

DUS JIJ WILT EEN BANK BEROVEN?

Gefeliciteerd, dan heb je het juiste spel in handen!

De fijne kneepjes van het betere jatkwerk leer je namelijk door... een bank te beroven! Maak daarbij gebruik van de blauwdruk van de bank, een vluchtauto, pepperspray en meer.

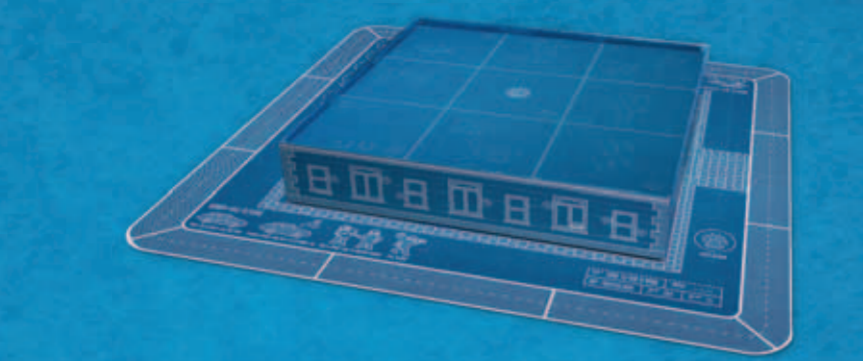
In FASE 1 ga je de plattgrond van de bank verkennen. Dan volgt een spannende FASE 2, waarin jullie samen de inbraak gaan plannen. Dan is het tijd om jullie meesterplan uit te voeren en in FASE 3 de bank te beroven! Maar pas op, de bewakers hebben zo hun eigen tactieken om een bankoverval te verijdelen... en zullen alles op alles zetten om jullie tegen te houden.

** Even serieus: natuurlijk leert dit spel je NIET ECHT hoe je een bank moet beroven. Je bent toch zeker geen bankrover?!*

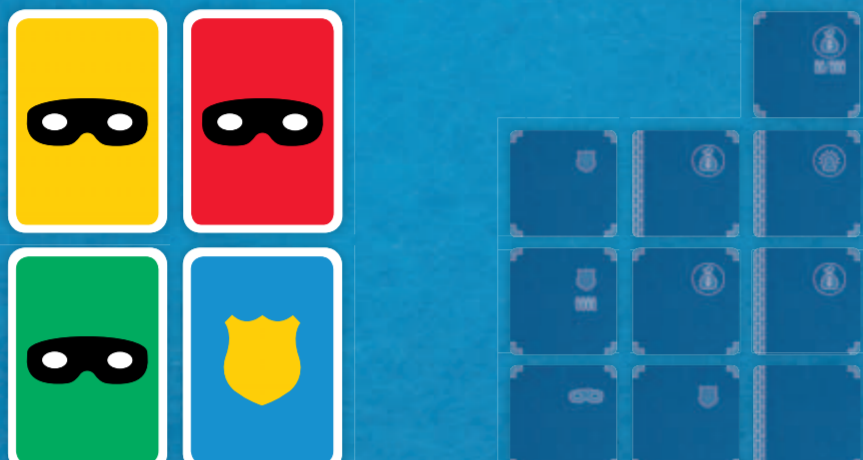


Spelregels

INHOUD



Spelbord met plattgrond en 1 rondweg (4 puzzelstukken)



45 bankroverkaarten (geel, rood, groen) en 15 bankkaarten (blauw)



3 bankrovers (geel, rood, groen), 3 bewakers (blauw), 1 vluchtauto

10 kamertegels

DOEL VAN HET SPEL

De bankrovers winnen dit spel door samen het benodigde aantal geldzakken te stelen voor het einde van de derde ronde. De bank moet de bankrovers tegenhouden om het spel te winnen.



2-3 spelers: de bankrovers moeten 4 geldzakken stelen om te winnen. Lukt dit niet? Dan wint de bank.



4 spelers: de bankrovers moeten 5 geldzakken stelen om te winnen. Lukt dit niet? Dan wint de bank.

VOORBEREIDING

KAARTEN EN SPELERS

Bepaal wie de bank is. Die speler pakt de stapel blauwe kaarten en speelt het spel met de blauwe bewakers. Speel je met 2-3 spelers? Dan heeft de bank twee bewakers. Zijn jullie met 4 spelers? Dan heeft de bank drie bewakers.

De andere spelers zijn de bankrovers. Iedere speler pakt een bankrover en de stapel kaarten in dezelfde kleur. Speel je het spel maar met 2 spelers? Dan speelt degene die de bankrover is met twee bankrovers plus de bijbehorende stapels kaarten. Jullie spelen het spel verder hetzelfde als met 3 spelers.

De bankrovers vormen een dievenbende en werken dus samen tegen de bank!



2-3 spelers



4 spelers

PLATTGROND EN KAMERTEGELS

Plaats de onderkant van de doos in het midden van de tafel en leg het spelbord met de plattgrond erin. Leg de rondweg vervolgens om de doos, zoals afgebeeld.

Je speelt het spel steeds met 9 kamertegels. Pak eerst de twee kamertegels waarop het aantal spelers staat afgebeeld. Gebruik alleen de kamertegel met het juiste aantal spelers erop en leg de andere tegel weg. Het spel voor 2 of 3 spelers heeft namelijk een extra geldzak. En het spel voor 4 spelers heeft een extra bewaker.



2 of 3 spelers (deze kamertegel niet gebruiken als er 4 spelers zijn)



4 spelers (deze kamertegel niet gebruiken als er 2 of 3 spelers zijn)

WE GAAN EEN INBRAAK PLANNEN!

De bank heeft drie verdiepingen en daarom bestaat het spel uit drie rondes. Elke ronde bestaat uit drie fasen:

FASE 1: VERKENNEN

Verken de plattgrond van de bank. Zo weet je meteen waar de buit ligt!

FASE 2: PLANNEN

Om beurten plannen de spelers met behulp van hun kaarten de acties voor de volgende fase van het spel.

FASE 3: BANK BEROVEN

Het meesterplan wordt uitgevoerd! De kaarten worden gespeeld; en de buit wordt binnengehaald.

FASE 1: VERKENNEN

Aan het begin van elke ronde pakt de bank de 9 kamertegels en legt ze ondersteboven voor zich. De kamertegels worden goed geschud en daarna legt de bank ze van linksboven naar rechts onder open op de vluchtauto.

Vier kamertegels hebben een dikke muur. Bewakers en bankrovers kunnen niet door muren heen – sorry, jullie hebben geen dynamiet.

Zijn één of meer kamers volledig afgesloten door muren? Dan mag de bank een tegel draaien zodat er een opening ontstaat. Het kan gebeuren dat er meerdere tegels gedraaid moeten worden om alle kamers te openen.



GESLOTEN KAMER



OPEN KAMER

De bank heeft de tegel rechtsboven gedraaid zodat de kamers vrij toegankelijk zijn.

KAARTEN EN ACTIES

Elke kaart toont de acties die in fase 3 worden uitgevoerd. Sommige acties zijn verplicht en andere voer je alleen uit als het kan. Als op een kaart meer dan één actie staat maakt de volgorde van uitvoering niet uit. Bewusteloze bankrovers of bewakers kunnen natuurlijk geen acties uitvoeren!

BANKKAARTEN

De bank mag één bewaker kiezen om alle acties uit te voeren, of de acties verdelen over verschillende bewakers. Als er bijvoorbeeld een loopactie en een tackle op de kaart staan, mag één bewaker beide acties uitvoeren, maar dat hoeft niet.

LOPEN - Verplaatst een bewaker van de ene naar de andere kamertegel. Let op: je mag niet schuin oversteken en je kunt ook niet door muren heen. Je moet een loopactie altijd uitvoeren. Daarbij maakt het niet uit of je één bewaker over twee kamertegels verplaatst, of twee bewakers allebei over één kamertegel verplaatst. Als de bewaker die je verplaatst maar niet op dezelfde kamertegel eindigt als waar die al stond.

TACKLEN - Wanneer een bewaker in dezelfde kamer is als een bankrover, mag hij die tackelen. Daarbij raakt de bankrover bewusteloos, dus leg hem plat op het spelbord. Zijn er meer bankrovers in de kamer? Dan moet de bewaker kiezen wie hij tackelt. Als de bankrover één of meer geldzakken draagt, laat hij die vallen wanneer hij getackeld wordt. De geldzakken blijven daar liggen totdat ze worden opgeraapt (zie BANKROVERKAARTEN).

VERGRENDELEN - Door één geldzak of het alarm om te keren, kan een bewaker de boel 'op slot' zetten. De bewaker moet wel in dezelfde kamer zijn om een geldzak of het alarm te kunnen vergrendelen.

TACKLEN OF VERGRENDELEN - De bewaker moet kiezen wat hij doet: of de bankrover tackelen, of iets vergrendelen.

BEWUSTELOZE BEWAKER

Het kan gebeuren dat één of meer bewakers bewusteloos op de grond liggen, door toedoen van een bankrover. Zodra de bank aan de beurt is, mag je de beurt gebruiken om je bewaker(s) weer bij bewustzijn te krijgen. Om dat te doen, speel je wel je eerstvolgende kaart, maar voer je de acties NIET uit. Nadat je die bankkaart hebt opgevoerd, mogen ALLE bewusteloze bewakers weer opstaan. De kaart is dan gespeeld en de beurt van de bank is voorbij.

De bank mag zijn bewusteloze bewakers best even laten liggen, zo lang er maar ten minste één bewaker rechtop staat. Bewusteloze bewakers kunnen GEEN acties uitvoeren totdat ze weer zijn bijgekomen!

BANKROVERKAARTEN

Bankrovers mogen alleen de kaarten van hun eigen kleur spelen. Op de kaarten kunnen verschillende acties staan:

LOPEN - Verplaatst je bankrover van de ene naar de andere kamertegel. Let op: je mag niet schuin oversteken en je kunt ook niet door muren heen. Je moet een loopactie altijd uitvoeren. Bovendien moet je naar een andere kamer gaan. Als je één of meer geldzakken vasthoudt, neem je die mee.

