтобы замедлить охранников.

Иногда пойти навстречу охраннику – наилучший вариант, особенно если он всё равно вас увидит. Тем самым вы жертвуете жетоном скрытности, но сигнал тревоги при вашем входе не включится, потому что нельзя включить сигнал тревоги в комнате с охранником.

Как только вся добыча у вашей команды на руках, выбирайтесь как можно быстрее! В ход вашего побега на крышу охранник не двигается, потому что вы больше не находитесь на его этаже.

Если колода патруля почти закончилась, просмотрите сброшенные карты патруля, чтобы понять, куда вскоре может передвинуться охранник. Не бойтесь сигналов тревоги – просто сойдите с пути охранника!

## РУКОВОДСТВО К КАРТАМ И ТАЙЛАМ

*Здесь описаны не все карты и тайлы*

### Инструменты:

Взяв инструмент, положите его рядом с картой вашего персонажа, чтобы использовать в нужный момент. Игроки в одной комнате могут передавать инструменты друг другу (при согласии обеих сторон), не тратя действие. Оказавшись в комнате с инструментом, можете взять его, не тратя действие. Использование инструмента не считается действием, но использовать его можно только во время своего хода.

### Добыча:

При вскрытии сейфа возьмите добычу и положите её рядом с картой вашего персонажа. Ваша команда должна сбежать вместе со всей добычей. Если добыча осталась позади, вы проиграли! Если у игрока есть добыча, то она оказывает на него негативный эффект (указан на карте). Игроки в одной комнате могут передавать добычу друг другу (при согласии обеих сторон), не тратя действие. Оказавшись в комнате с добычей, можете взять её, не тратя действие.

### Особенности карт:

Эффекты некоторых карт указывают на комнату этажом выше/ниже или комнату сверху/снизу. Это указание относится к комнате, находящейся в том же ряду и в той же колонке, что и ваша текущая комната, но на этаже с номером на 1 больше/меньше.

Когда эффект игры говорит «не считается входом», это значит, что текст, описывающий вход, игнорируется (например, при входе в комнату с символом тревоги или с символом «стоп»).

### Пояснения к эффектам некоторых карт:

**ВЗРЫВНОЕ УСТРОЙСТВО:** Положите жетон лестницы в вашу комнату, если хотите создать лестницу вверх, и в комнату этажом ниже, если хотите создать лестницу вниз. Теперь игроки могут пользоваться комнатой с жетоном как лестницей.

**ВОРОН** (действие **Помеха**): Ворона останется на месте до тех пор, пока вы не отправите её в другую комнату (действием **Помеха**).

**ДОВЕРИТЬСЯ ИНТУИЦИИ:** При входе в комнату с требованиями для входа считайте, что потратили 1 действие на вход. Таким образом в комнате с кодовым замком нужно будет бросить 1 кубик. В комнату с засовом зайти не получится. А в лазерном периметре включится сигнал тревоги.

**ЗОЛОТОЙ СЛИТОК:** Когда вы берёте золотой слиток, найдите в колоде добычи ещё один золотой слиток и поместите его в комнату с только что вскрытым сейфом. Затем перетасуйте колоду добычи. Ваша команда должна унести оба золотых слитка, чтобы победить. Каждый игрок может иметь не более одного слитка, при этом вы можете передавать золотой слиток друг другу как обычно.

**КЛЮЧ-КАРТА:** Если игрок с ключ-картой не находится в комнате с сейфом, вы не можете бросать кубики, лежащие на этом сейфе (то есть, не можете вскрыть этот сейф).

**КАРТИНА:** Вы всё ещё можете заходить в потайные двери и в вентиляции и выходить из них в соседние комнаты как обычно.

**МАРКА:** Пока марка у вас, вы должны разыграть событие, если совершили 3 действия или меньше (а не 2 действия или меньше как обычно).

**ПЕРСИДСКИЙ КОТЁНОК:** Если вы взяли персидского котёнка, приготовьте жетон с его изображением. Пока котёнок у вас, бросайте кубик в начале каждого своего хода. Если выпало 1 или 2, положите жетон котёнка в соседнюю с вами комнату, ту, что ближе к опасной комнате: к лазерному периметру, датчику движения или биометрическому замку (если на вашем этаже нет ни одной такой открытой комнаты, ничего не происходит).

Находясь с персидским котёнком в одной комнате, можете, не тратя действие, взять его.