OPRAPEN - Als je bankrover in dezelfde kamer is met een geldzak die niet vergrendeld is, mag hij die geldzak oprapen. Zet je bankrover boven op de geldzak om hem te dragen. De bankrover kan de geldzak NIET oprapen als de geldzak vergrendeld is, of als er een bewaker in de kamer is. Als de bewaker bewusteloos is, kan de bankrover WEL zonder problemen de geldzak in diezelfde kamer oprapen. Het is overigens mogelijk om meer dan één geldzak te dragen.

ONTGRENDELEN - Als je bankrover in dezelfde kamer is met een vergrendelde geldzak, mag hij deze van het slot halen door hem om te draaien. Hetzelfde geldt voor het alarm. Als er meer geldzakken in de kamer liggen, mag de bankrover toch maar één geldzak (of het alarm) ontgrendelen. Dit kan alleen als er GEEN bewaker in de kamer is, of als de bewaker in de kamer bewusteloos is!

PEPPERSPRAY - Als je bankrover met een bewaker in dezelfde kamer is, kun je pepperspray gebruiken. De bewaker raakt dan bewusteloos. Leg de bewaker plat op de grond zodat duidelijk is dat hij bewusteloos is. Als er meer bewakers in de kamer zijn, kun je per beurt maar bij één bewaker pepperspray gebruiken.

KRUIP DOOR, SUIJP DOOR - Via de ventilatiebuizen van de bank kan je bankrover naar ELKE kamer kruipen. Niet als bij een gewone loopactie mag de bankrover niet in dezelfde kamer blijven. Als je één of meer geldzakken vasthoudt, neem je die mee.

PEPPERSPRAY OF OPRAPEN - Je bankrover moet kiezen wat hij doet: of pepperspray gebruiken, of een geldzak oprapen die niet vergrendeld is.

ONTGRENDELEN OF OPRAPEN - Je bankrover moet kiezen wat hij doet: of een geldzak/het alarm ontgrendelen, of een geldzak oprapen die niet vergrendeld is.

BEWUSTELOZE BANKROVER

Is je bankrover getackeld en ligt hij bewusteloos op de grond? Zodra je aan de beurt bent, MOET je je bankrover bij bewustzijn brengen. Om dat te doen, speel je wel je eerstvolgende kaart, maar voer je de acties NIET uit, en ook geen extra acties. Nadat je die bankroverkaart hebt opgevoerd kan jouw bankrover weer opstaan. De kaart is dan gespeeld en de beurt van de bankrover is voorbij.

EXTRA BANKROVERACTIES Naast de acties op de kaart mogen bankrovers tijdens hun beurt nog één extra actie uitvoeren. Gewoon, omdat bankrovers de regels aan hun laars lappen! Deze extra actie mag voor of na het spelen van de actiekaart worden uitgevoerd.

VERPLAATS DE VLUCHTAUTO - Per beurt mag je de vluchtauto één straatvak naar links of rechts verplaatsen. Dit is een belangrijke zet, want de bankrovers moeten de geldzakken in de vluchtauto kunnen gooien.

GELZAK IN DE VLUCHTAUTO GOOIEN - Alleen als je bankrover een geldzak vasthoudt EN in de kamer naast de kamer bewusteloos is!

vluchtauto staat, mag hij de geldzak in de auto gooien. Pas dan is de buit binnen! Per beurt mag de bankrover maar één geldzak in de vluchtauto werpen. Let op: als er een bewaker in de kamer is, kun je GEEN geldzak in de vluchtauto werpen... tenzij de bewaker bewusteloos is! Je kunt de geldzak ook niet door een muur werpen. Als het gelukt is om de geldzak op de rand van de rondweg, in het daarvoor bestemde vak.

GELZAK DOORGEVEN - Als jouw bankrover een geldzak draagt, mag hij deze doorgeven aan een andere bankrover in dezelfde kamer. Per beurt mag je maar één geldzak doorgeven. Je pakt de geldzak en legt hem onder de andere bankrover. Let op: als er een bewaker in de kamer is, kun je GEEN geldzak doorgeven... tenzij de bewaker bewusteloos is!

ALARM ACTIVEREN - Is jouw bankrover in de kamer met het alarm? Dan kan hij tijdens zijn beurt het alarm laten afgaan! De bank verplaatst direct alle bewakers naar die kamer om op onderzoek uit te gaan (behalve de bewusteloze bewakers).

Als het alarm vergrendeld is, kan de bankrover het alarm NIET activeren. Hij kan het alarm ontgrendelen als dit op zijn actiekaart staat aangegeven. Ook kan hij het alarm niet activeren als er een bewaker in de kamer is... tenzij de bewaker bewusteloos is. Per ronde mag het alarm maar één keer afgaan. Nadat het alarm is afgegaan, leg je het op de rand van de rondweg, in het daarvoor bestemde vak. Bij de volgende ronde plaats je het alarm weer op de kamertegel.

VAKANTIETIJD

Toe maar, jullie hebben het (eerlijk?) verdiend!



Naast de acties op de kaart mogen de bankrovers nog een extra actie uitvoeren. Daarvoor lees je meer bij KAARTEN EN ACTIES.



Stapel met de afbeelding naar beneden. Houd de kaarten in dezelfde volgorde

EINDE VAN DE RONDE

Nadat alle kaarten zijn gespeeld, is deze ronde voorbij. Bereid je nu voor op de volgende ronde:

- 1) Verwijder alle bankrovers, kamertegels en overgebleven fiches van de plattgrond.
- 2) Bankrovers die nog met een geldzak slepen, raken hun geldzak kwijt.
- 3) Om een nieuwe ronde te spelen, herhaal je de stappen van fase 1, 2 en 3. In totaal speel je drie rondes.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra de bankrovers voldoende geldzakken hebben gestolen (minimaal vijf zakken als je met 4 spelers bent, of minimaal vier zakken als je met 2-3 spelers bent), stopt het spel en winnen de bankrovers. Als de bankrovers na drie rondes te weinig geldzakken hebben binnengehaald, heeft de bank de inbraak weten te voorkomen – de bank wint het spel.



Bij 4 spelers: de bankrovers hebben gewonnen!



Bij 4 spelers: de bank heeft gewonnen!

BANKKAARTEN

NAAR DE VOLGENDE KAMER LOPEN

IETS VERGRENDELEN

BANKROVER TACKLEN

BANKROVER TACKLEN OF IETS VERGRENDELEN

EXTRA BANKROVERACTIES

(per beurt mag je er één uitvoeren)

DE VLUCHTAUTO VERPLAATSEN

1 GELZAK IN DE VLUCHTAUTO GOOIEN

1 GELZAK DOORGEVEN

ALARM ACTIVEREN

BEWUSTELOZE BEWAKERS OF BANKROVERS

Zodra je aan de beurt bent, speel je een kaart, maar voer je de acties NIET uit (en ook geen extra acties). Nadat je een kaart hebt opgevoerd mag de bewaker/bankrover weer rechtop gaan staan. De kaart is dan gespeeld en de beurt is voorbij.

Made by Koninklijke Jumbo B.V. Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands. © 2018 Jumbodisetai Group. All rights reserved. **jumbo.eu**

Dit spel is bedacht door Prospero Hall. Spel en spelregels: © 2018 Forrest-Pruzan Creative, LLC.

PROJECT	HOW TO ROB A BANK	HANDTEKENING	
DOEL	SPELREGELS	TAAL	VERSIE 1.5

ENVIE DE BRAQUER LA BANQUE ?

Félicitations, tu as choisi le bon jeu !

Tu vas apprendre par toi-même tous les rouages du métier de cambrioleur ! Pour réussir ton coup, utilise le plan de la banque, un véhicule de fuite, le gaz poivré et autres ingrédients indispensables.

Pendant la PHASE 1, tu étudies bien le plan de la banque. Ensuite, il y a la palpitante PHASE 2 durant laquelle les malfaiteurs plantent ensemble leur cambriolage. Après quoi, il est temps de mettre à exécution ton plan et seulement durant la PHASE 3, tu dévalises la banque ! Mais prends garde, les gardiens ont plus d'un tour dans leur sac pour neutraliser les cambrioleurs comme toi... et ils feront tout pour t'arrêter.

* *Blaque à part* : le jeu ne t'apprend évidemment PAS à braquer pour de vrai une banque. De toute façon, tu n'es pas un vrai cambrioleur de banque, n'est-ce pas ?

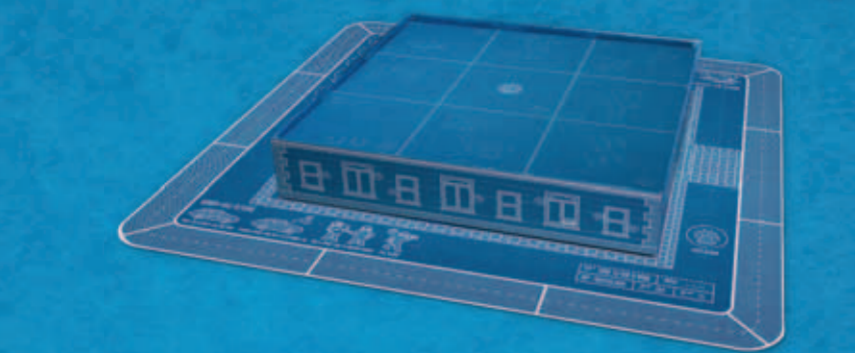


7 jetons sac d'argent,
1 jeton alarme



Règles du jeu

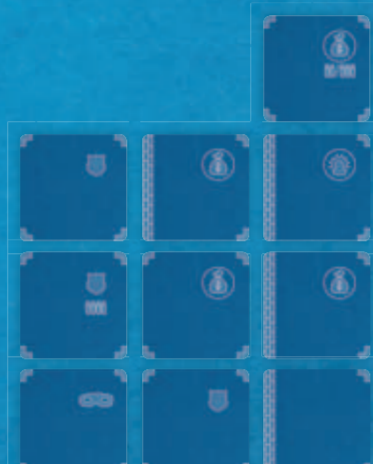
CONTENU



Plateau de jeu, 1 avenue (4 pièces de puzzle)



45 cartes cambrioleur (jaunes, rouges et vertes) 15 cartes de banque (bleues)



10 dalles pour les différentes salles



3 cambrioleurs (jaune, rouge et vert), 3 gardiens (bleus) 1 véhicule de fuite

BUT DU JEU

Les cambrioleurs gagnent le jeu s'ils réussissent à voler le nombre nécessaire de sacs d'argent avant la fin de la troisième manche. Pour gagner, la banque doit empêcher les cambrioleurs de banque d'agir.



2-3 joueurs : les cambrioleurs doivent dérober 4 sacs d'argent pour gagner. S'ils échouent, c'est la banque qui gagne.



4 joueurs : les cambrioleurs doivent dérober 5 sacs d'argent pour gagner. S'ils échouent, c'est la banque qui gagne.

PRÉPARATIFS

CARTES ET JOUEURS

Les joueurs choisissent qui joue la banque. Le joueur qui joue la banque prend la pile de cartes bleues et les gardiens bleus. Vous jouez à 2-3 joueurs ? Dans ce cas, la banque est surveillée par deux gardiens. Vous jouez à 4 joueurs ? La banque est surveillée par trois gardiens (voir Fig. 2-1).

Les autres joueurs sont les cambrioleurs de banque. Chaque joueur prend un cambrioleur et sa pile de cartes de la couleur correspondante. Vous jouez à 2 joueurs ? Dans ce cas, le joueur qui est le cambrioleur joue le rôle de personnages cambrioleurs et prend les piles de cartes correspondantes.

Les cambrioleurs forment un gang de voleurs qui mettent leurs compétences en commun pour cambrioler la banque !



2-3 joueurs



4 joueurs

PLAN ET DALLES DES DIFFÉRENTES SALLES

Place la boîte au milieu de la table et pose le plateau de jeu à l'intérieur. Pose ensuite l'avenue autour de la boîte, comme illustré.

Le jeu se joue toujours avec 9 dalles correspondant aux salles. Prends d'abord les deux dalles sur lesquelles sont illustrées le nombre de joueurs. Utilise uniquement la dalle ayant le bon nombre de joueurs et mets l'autre dalle de côté. À 2 ou 3 joueurs, le jeu se joue avec un sac d'argent supplémentaire. Et à 4 joueurs, le jeu se joue avec un gardien supplémentaire.



2 ou 3 joueurs (n'utilise pas cette dalle si vous jouez à 4 joueurs)



4 joueurs (n'utilise pas cette dalle si vous jouez à 2 ou 3 joueurs)

NOUS ALLONS MAINTENANT PLANIFIER UN CAMBRIOLAGE !

La banque a trois niveaux, ce qui explique pourquoi le jeu se compose de trois manches. Chaque manche se compose de trois phases :

PHASE 1 : ÉTUDE

Le plan de la banque. De manière à savoir où se trouve le butin !

PHASE 2 : PLANIFIER

à tour de rôle, en utilisant leurs cartes les joueurs planifient les actions nécessaires pour la prochaine phase du jeu.

PHASE 3 : DÉVALISER LA BANQUE

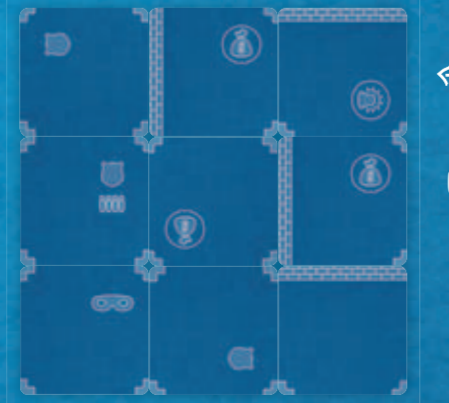
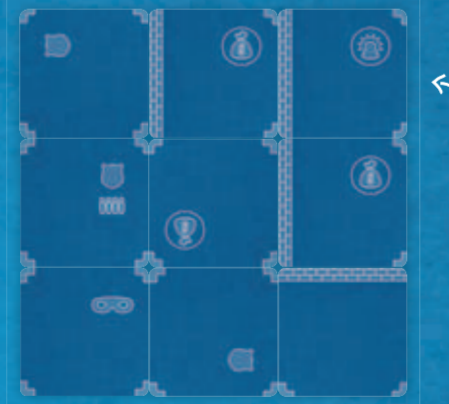
Le plan est mis à exécution ! Les cartes sont jouées et les cambrioleurs s'emparent du butin (ou pas !)

PHASE 1 : ÉTUDE

Au début de chaque manche, la banque prend les 9 dalles des salles et les pose sur la table, face cachée. Après les avoir bien mélangées, la banque pose les dalles en allant d'en haut à gauche vers le bas à droite sur le plateau, face visible.

Quatre dalles des salles ont un mur épais. Les gardiens et les cambrioleurs de banque ne peuvent pas passer à travers les murs - on s'excuse, mais on ne fournit pas la dynamite.

Une ou plusieurs salles sont complètement protégées par des murs ? La banque a alors le droit de tourner une dalle de manière à créer une ouverture. Il est possible que plusieurs dalles doivent être tournées pour pouvoir ouvrir toutes les salles.



La banque a tourné la dalle située en haut à droite pour ouvrir un accès.

CARTES ET ACTIONS

Chaque carte indique les actions à exécuter pendant la Phase 3. Certaines actions sont obligatoires, d'autres sont uniquement exécutées quand il est possible de le faire. Quand une carte indique plusieurs actions, ces actions peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre. Il va de soi que des cambrioleurs ou des gardiens inconscients ne sont pas en état d'exécuter la moindre action !

CARTES DE BANQUE

La banque a le droit de choisir un gardien pour exécuter toutes les actions ou de confier les actions à différents gardiens. Si par exemple, la carte indique une action de déplacement et une action de neutralisation, il n'est pas obligatoire que les deux actions soient exécutées par un seul et même gardien.

SE DÉPLACER. Déplace un gardien d'une dalle vers une autre. Attention : tu n'as pas le droit d'avancer en diagonale ou de passer à travers les murs. Tu es obligé d'exécuter TOUTES les actions de déplacement. Tu peux en revanche choisir de déplacer deux gardiens sur une dalle chacun ou un gardien sur deux dalles du moment où il ne retourne pas sur sa dalle de départ.

NEUTRALISER. Un gardien peut neutraliser un cambrioleur si celui-ci se trouve dans la même salle. Cette action rend le cambrioleur inconscient et il est donc maintenant couché sur la dalle. Si plusieurs cambrioleurs se trouvent dans une salle, le gardien choisit celui qu'il veut neutraliser. Si le cambrioleur transporte un ou plusieurs sacs d'argent, il les lâche lorsqu'il est neutralisé. Les sacs d'argent restent à cet endroit jusqu'à ce qu'ils soient ramassés (voir les CARTES DE CAMBRIOLEUR).

VERROUILLER. En retournant un sac d'argent ou l'alarme, un gardien a la possibilité de tout « verrouiller ». Le gardien doit se trouver dans la même salle pour pouvoir verrouiller un sac d'argent ou l'alarme.

NEUTRALISER OU VERROUILLER. Le gardien doit choisir ce qu'il a à faire : neutraliser le cambrioleur de banque ou verrouiller quelque chose.

GARDIENS INCONSCIENTS

Un ou plusieurs gardiens peuvent reposer inconscients sur le sol à la suite de l'action d'un des cambrioleurs. Dès que c'est de nouveau à la banque de jouer, tu peux utiliser ton tour pour ranimer le(s) gardien(s). Pour cela, tu as besoin de jouer ta carte suivante, mais tu n'exécutes PAS d'action. Après avoir sacrifié cette carte de banque, TOUTS les gardiens inconscients peuvent se relever. La carte a maintenant été jouée et le tour de la banque est terminé (voir Figure 4-1). La banque peut choisir de laisser les gardiens inconscients sur le sol aussi longtemps qu'un gardien est encore debout. Les gardiens inconscients NE PEUVENT PAS exécuter d'actions tant qu'ils n'ont pas été ranimés !

CARTES DE CAMBRIOLEUR

Les cambrioleurs peuvent uniquement jouer les cartes de leur propre couleur. Les cartes indiquent différentes actions :

SE DÉPLACER. Déplace ton cambrioleur d'une dalle vers une autre. Attention : tu ne peux pas te déplacer en diagonale ou passer à travers les murs. Si tu tiens un ou plusieurs sacs d'argent dans les mains, tu les emportes avec toi.

RAMASSER. Si ton cambrioleur se trouve dans la même salle qu'un sac de banque déverrouillé, il a le droit de le ramasser. Pour pouvoir transporter le sac d'argent, pose ton cambrioleur au-dessus du sac. Le cambrioleur de banque NE PEUT PAS ramasser le sac d'argent s'il est verrouillé ou s'il y a un gardien dans la salle. S'il y a un gardien dans la salle mais que ce gardien est inconscient, le cambrioleur PEUT ramasser le sac d'argent sans inquiétude. Il est également possible de transporter plusieurs sacs d'argent à la fois.

DÉVERROUILLER. Si le cambrioleur de banque se trouve dans la même salle qu'un sac d'argent verrouillé, il peut le déverrouiller en le retournant. La même règle vaut pour l'alarme. Même si plusieurs sacs d'argent se trouvent dans la salle, le cambrioleur de banque a uniquement le droit de déverrouiller un seul sac (ou l'alarme). Cette action est uniquement possible si AUCUN gardien ne se trouve dans la salle ou si le gardien qui se trouve dans la salle est inconscient !