Пока жетон котёнка в игре, считается, что котёнка нет ни у одного из игроков, а значит, игроки не могут победить, пока не возьмут его. Если персидский котёнок в игре, не бросайте за него кубик (котёнок не двигается). Также из-за жетона котёнка в комнате не включается сам по себе сигнал тревоги и не срабатывают никакие прочие эффекты.

**ПОДАТЬ ГОЛОС:** Нельзя двигать охранника сквозь стены и с помощью особых комнат (потайной двери, вентиляции и лестницы).

**ПРОКЛЯТЫЙ КУБОК:** Если у вас не осталось жетонов скрытности, эффект карты не работает (вы не проигрываете игру мгновенно).

**ПУТАНИЦА:** Если на этаже включён сигнал тревоги, вместо этого поместите охранника в ближайшую комнату с сигналом, затем сбросьте этот жетон тревоги и определите новую цель охранника как обычно.

**ТИАРА:** Пока тиара у вас, вы должны сбрасывать один жетон скрытности всякий раз, когда заходите в комнату, соседнюю с охранником (или в саму комнату с охранником). Это свойство работает только во время вашего движения (не во время движения охранника).

## Тайлы комнат

**АТРИУМ:** Из этой комнаты вы можете заглянуть в соседнюю (как обычно) или в соответствующую комнату этажом выше или ниже вашего. Если охранник оказывается в комнате прямо над или под атриумом, пока вы здесь, он видит вас, поэтому вы должны сбросить жетон скрытности.

**БИОМЕТРИЧЕСКИЙ ЗАМОК:** Когда вы заходите в эту комнату, включается сигнал тревоги. Единственный способ этого избежать — сбросить жетон взлома из соответствующей серверной (или использовать отменяющую сигнал тревоги способность персонажа или инструмент).

**ВЕНТИЛЯЦИЯ:** В игре 2 комнаты с вентиляцией. Если обе вентиляции открыты, игроки могут заходить из одной вентиляции в другую за 1 действие, вне зависимости от того, на каких этажах окажутся обе комнаты.

**ВИДЕОНАБЛЮДЕНИЕ:** Охранники в комнате с видеонаблюдением видят все остальные комнаты с видеонаблюдением на любом этаже. Если вы оказываетесь в одной комнате с видеонаблюдением, а охранник — в другой (даже если охранник проходит через комнату с видеонаблюдением), в вашей комнате включается сигнал тревоги. Жетон скрытности вы при этом не сбрасываете.



**ДАТЧИК ДВИЖЕНИЯ:** Если вы зашли в эту комнату и вышли из неё в течение одного хода, включается сигнал тревоги. Сигнал тревоги не включится, если остановитесь здесь до своего следующего хода.

**ДАТЧИК ТЕПЛА:** Если вы закончили совершать действия (сделали своё последнее действие в этом ходу) здесь, включится сигнал тревоги. Если вы оказались здесь во время чужого хода, сигнал тревоги останется выключенным.

**ЗАСОВ:** Если в этой комнате есть другой игрок или охранник, вы можете зайти сюда как обычно (зайдя в комнату с охранником, вы сбросите жетон скрытности). Иначе требуется 3 действия, чтобы зайти в эту комнату. Если у вас не хватает действий, вы остаётесь на месте (например, если зашли сюда, предварительно не заглянув).


**КОДОВЫЙ ЗАМОК:** Заходя в эту комнату, вы должны угадать пароль. Для этого возьмите кубик и бросьте его.

Если выпала 6, вы угадали. Зайдите в комнату и положите в неё жетон доступа, чтобы показать, что ваша команда знает пароль. Любой игрок теперь может заходить сюда, не угадывая пароль.

Если 6 не выпала, вы не угадали. Вы тратите это действие, чтобы зайти, но остаётесь там же, где и были. Если вы в этот же свой ход тратите ещё действия на то, чтобы зайти сюда, бросайте 1 дополнительный кубик при каждой следующей попытке.

Например, если вы потратили 4 действия в свой ход, чтобы зайти сюда, вы бросите 1 кубик первый раз, 2 кубика — второй, 3 — третий и 4 — четвёртый.

Если вы оказались в комнате с кодовым замком без жетона доступа (например, в начале игры), можете уйти отсюда как обычно, но, чтобы зайти сюда, вы должны будете снова угадать пароль.