SUITE DE LA PHASE 1 : ÉTUDE

Maintenant que tu as bien étudié le plan de la banque, les jetons peuvent être posés sur le plateau.

Place les jetons de sacs d'argent dans les salles illustrées du même symbole, avec le sac d'argent tourné vers le haut (côté déverrouillé).

Place un gardien dans chaque salle où est illustré un badge de gardien.

Place le jeton alarme, avec le côté déverrouillé tourné vers le haut, dans la salle illustrée du même symbole.

Place TOUTS les cambrioleurs de banques dans la salle illustrée d'un masque.

Place le véhicule sur l'avenue aussi loin que possible des cambrioleurs de banque. Les cambrioleurs sont dans un angle du bâtiment de la banque ? Dans ce cas, place le véhicule de l'autre côté de la banque, à un coin de rue opposé et les cambrioleurs choisissent la rue (à gauche ou à droite du coin de rue). Les cambrioleurs commencent au centre de la banque ? Place le véhicule dans un coin de rue de ton choix et les cambrioleurs choisissent la rue (à gauche ou à droite du coin de rue).



PHASE 2 : PLANIFIER

Pendant cette phase, les joueurs examinent les actions qu'ils vont mettre à exécution pendant la Phase 3, la phase d'action (voir ci-après). AUCUNE action n'est encore exécutée pendant cette phase de planification.

Voici comment se déroule la phase de planification :

1) Chaque joueur mélange sa pile de cartes et tire 8 cartes. Place les 7 cartes restantes de côté : tu en auras seulement besoin pendant la prochaine manche. Les cambrioleurs de banque ont le droit

de regarder leurs cartes respectives. Mais fais attention à ce que tu dis, la banque a des oreilles !
2) La banque choisit une de ses 8 cartes et la pose sur la table, face visible. Regarde bien de quelle carte il s'agit car elle sera bientôt la première action de la banque.
3) Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le cambrioleur à gauche de la banque choisit à son tour une de ses 8 cartes et la pose sur la table, toujours face visible. C'est ensuite au prochain cambrioleur de jouer et ainsi de suite.



Illustration tournée vers le haut

4) La banque place ensuite une autre carte, suivi par les cambrioleurs de banque. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'une pile de 5 cartes se trouve devant chaque joueur. Attention : place chaque nouvelle carte sur la précédente de manière à ce qu'elle ne soit plus visible. Place les autres cartes de côté pour la prochaine manche.

ASTUCE : reste bien attentif pendant toute la durée de cette phase, de manière à savoir ce que chacun a l'intention de faire pendant la phase d'action !



Pile de 5 cartes avec l'illustration tournée vers le haut

NOTE : si vous jouez à 2 joueurs, le cambrioleur dispose donc de deux piles de cartes, qu'il pose séparément.

PHASE 3 : DÉVALISER LA BANQUE !

Tous les joueurs retournent entièrement leur pile de cartes de manière à ce que les illustrations soient toutes orientées vers le bas. Attention de ne pas changer l'ordre des cartes !

La banque retourne maintenant sa carte du dessus (elle correspond à la première carte de la phase de planification) et met à exécution les actions indiquées sur la carte. Le jeu continue dans le sens

GAZ POIVRÉ. Si ton cambrioleur se trouve dans la même salle qu'un gardien, tu peux utiliser le gaz poivré. Le gardien perdra connaissance. Couché le gardien sur le sol car il est inconscient. S'il y a davantage de gardiens dans la salle, tu peux uniquement utiliser ton gaz poivré contre un seul gardien pendant ton tour.

RAMPER, SE FAUILLER. Ton cambrioleur peut aller dans N'IMPORTE QUELLE salle à travers les conduits d'aération de la banque. Comme dans une action de déplacement normal, le cambrioleur est obligé de se déplacer. Si tu tiens dans la main un ou plusieurs sacs d'argent, tu peux les emmener avec toi.

GAZ POIVRÉ OU RAMASSER. Ton cambrioleur doit choisir ce qu'il a à faire : soit utiliser le gaz poivré, soit ramasser un sac d'argent déverrouillé.

DÉVERROUILLER OU RAMASSER. Le gardien doit choisir ce qu'il a à faire : soit déverrouiller un sac d'argent ou l'alarme, soit ramasser un sac d'argent déverrouillé.

CAMBRIOLEUR INCONSCIENT

Ton cambrioleur a été neutralisé et il repose inconscient sur le sol ? Quand c'est ton tour de jouer, tu DOIS ranimer ton cambrioleur de banque. Tu auras besoin pour cela de jouer ta carte suivante, mais tu n'exécutes AUCUNE action ni aucune autre action supplémentaire. Une fois que tu as sacrifié cette carte, ton cambrioleur peut se relever. La carte a été jouée et ton tour est terminé.

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES DE CAMBRIOLEUR DE BANQUE
En plus des actions indiquées sur la carte, les cambrioleurs ont la possibilité d'exécuter une action supplémentaire. Tout simplement parce que les cambrioleurs n'ont pas pour habitude de respecter la loi ! Cette action supplémentaire peut être exécutée avant ou après que la carte d'action est jouée.

DÉPLACER LE VÉHICULE. Pendant un tour, tu peux déplacer le véhicule de fuite d'une case de rue vers la gauche ou vers la droite. Il s'agit d'un déplacement important car c'est dans ce véhicule que les cambrioleurs devront jeter les sacs d'argent.

JETER UN SAC D'ARGENT DANS LE VÉHICULE. Ton cambrioleur peut uniquement jeter le sac d'argent dans le véhicule s'il tient ce sac dans sa main ET s'il est debout dans la salle à côté du véhicule de fuite. Si c'est le cas, le butin est considéré comme dérobé ! A chaque tour, le cambrioleur peut uniquement jeter un seul sac d'argent dans le véhicule. Attention : si un gardien se trouve dans la salle, tu n'as PAS LE DROIT de jeter un sac d'argent dans le véhicule... sauf si le gardien est inconscient ! Tu ne peux pas non plus jeter le sac d'argent à travers un mur. Si tu réussis à mettre l'argent dans le véhicule, tu poses le jeton sac d'argent au bord de l'avenue, sur la case prévue à cet effet.

PASSER UN SAC D'ARGENT. Si ton cambrioleur transporte un sac d'argent, il a le droit de le passer à un autre cambrioleur si ils se trouvent dans la même salle. Tu peux passer un seul sac d'argent à chaque tour. Tu prends le jeton sac d'argent et tu le places en dessous de l'autre cambrioleur. Attention : si un gardien se trouve dans la salle, tu n'as PAS LE DROIT de transmettre le sac d'argent à un autre cambrioleur... sauf si le gardien est inconscient !

DÉCLANCHER L'ALARME. Si ton cambrioleur se trouve dans la salle avec l'alarme, il la déclenche pendant son tour ! La banque envoie immédiatement tous les gardiens vers cette salle pour découvrir la cause du déclenchement de l'alarme (à l'exception des gardiens inconscients). Si l'alarme est verrouillée, le cambrioleur NE la déclenche PAS. Il peut déverrouiller l'alarme s'il possède une carte d'action de déverrouillage d'alarme. Il ne peut pas non plus déclencher l'alarme si un gardien se trouve dans la salle... sauf si le gardien est inconscient. L'alarme peut sonner une seule fois par tour. Une fois que l'alarme a été déclenchée, pose-la au bord de l'avenue, sur la case prévue à cet effet. Au tour suivant, tu peux de nouveau replacer l'alarme sur sa dalle.

VACANCES

Prends des vacances, tu les as (honnêtement ?) méritées !



DÉMARRAGE RAPIDE

CARTES DE CAMBRIOLEUR

SE DÉPLACER VERS LA SALLE SUIVANTE

RAMASSER 1 SAC D'ARGENT

DÉVERROUILLER QUELQUE CHOSE

UTILISER LE GAZ POIVRÉ

RAMPER N'IMPORTE QUELLE SALLE

UTILISER LE GAZ POIVRÉ OU RAMASSER UN SAC D'ARGENT

DÉVERROUILLER QUELQUE CHOSE OU RAMASSER UN SAC D'ARGENT

SACS D'ARGENT ET ALARME

Un cambrioleur n'a PAS le droit d'entreprendre les actions suivantes si un gardien se trouve dans la salle... sauf si le gardien est inconscient !

RAMASSER UN SAC D'ARGENT

PASSER UN SAC D'ARGENT

JETER UN SAC D'ARGENT DANS LE VÉHICULE

DÉVERROUILLER UN SAC D'ARGENT OU UNE ALARME

DÉCLANCHER L'ALARME

Si un cambrioleur transporte un ou plusieurs sacs d'argent, il les laisse tomber quand il est neutralisé. Les sacs d'argent restent à l'endroit où ils sont tombés jusqu'à ce qu'ils soient ramassés.

CARTES DE BANQUE

SE DÉPLACER VERS LA SALLE SUIVANTE

VERROUILLER QUELQUE CHOSE

NEUTRALISER UN CAMBRIOLEUR

NEUTRALISER UN CAMBRIOLEUR OU VERROUILLER QUELQUE CHOSE

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES DE CAMBRIOLEUR

(tu peux exécuter une seule action par tour)

DÉPLACER LE VÉHICULE

JETER 1 SAC D'ARGENT DANS LE VÉHICULE

PASSER 1 SAC D'ARGENT

DÉCLANCHER L'ALARME

GARDIENS OU CAMBRIOLEURS INCONSCIENTS

Tu peux jouer une carte pendant ton tour, mais tu n'as PAS LE DROIT d'exécuter les actions (y compris les actions supplémentaires). Une fois que tu as sacrifié une carte, le gardien ou le cambrioleur peut se relever. La carte a été jouée et ton tour est terminé.

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2018 Jumbodisest Group. All rights reserved.
jumbo.eu

Jeu conçu par Prospero Hall. Jeu et règles du jeu : © 2018 Forest-Pruzan Creative, LLC.

HOW TO ROB A BANK

UNISSEZ VOS FORCES POUR NEUTRALISER LES GARDIENS... ET DÉROBEZ LE BUTIN !

PROJET	HOW TO ROB A BANK	SIGNATURE	
OBJECTIF	REGLES DU JEU	LANGUE	
		VERSION	1.5

DU WILLST EINE BANK AUSRABEN?

Herzlichen Glückwunsch, dann ist dieses Spiel genau das Richtige für dich!

Die Tricks und Kniffe der Kunst des Stehlens lernst du nämlich durch, genau "einen Banküberfall!" Nutze dabei die Blaupause des Bankgebäudes, ein Fluchtauto, Pfefferspray und vieles mehr.

In der PHASE 1 musst du dich mit dem Grundriss der Bank vertraut machen. Dann folgt die spannende PHASE 2, in der die Spieler im Team den Einbruch planen. Anschließend kommt in PHASE 3, der spannende Moment, an dem der Plan in die Tat umgesetzt und die Bank ausgeraubt wird! Aber aufgepasst, das Wachpersonal der Bank hat seine eigenen Methoden, um einen Banküberfall zu vereiteln und setzt alles daran, euch zu stoppen.

* Jetzt mal im Ernst: Natürlich lernst du bei diesem Spiel NICHT WIRKLICH, wie man eine Bank ausraubt. Du bist doch kein Bankräuber, oder?

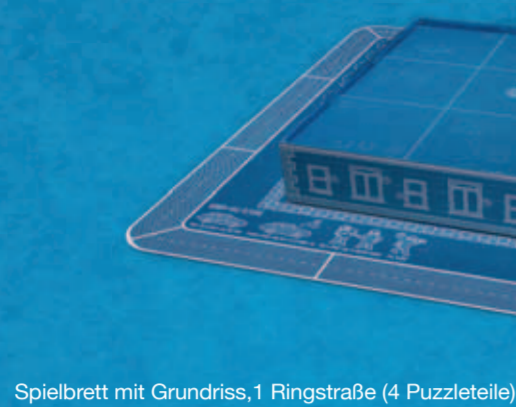


7 Geldsack-Spielmarken,
1 Alarm-Spielmarke



Spielanleitung

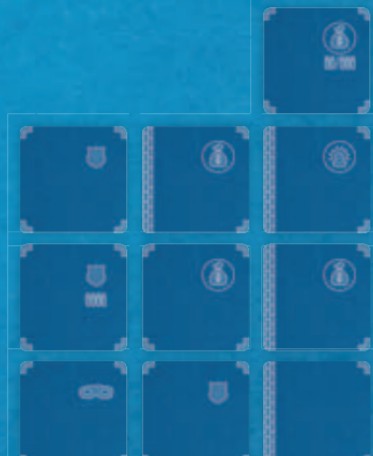
INHALT



Spielbrett mit Grundriss, 1 Ringstraße (4 Puzzleteile)



45 Bankräuberkarten (gelb, rot, grün),
5 Bankkarten (blau)



10 Raumkarten



3 Bankräuber (gelb, rot, grün), 3 Wachleute (blau), 1 Fluchtauto

ZIEL DES SPIELS

Die Bankräuber gewinnen dieses Spiel, wenn sie vor dem Ende der dritten Runde gemeinsam die benötigte Anzahl von Geldsäcken gestohlen haben. Die Bank gewinnt das Spiel, wenn es ihr gelingt, die Bankräuber zu stoppen.



Bei 2-3 Spielern: Die Bankräuber müssen 4 Geldsäcke stehlen, um zu gewinnen. Gelingt ihnen das nicht, gewinnt die Bank.



Bei 4 Spielern: Die Bankräuber müssen 5 Geldsäcke stehlen, um zu gewinnen. Gelingt ihnen das nicht, gewinnt die Bank.

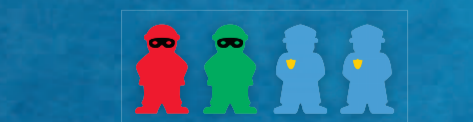
VORBEREITUNG

KARTEN UND SPIELER

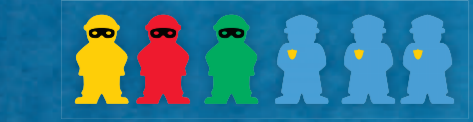
Die Spieler entscheiden, wer von ihnen die BANK ist. Dieser Spieler nimmt den Stapel mit den blauen Karten und spielt das Spiel mit den blauen Wachleuten. Wird mit 2-3 Spielern gespielt, dann hat die Bank zwei Wachleute. Bei 4 Spielern hat die Bank drei Wachleute (siehe Abb. 2-1).

Die anderen Spieler sind die Bankräuber. Jeder Spieler nimmt einen Bankräuber und den Stapel Karten in derselben Farbe. Wenn nur zwei Spieler mitspielen, dann spielt derjenige, der die Rolle der Bankräuber spielt, mit zwei Bankräubern und den dazugehörigen Kartenstapeln. Ansonsten wird genauso gespielt wie in der Variante mit drei Spielern.

Die Bankräuber bilden eine Bande und spielen gemeinsam gegen die Bank!



2-3 Spieler



4 Spieler

GRUNDRISS UND RAUMKARTEN

Die untere Hälfte der Schachtel wird in die Tischmitte gelegt und das Spielbrett mit dem Grundriss wird in die Schachtel gelegt. Anschließend wird die Ringstraße wie abgebildet um die Schachtel herum ausgelegt.

Das Spiel wird immer mit 9 Raumkarten gelegt. Die Spieler nehmen zuerst die zwei Raumkarten, auf denen die Anzahl Spieler abgebildet ist. Nur die Raumkarte mit der jeweils zutreffenden Spielerzahl wird benutzt, die andere Raumkarte wird zur Seite gelegt. Dann das Spiel für 2 oder 3 Spieler hat einen zusätzlichen Geldsack und das Spiel für 4 Spieler hat einen zusätzlichen Wachmann.



2 oder 3 Spieler (bei 4 Mitspielern wird diese Raumkarte zur Seite gelegt)



4 Spieler (bei 2 oder 3 Mitspielern wird diese Raumkarte zur Seite gelegt)

WIR PLANEN EINEN EINBRUCH!

Weil das Bankgebäude drei Etagen umfasst, besteht das Spiel aus drei Runden. Jede Runde setzt sich aus drei Phasen zusammen:

PHASE 1: ERKUNDUNG

Den Grundriss der Bank erkunden. Dann weißt du sofort, wo die Beute liegt!

PHASE 2: PLANUNG

Die Spieler planen reihum mit Hilfe ihrer Karten die Handlungen für die nächste Spielphase.

PHASE 3: BANKRAUB

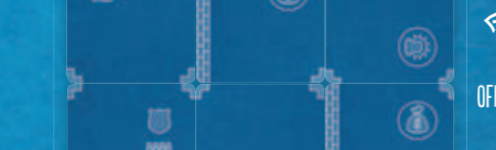
Der Plan der Meisterdiebe wird in die Tat umgesetzt! Die Karten werden gespielt und die Beute wird gesammelt.

PHASE 1: ERKUNDUNG

Am Anfang jeder Runde nimmt die Bank die 9 Raumkarten und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Die Raumkarten werden gut gemischt und dann von der Bank von links oben nach rechts unten offen auf das Spielbrett gelegt.

Vier Raumkarten haben eine dicke Wand. Sowohl die Wachleute als auch die Bankräuber können nicht durch diese Wände hindurch (Ihr habt leider kein Dynamit).

Sind ein oder mehrere Räume vollständig von Wänden umgeben? Dann darf die Bank eine Raumkarte so drehen, dass eine Öffnung entsteht. Es kann sein, dass mehrere Raumkarten gedreht werden müssen, um alle Räume zu öffnen.



Die Bank hat die Raumkarte oben rechts gedreht, sodass die Räume frei zugänglich sind.

KARTEN UND HANDLUNGEN

Jede Karte zeigt die Handlungen, die in PHASE 3 ausgeführt werden. Einige Handlungen sind vorgeschrieben, andere werden nur ausgeführt, wenn das möglich ist. Stehen auf einer Karte mehrere Handlungen, dann spielt die Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden. Keine Rolle. Bewusstlose Bankräuber oder Wachleute können natürlich keine Handlungen ausführen!

BANKKARTEN

Die Bank kann entweder einen Wachmann auswählen, der sämtliche Handlungen ausführt, oder die Handlungen über die Wachleute verteilen. Wenn auf der Karte beispielsweise eine Bewegungshandlung und ein Tackling (den Bankräuber zu Fall bringen) stehen, darf einer der Wachmänner beide Handlungen ausführen, aber das ist nicht vorgeschrieben.

FORTBEWEGEN

Ein Wachmann wird von einer zu anderen Raumkarte bewegt. Achtung: Er darf weder schräg von der einen zur nächsten Raumkarte vorrücken, noch durch eine Wand hindurch. Ein Spieler muss ALLE Bewegungshandlungen ausführen. Dabei spielt es keine Rolle, ob er einen Wachmann über zwei Raumkarten bewegt oder zwei Wachleute je eine Raumkarte weiterbewegt. Allerdings darf ein Wachmann, der bewegt wird, nicht auf der gleichen Raumkarte enden, auf der er vorher schon stand.

TACKLING

Wenn ein Wachmann sich im gleichen Raum befindet wie ein Bankräuber, darf er den Bankräuber zu Fall bringen (Tackling). Der Bankräuber verliert dann das Bewusstsein und wird flach aufs Spielbrett gelegt. Wenn sich in dem Raum mehrere Bankräuber befinden, muss der Wachmann entscheiden, wen er zu Fall bringt. Wenn der Bankräuber einen oder mehrere Geldsäcke trägt, lässt er diesen Sack bzw. Geldsack oder die Geldsäcke fallen, wenn er zu Fall gebracht wird. Die Geldsäcke bleiben dort liegen, bis sie aufgehoben werden (siehe Bankräuberarten).