**ЛЕСТНИЦА:** Если вы открыли комнату с лестницей, положите жетон спуска  в соответствующую комнату этажом выше. Вы можете заглядывать в эту комнату и заходить в неё (это считается действием зайти), а также можете заходить оттуда в комнату с лестницей.

После того как ваша команда подберёт всю добычу, можете потратить 1 действие, чтобы выйти на крышу через лестницу на последнем этаже (переместив фигурку своего персонажа на тайл крыши и тем самым закончив игру за своего персонажа).

**ЛАБОРАТОРИЯ:** Первый игрок, зашедший в лабораторию, берёт инструмент (тянет карту из колоды инструментов).

**ЛАЗЕРНЫЙ ПЕРИМЕТР:** Вход в эту комнату стоит 2 действия. Если вы не можете или не хотите тратить их или сбрасывать жетон взлома из соответствующей серверной, включается сигнал тревоги.

**ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ:** Вы можете зайти в эту комнату из любой соседней, даже сквозь стену. Из этой комнаты сквозь стену ни заглянуть, ни зайти нельзя. Охранники не знают про потайные двери, поэтому не двигаются сюда сквозь стены.

**СЕЙФ:** Вы должны находиться в комнате с сейфом, если хотите положить кубик на сейф или бросить кубики на сейфе. Изначально на сейфах нет кубиков, и на каждом сейфе может лежать максимум 6 кубиков.

**СЕРВЕРНАЯ:** Всего в игре 3 серверных: отвечающие за датчики движения, за биометрические замки и за лазерные периметры. Находясь в серверной, игрок может за 1 действие положить в неё жетон взлома (максимум 6 жетонов в одной серверной). Когда игрок оказывается в комнате, совпадающей по типу с серверной, он может сбросить 1 жетон из этой серверной, чтобы сигнал тревоги не включился. Запасите жетоны заранее, чтобы избежать проблем в будущем.

**СКАНЕР:** Если вы заходите сюда и у вас есть инструмент или добыча, включается сигнал тревоги. Если у вас нет ни инструмента, ни добычи, ничего не происходит.

**ТАЙНЫЙ ПРОХОД:** Если эта комната открылась, когда игрок зашёл в неё, то он падает в комнату этажом ниже. Само падение не считается входом в комнату, и вам не надо тратить действия, чтобы попасть туда. Также, если при падении вы оказались в комнате с охранником, вы не сбрасываете жетон скрытности.

Если эта комната на первом этаже, ничего не происходит.

Если вы пришли в эту комнату после её открытия, вы не падаете. Вы можете зайти в комнату этажом ниже за 1 действие (как обычно). При этом эффекты входа в комнату этажом ниже не сработают (например, эффекты засова или биометрического замка). Проход работает только в одну сторону: подняться через него на этаж выше нельзя.

**УБОРНАЯ:** В уборной есть 3 кабинки, в которых можно спрятаться. Открыв эту комнату, положите в неё 3 жетона скрытности. Любой игрок может сбрасывать эти жетоны скрытности вместо своих, пока он находится в уборной. Забрать жетоны из уборной нельзя.

**ФОЙЕ:** Охранники видят эту комнату из всех соседних комнат, но не сквозь стены. Если охранник оказывается в соседней комнате, а вы в это же время оказываетесь в фойе (и между вами нет стены), то вы должны сбросить жетон скрытности. Если охранник войдёт в фойе, вы должны будете сбросить ещё один жетон (как обычно).

## **Благодарности:**

**Мэтту Ликоку** за развитие кооперативных игр.

**Райану Голдсберри** за великолепные рисунки.

**Роберту Шиве** за крутые дизайнерские решения.

**Хейко Гюнтер** за креативное руководство.

**Альберту Парку** за видео для Кикстартера.

**Вирджинии Критчфилд** за оформление тайлов комнат, карт инструментов и добычи.

**Эрику Доддсу** за менторство.

**Чарльзу Полензани** за PNP и поддержку с эскизами.

**Ребятам с Кикстартера** за поддержку и идеи!

Моим трём потрясающим детям и моей жене и музе, Никки.

[BurgleBros.com](http://BurgleBros.com)

## **Русское издание игры**

**Руководитель проекта:** Александр Дробышев

**Редактор:** Константин Судариков

**Перевод:** Элина Ченцова

**Вёрстка:** OWL Agency

Вопросы, идеи и комментарии высылайте на адрес  
[support@choochoogames.ru](mailto:support@choochoogames.ru)