VERRIEGELN

Ein Wachmann kann extra Sicherheit schaffen, indem er 1 Geldsack oder den Alarm umdreht. Um einen Geldsack oder den Alarm verriegeln zu können, muss er sich allerdings im gleichen Raum aufhalten.

TACKLING ODER VERRIEGELN

Der Wachmann muss sich entscheiden: er kann entweder den Bankräuber zu Fall bringen oder etwas verriegeln.

BEWUSSTLOSER WACHMANN

Es kann passieren, dass ein Wachmann oder mehrere Wachleute infolge der Handlungen eines Bankräubers bewusstlos am Boden liegen. Sobald die Bank an der Reihe ist, kann sie dafür sorgen, dass der Wachmann bzw. die Wachleute das Bewusstsein wiedergewinnen. Zu diesem Zweck spielt sie dann zwar ihre nächste Karte, führt die Handlungen jedoch NICHT aus. Wenn der Bankspieler diese Bankkarte „geopfert“ hat, dürfen ALLE bewusstlosen Wachleute wieder aufstehen. Die Karte ist dann gespielt und der Spielzug der Bank ist vorbei (siehe Abb. 4-1). Die Bank kann ihre bewusstlosen Wachleute aber auch eine Zeitlang liegenlassen, unter der Voraussetzung, dass mindestens 1 Wachmann noch im Einsatz ist. Bewusstlose Wachleute können so lange KEINE Handlungen ausführen, bis sie wieder bei Bewusstsein sind.

BANKRÄUBERKARTEN

Bankräuber dürfen nur die Karten in ihrer eigenen Farbe spielen. Auf den Karten stehen unterschiedliche Handlungen:

BEWEGEN

Ein Bankräuber wird von der einen zu anderen Raumkarte bewegt. Achtung: Er darf weder schräg von der einen zur nächsten Raumkarte vorrücken noch durch eine Wand hindurch. Ein Bankräuber muss eine Bewegungshandlung immer ausführen. Er nimmt dabei den Geldsack oder die Geldsäcke, die er festhält, mit.

AUFHEBEN

Befindet ein Bankräuber sich im gleichen Raum wie ein nicht verriegelter Geldsack, darf er diesen Geldsack aufnehmen. Um einen Geldsack zu tragen, stellt ein Spieler seinen Bankräuber auf diesen Sack. Der Bankräuber kann den Geldsack NICHT AUFHEBEN, wenn der Sack verriegelt ist oder wenn sich ein Wachmann im Raum befindet. Ist der Wachmann jedoch bewusstlos, kann der Bankräuber den Geldsack in dem Raum problemlos AUFHEBEN. Ein Bankräuber kann mehrere Geldsäcke tragen.

VERRIEGELN LÖSEN

Befindet ein Bankräuber sich im gleichen Raum wie ein verriegelter Geldsack, kann er die Verriegelung lösen, indem er sie umdreht. Das Gleiche gilt für den Alarm. Liegen mehrere Geldsäcke in dem Raum, dann darf der Bankräuber nur die Verriegelung eines Geldsacks (oder des Alarms) lösen. Das ist nur möglich, wenn sich KEIN Wachmann in dem Raum befindet oder wenn der Wachmann in dem Raum bewusstlos ist.

PEFFERSPRAY

Wenn der Bankräuber und ein Wachmann sich im gleichen Raum befinden, kann der Bankräuberspieler Pfefferspray benutzen. Der Wachmann verliert dadurch das Bewusstsein. Er wird flach auf den Boden gelegt, sodass deutlich ist, dass er bewusstlos ist. Befinden sich mehrere Wachleute in dem Raum, kann der Spieler bei jedem Spielzug nur einen Wachmann mit Pfefferspray unschädlich machen.

SCHLEICHWEGE

Ein Bankräuber kann durch die Lüftungsrohre des Bankgebäudes in JEDEN Raum kriechen. Ebenso wie bei einer normalen Bewegung darf der Bankräuber nicht im gleichen Raum bleiben. Einen Geldsack oder mehrere Geldsäcke, die er festhält, nimmt er dabei mit.

PEFFERSPRAY ODER GELDSACK AUFHEBEN

Der Bankräuber muss sich entscheiden: Er kann entweder Pfefferspray benutzen oder einen nicht verriegelten Geldsack aufnehmen. VERRIEGELN LÖSEN ODER GELDSACK AUFHEBEN. Der Bankräuber muss sich entscheiden: Er kann entweder die Verriegelung eines Geldsacks/ des Alarms lösen oder einen nicht verriegelten Geldsack aufnehmen.

BEWUSSTLOSER BANKRÄUBER

Wenn ein Bankräuber zu Fall gebracht wurde und bewusstlos am Boden liegt, MUSS der betreffende Spieler in seinem nächsten Spielzug dafür sorgen, dass sein Bankräuber das Bewusstsein wiedergewinnt. Zu diesem Zweck spielt er dann seine nächste Karte, führt die HANDLUNGEN jedoch NICHT aus, auch keine zusätzlichen Handlungen. Wenn der Spieler diese Bankräuberkarte „geopfert“ hat, kann sein Bankräuber wieder aufstehen. Die Karte ist dann gespielt und der Spielzug des Bankräubers ist vorbei.

ZUSÄTZLICHE HANDLUNGEN DER BANKRÄUBER

Außer den Handlungen auf der Karte dürfen Bankräuber in ihrem Spielzug noch 1 zusätzliche Handlung ausführen. Einfach so, weil Bankräuber sich nun mal nicht an Regeln halten! Diese zusätzliche Handlung kann vor oder nach dem Spielen der Handlungskarte ausgeführt werden.

DAS FLUCHTAUTO AN EINE ANDERE STELLE BRINGEN

Bei jedem Spielzug darf das Fluchtauto um 1 Straßefeld nach links oder rechts bewegt werden. Das ist eine wichtige Handlung, denn die Bankräuber müssen die Geldsäcke in ihr Fluchtauto werfen können.

GELDSACK IN DAS FLUCHTAUTO WERFEN

Nur wenn ein Bankräuber einen Geldsack festhält UND sich in dem Raum NEBEN dem Fluchtauto befindet, kann er den Geldsack in das Auto werfen. Erst dann gelangt die Beute den Bankräubern! Wenn ein Bankräuber an der Reihe ist, darf er jeweils 1 Geldsack in das Fluchtauto werfen.

ACHTUNG

Wenn sich ein Wachmann in dem Raum befindet, kann KEIN Geldsack in das Fluchtauto geworfen werden, es sei denn, der Wachmann ist bewusstlos! Es ist auch nicht möglich, den Geldsack durch eine Wand zu werfen. Wenn es gelungen ist, den Geldsack in das Fluchtauto zu werfen, wird er auf den Rand der Ringstraße in das hierfür vorgesehene Feld gelegt.

EINEM ANDEREN BANKRÄUBER EINEN GELDSACK GEBEN

Ein Bankräuber, der einen Geldsack trägt, kann einem anderen Bankräuber im gleichen Raum diesen Geldsack geben. Wenn er an der Reihe ist, kann er jeweils 1 Geldsack weitergeben. Der Geldsack wird dabei über den anderen Bankräuber gelegt. Achtung: Befindet sich ein Wachmann in dem Raum, kann KEIN Geldsack weitergegeben werden, es sei denn, der Wachmann ist bewusstlos.

ALARM AUSLÖSEN

Wenn sich ein Bankräuber in dem Raum mit der Alarmanlage befindet, kann er in seinem Spielzug den Alarm auslösen. Die Bank schickt dann sofort alle Wachleute in diesen Raum, um zu kontrollieren, was dort los ist (mit Ausnahme der bewusstlosen Wachleute).

Wenn der Alarm verriegelt ist, kann der Bankräuber ihn NICHT auslösen. Er kann die Alarmverriegelung aufheben, wenn dies auf seiner Handlungskarte steht.

Auch wenn sich ein Wachmann in dem Raum befindet, kann der Bankräuber den Alarm nicht auslösen, es sei denn, der Wachmann ist bewusstlos. In jeder Runde darf der Alarm nur 1 Mal ausgelöst werden. Wurde der Alarm ausgelöst, wird er auf den Rand der Ringstraße in das hierfür vorgesehene Feld gelegt. In der nächsten Runde wird der Alarm wieder auf die Raumkarte gelegt.

URLAUB

Genießt euren Urlaub, ihr habt ihn schließlich (ehlich?) verdient!



SCHNELLSTART

BANKRÄUBERKARTEN

IN DEN NÄCHSTEN RAUM GEHEN

1 GELDSACK AUFHEBEN

ETWAS VERRIEGELN

PEFFERSPRAY BENUTZEN

ZU EINEM ANDEREN RAUM KRIECHEN

PEFFERSPRAY BENUTZEN ODER GELDSACK AUFHEBEN

ETWAS VERRIEGELN ODER GELDSACK AUFHEBEN

GELDSACK AUFHEBEN

EINEM ANDEREN BANKRÄUBER EINEN GELDSACK GEBEN

GELDSACK IN DAS FLUCHTAUTO WERFEN

GELDSACK- ODER ALARMSVERRIEGELUNG AUFHEBEN

ALARM AUSLÖSEN

FLUCHTAUTO AN EINE ANDERE STELLE BRINGEN

1 GELDSACK IN DAS FLUCHTAUTO WERFEN

1 GELDSACK WEITERGEBEN

ALARM AUSLÖSEN

BANKKARTEN

IN DEN NÄCHSTEN RAUM GEHEN

ETWAS VERRIEGELN

EINEN BANKRÄUBER ZU FALL BRINGEN

EINEN BANKRÄUBER ZU FALL BRINGEN ODER ETWAS VERRIEGELN

ZUSÄTZLICHE HANDLUNGEN DER BANKRÄUBER

(in jeder Spielrunde darf ein Spieler 1 Handlung ausführen)

FLUCHTAUTO AN EINE ANDERE STELLE BRINGEN

1 GELDSACK IN DAS FLUCHTAUTO WERFEN

1 GELDSACK WEITERGEBEN

ALARM AUSLÖSEN

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

Wenn der betreffende Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte, führt jedoch die HANDLUNGEN NICHT aus (und auch keine zusätzliche Handlung). Nachdem er auf diese Weise eine Karte „geopfert“ hat, darf der betreffende Wachmann/Bankräuber wieder auf die Beute gestellt werden. Die Karte ist dann gespielt, und der Spielzug ist vorbei.

BANKRÄUBER

HOW TO ROB A BANK

GEMEINSAM DIE WACHLEUTE ÜBERLISTEN UND DANN DIE BEUTE STEHLEN!

PROJEKT: HOW TO ROB A BANK
UNTERSCHRIFT: [Signature]
ZIEL: SPIELANLEITUNG
SPRACHE: DEUTSCH
VERSION: 1.5

SO, YOU WANT TO ROB A BANK?

Congratulations, you've chosen the right game!

That's because you'll learn the tricks of the trade by robbing a bank! To do so, use the blueprint of the bank, a getaway car, pepper spray and more.

During PHASE 1, you explore the map of the bank. This is followed by the exciting PHASE 2, when you plan the robbery together. Then it's time to carry out your master plan and, during PHASE 3, you rob the bank! But watch out, the bank guards have a few tricks up their sleeve to thwart robberies... and they will do anything to stop you.

* Seriously? Of course the game DOES NOT REALLY teach you how to rob a bank. You're not a bank robber are you?!

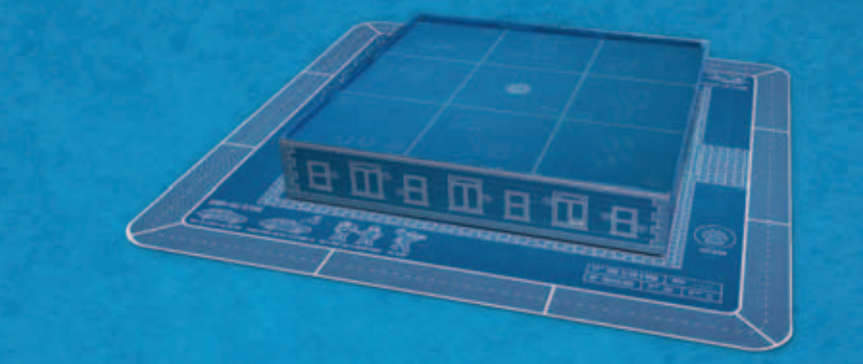


7 money bag tokens, 1 alarm token



Game rules

CONTENTS



Game board with map and 1 circular road (4 puzzle pieces)



45 bank robber cards (yellow, red and green)
15 bank cards (blue)



10 room tiles



3 bank robbers (yellow, red and green), 3 bank guards (blue), 1 getaway car

AIM OF THE GAME

The bank robbers win this game by stealing the necessary number of money bags before the end of the third round. The bank has to stop the bank robbers in order to win the game.



2-3 players: the bank robbers have to steal 4 money bags to win. If they don't, the bank wins.



4 players: the bank robbers have to steal 5 money bags to win. If they don't, the bank wins.

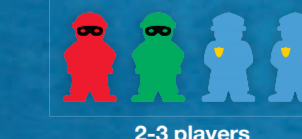
PREPARATIONS

CARDS AND PLAYERS

Choose who plays the bank. This player takes a stack of blue cards and plays the game with the blue bank guards. Playing with 2-3 players? Then the bank has two guards. Are you playing with 4 players? Then the bank has three guards.

The other players are bank robbers. Each player takes a bank robber and the stack of cards of the same colour. Are you playing the game with 2 players? Then the player playing the bank robber plays as two bank robbers with the corresponding stacks of cards. The game continues in the same way as if you were playing with 3 players.

The bank robbers form a gang of thieves conspiring together against the bank!



2-3 players

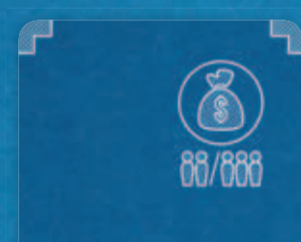


4 players

MAP AND ROOM TILES

Place the bottom of the box in the middle of the table and position the game board with the map in it. Then position the circular road around the box as illustrated.

You always play the game with 9 room tiles. First take the two room tiles depicting the number of players on it and set the other tile aside. This is because the game for 2 or 3 players has an extra money bag. And the game for 4 players has an extra bank guard.



2 or 3 players (do not use this room tile if there are 4 players)



4 players (do not use this room tile if there are 2 or 3 players)

NOW WE'RE GOING TO PLAN A ROBBERY!

The bank has three levels, which is why the game consists of three rounds. Each round consists of three phases:

PHASE 1: EXPLORE

The map of the bank. This enables you to pinpoint the loot!

PHASE 2: PLAN

In turns, the players plan the actions for the next phase of the game using their cards.

PHASE 3: ROB THE BANK

The master plan is carried out! The cards are played; and the loot is seized.

PHASE 1: EXPLORE

At the beginning of each round, the bank takes 9 room tiles and places them face down on the table. The room tiles are properly shuffled and placed facing upwards by the bank from the top left to the bottom right of the game board.

Four room tiles have a thick wall. The guards and bank robbers cannot go through walls - sorry, but you don't have any dynamite.

Have one or more rooms been completely closed off by walls? The bank may then rotate a tile so as to create an opening. Several tiles may need to be turned to open all the rooms.



CLOSED ROOMS



OPEN ROOMS

The bank has turned the top right tile to enable access to the rooms.

CARDS AND ACTIONS

Each card shows the actions to be carried out during Phase 3. Some actions are mandatory, and others can be executed when possible. When multiple actions appear on a card, the sequence can be performed in any order. Of course, unconscious bank robbers or bank guards cannot carry out any actions!

BANK CARDS

The bank may either choose one guard to carry out all the actions or different guards to carry out different actions. If, for example, the card shows a walking action and a tackling action, one guard doesn't necessarily have to carry out both actions.

WALK - Move a guard from one room tile to another. NB: you cannot cross diagonally or go through walls. You must carry out a walking action. In so doing, it doesn't matter if you move one guard across two room tiles or two guards across one room tile each. As long as the guard you move does not end up on the same room tile as before.

TACKLE - A guard can tackle a bank robber if he or she is in the same room. This renders the bank robber unconscious, and he or she has to lie down on the game board. If there are several bank robbers in a room, the guard chooses who to tackle. If the bank robber is carrying one or more money bags, he or she drops them when tackled. The money bags stay there until they are picked up (see BANK ROBBER CARDS).

LOCK - BY TURNING A MONEY BAG OR THE ALARM AROUND - A guard can 'lock' everything. The guard does have to be in the same room to lock a money bag or the alarm.

TACKLE OR LOCK - The guard has to choose what to do: tackle the bank robber or lock something.

UNCONSCIOUS BANK GUARDS

One or more of the guards may be lying unconscious on the ground because of one of the bank robbers' actions. Once it's the bank's turn, you can use the turn to revive the guard(s). You

will need to play your next card to do this, but you may NOT carry out the actions. After you've forfeited that bank card, ALL the unconscious guards can stand up. The card has then been played and the bank's turn is over. The bank may choose to leave the unconscious guards on the ground as long as at least one guard is standing. Unconscious guards CANNOT carry out actions until they have been revived!

BANK ROBBER CARDS

Bank robbers may only play cards of their own colour. Different actions can be shown on the cards:

WALK - Move your bank robber from one room tile to another. NB: you cannot cross diagonally or go through walls. You always have to carry out a walking action. What's more, you have to go to another room. If you're holding one or more money bags, you take them with you.

PICK UP - If your bank robber is in the same room as an unlocked money bag, he or she may pick it up. In order to carry the money bag, place your bank robber on top of it. The bank robber CANNOT pick up the money bag if it is locked or if there is a guard in the room. If the guard is unconscious, the bank robber CAN pick up the money bag in the same room without hindrance. It is also possible to carry more than one money bag.

UNLOCK - If the bank robber is in the same room as a locked money bag, he or she can unlock it by turning it over. The same goes for the alarm. If there are more money bags in the room, the bank robber may nonetheless only unlock one money bag (or the alarm). This can only be done if there is NO guard in the room or if the guard in the room is unconscious!

PEPPER SPRAY - If your bank robber is in the same room as a guard, you can use pepper spray. The guard will be knocked unconscious. Lay the guard

flat on the ground so that it is clear he or she is unconscious. If there are more guards in the room, you can only use pepper spray against one guard during your turn.

CRAWL ON, SNEAK THROUGH - Your bank robber can crawl into EVERY room through the bank's ventilation pipes. The same as for a normal walking action, the bank robber may not stay in the same room. If you're holding one or more money bags, you take them with you.

PEPPER SPRAY OR PICK UP - Your bank robber must choose what to do: either use pepper spray or pick up an unlocked money bag.

UNLOCK OR PICK UP - Your bank robber must choose what to do: either unlock a money bag / the alarm or pick up an unlocked money bag.

UNCONSCIOUS BANK ROBBER

Has your bank robber been tackled and is he or she lying unconscious on the floor? Once it's your turn, you MUST revive your bank robber. You will need to play a card to do this, but you may NOT carry out the actions or any extra actions. After you have forfeited a bank robber card, your bank robber can stand up again. The card has then been played and the bank's turn is over.

EXTRA BANK ROBBER ACTIONS

Over and above the actions shown on the card, the bank robbers may carry out an extra action. Come on, bank robbers don't play by the rules! This extra action may be carried out before or after playing the action card.

MOVE THE GETAWAY CAR - During a turn, you can move the getaway car one street field to the left or to the right. This is an important move, because the bank robbers have to throw the money bags into the getaway car.

THROW MONEY BAG INTO GETAWAY CAR - Only if your bank robber is holding a money bag AND standing in the room next to the getaway car may he or she

throw the money bag into the car. Only then has the loot been nabbed! The bank robber may only throw one money bag into the getaway car each turn. NB: if there's a guard in the room you CANNOT throw a money bag into the getaway car... unless the guard is unconscious! You can't throw the money bag through a wall either. If you succeed in throwing a money bag into the getaway car, you place the money bag at the edge of the circular road in the designated field.

PASS ON A MONEY BAG - If your bank robber is carrying a money bag, he may pass it on to another bank robber in the same room. You can only pass on one bag of money during each turn. You take the money bag and place it under the other bank robber. NB: if there's a guard in the room you CANNOT pass on a money bag to another bank robber... unless the guard is unconscious!

ACTIVATE THE ALARM - If your bank robber is in the room with the alarm, he or she can activate it during their turn! The bank immediately moves all guards to that room to find out why (with the exception of unconscious guards).

If the alarm is locked, the bank robber CANNOT activate it. He cannot activate the alarm if a guard is in the room either... unless the guard is unconscious. The alarm can only be sounded once within each round. Once the alarm has been activated, place it in the designated field at the edge of the circular road. During the next round, you can again position the alarm on the room tile.

HOLIDAY TIME

All right, you've earned it (honestly?!)



Over and above the actions shown on the card, the bank robbers may carry out an extra action. You can read more about this under CARDS AND ACTIONS.



Stack of 5 cards face downwards. Keep the cards in the same sequence!

END OF THE ROUND

The round ends once all the cards have been played. Prepare yourself now for the next round:

- 1) Remove all the bank robbers, room tiles and remaining tokens from the map.
- 2) Any bank robbers carrying money bag tokens now lose those tokens.
- 3) Repeat the steps of Phase 1, 2 and 3 to start a new round. In total you play three rounds.

END OF THE GAME

Once the bank robbers have stolen a sufficient number of money bags (at least 5 bags if there are 4 players or at least 4 bags if there are 2-3 players), the game ends and the bank robbers win.

If the bank robbers had stolen too few money bags after three rounds, the bank has succeeded in thwarting the robbery and wins the game.



With 4 players: the bank robbers have won!



With 4 players: the bank has won!

the next round. The bank robbers may see each other's cards. But be careful what you say, the bank has ears!

- 1) The bank chooses one of his or her 8 cards, placing it face up on the table. Get a good look at what card it is, because this will soon be the bank's first move.
- 2) The game continues clockwise. The bank robber to the left of the bank now also chooses one of his or her 8 cards, placing it face up on the table. The turn then goes to the next bank robber and so on.



Cards face upwards.

- 4) Then the bank places another card, followed by the bank robbers. This continues until there is a stack of 5 cards in front of each player. NB: place the cards on top of one another each time so as to conceal the card beneath. Set the other cards aside for the next round.

TIP: pay close attention during this phase so you know what everyone is planning during the action phase!



Stack of 5 cards face upwards.

NOTE: if you're playing with 2 players, the bank robber has two stacks of separately placed bank robber cards.

PHASE 3: ROB THE BANK

All of the players turn their stacks completely to face downwards. Keep the cards in the same sequence!

The bank now turns his or her top card around (to reveal the first card from the planning phase) and carries out the actions shown on the card. The game continues clockwise, so the turn passes to the bank robber to the left of the bank and so on until all the cards have been played.

PHASE 1 CONTINUED: EXPLORE

Having now explored the map, the tokens can be positioned.

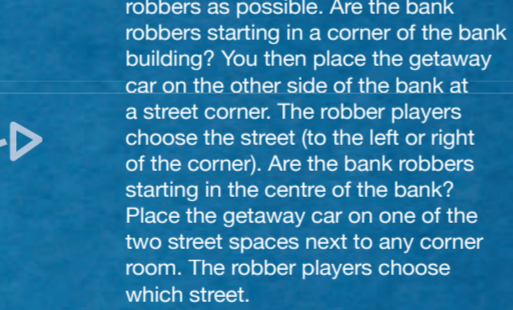
Place the money bag tokens with the unlocked side facing up on the room tiles with the same symbol.

Position a guard on each room tile with a guard's badge.

Place the alarm token with unlocked side facing up on the room tile with this symbol.

Place ALL the bank robbers on the room tile with the mask.

Place the getaway car on the circular road as far away from the bank robbers starting in a corner of the bank building? You then place the getaway car on the other side of the bank at a street corner. The robber players choose the street (to the left or right of the corner). Are the bank robbers starting in the centre of the bank? Place the getaway car on one of the two street spaces next to any corner room. The robber players choose which street.



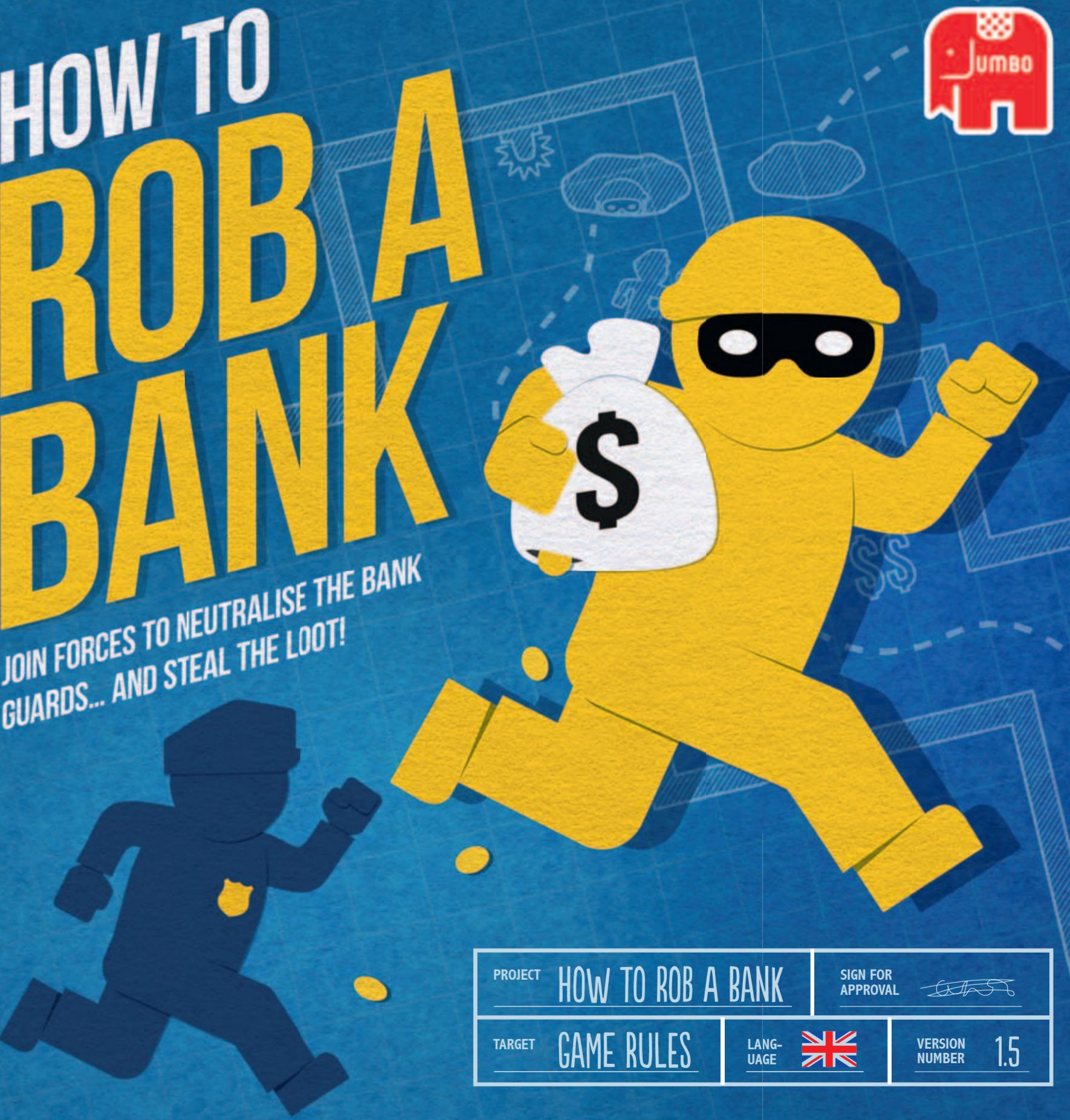
PHASE 2: PLAN

During this phase, the players see which actions they will carry out during Phase 3, the action phase. NO actions are therefore carried out during the planning phase. This is how the planning phase works:

- 1) Each player shuffles his or her stack of cards and takes out 8 cards. Set the remaining 7 cards aside; you will only need them during

HOW TO ROB A BANK

JOIN FORCES TO NEUTRALISE THE BANK GUARDS... AND STEAL THE LOOT!



BANK CARDS

WALK TO THE NEXT ROOM

LOCK SOMETHING

TACKLE A BANK ROBBER

TACKLE A BANK ROBBER OR LOCK SOMETHING

EXTRA BANK ROBBER ACTIONS

(you may carry out one each turn)

MOVE THE GETAWAY CAR

TOSS 1 MONEY BAG INTO THE GETAWAY CAR

PASS ON 1 MONEY BAG

ACTIVATE THE ALARM

UNCONSCIOUS GUARDS OR BANK ROBBER

You can play a card during your turn but you CANNOT carry out the actions (and this includes extra actions). Once you have forfeited a card, the guard / bank robber can stand up again. The card has then been played and the turn is over.

Made by Koninklijke Jumbo B.V. Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands. © 2018 Jumbodisette Group. All rights reserved. jumbo.eu

This game was created by Prospero Hall. Game and rules of the game. © 2018 Forrest-Pruzan Creative, LLC.

PROJECT	HOW TO ROB A BANK	SIGN FOR APPROVAL	
TARGET	GAME RULES	LANG-UAGE	
		VERSION NUMBER	1.5