

DER KIOSK

1-3 ⚙️ 1/5
 Jeder fängt mal klein an und irgendwoher muss ja das Startkapital für die ganz großen Brüche kommen. Der Kiosk um die Ecke hat einen prall gefüllten Safe und noch so einiges anderes, was sich zu Moneten machen lässt. Was soll also schon schief gehen?

SONDERREGELN

Sobald die Hintertür geöffnet wurde, habt Ihr 3 Runden Zeit, den Wachhund zu überwinden (streicht jede Runde ein Zeitsymbol bei ihm weg, um die Runden zu zählen), sonst schlägt der Hund Alarm!

HINTERTÜR

VERKAUFSRAUM

REGALE

KASSE

WACHHUND

SAFE

HINTERZIMMER

SCHAUKASTEN

PUNKTE		
Beute:	Spuren:	Diebe
(1 pro #)	(2 pro)	
+Zeit: (1 pro)	+Alarm: (2, wenn)	

DER DIAMANT

1-3 ⚙️ 2/5
 Wochenlang habt Ihr recherchiert und jetzt habt Ihr ihn endlich aufgespürt: den wertvollen Diamanten mit besonderer roter Färbung, genannt "die karminrote Katze". Der ahnungslose Juwelier hat Euch das gute Stück sogar schon gezeigt. Jetzt wird es Zeit, die Katze in den Sack zu packen...

SONDERREGELN

Ihr könnt beim Fenster oder der verstärkten Tür beginnen. Ihr könnt versuchen den Nachtwächter zu überwinden. Ist das geschafft, habt Ihr auch den Alarm des Safes ausgeschaltet. Dann könnt Ihr alle diese Symbole sofort durchstreichen: Lasst Ihr den Nachtwächter in Ruhe erhaltet Ihr 1 Extrapunkt.

VERSTÄRKTE TÜR

VERKAUFSRAUM

TÜR

KAMERA

AUSSTELLUNGSKASTEN

FENSTER

WACHRAUM

NACHTWÄCHTER

VERKAUFSFLÄCHE

GLASREGALE

KUNDENRAUM

GLASKASTEN

SAFE ALARMGESICHERT

PUNKTE		
Beute:	Spuren:	Diebe
(1 pro #)	(2 pro)	
+Wache: (1 ohne)	+Alarm: (2 wenn)	

DAS FORMULAR

1-3 ⚙️ 3/5

Natürlich habt Ihr sofort zugesagt als Eddy "die Nase" Biggs, ein dicker Fisch in der hiesigen Unterwelt, nach ein paar "Profis" gefragt hat. Leider hat sein Steuerberater versehentlich das Formular mit all seinen illegalen Einnahmen beim Finanzamt abgegeben. Jetzt sollt Ihr das Ding da rausholen, bevor es der Nase an die Gurgel geht...

SONDERREGELN

Das Wachteam patroulliert durch die Räume 1-3. Die noch offene Zahl ganz links in der Leiste gibt an, wo es sich gerade befindet. Streicht am Ende jeder Runde von links nach rechts 1 Ziffer durch. Ist das Wachteam in einem Raum, so könnt ihr dort nicht arbeiten, aber versuchen, es zu überwinden.

WACHTEAM

3 2 1 3 2 1 3 2 1 3 2 1 3

Red handprints, fingerprint, lightbulb, dog, and person icons.

TÜR ZUR TREPPE

2 3

Lightbulb, fingerprint, handprints, door icon.

ALARMANLAGE

2 3

Battery, lightbulb, handprints, alarm icon.

FENSTER

2 2

Handprints, window icon, compass rose.

KISTEN

Handprints, money bag, door icon.

BÜROTÜR

Handprints, door icon.

1. STOCK 1

STAHLCHRANK

Handprints, lightbulb, fingerprint, door icon.

BÜRO 2

SAFE MIT STEUERN

Lightbulb, fingerprint, money bag, safe icon.

SCHREIBTISCH

Lightbulb, fingerprint, money bag, desk icon.

PUNKTE

Beute: _____	Spuren: _____	Diebe _____
(1 pro #)	(2 pro ☒)	
+Formu.: _____	+Alarm: _____	
(8, wenn ☒)	(1 wenn ☒)	
_____	_____	_____
_____	_____	_____

BANKENKRISE

1-3 ⚙️ 3/5

Unter Aufbringung Eures gesamten Charmes und des ein oder andere Bieres ist es Euch gelungen an die Schaltpläne der Alarmanlagen der Neureich & Co. Bank, einer der größten ihrer Zunft, zu gelangen. Damit seid Ihr dem perfekten Einbruch so nah wie noch nie...also durchziehen!

SONDERREGELN

Überwindet Ihr eine Herausforderung mit einem dieser Zeichen: ★, ◆, ☆, so streicht alle Symbole mit gleichem Zeichen darüber. Ihr habt dann alle versteckten Alarmsysteme ausgeschaltet, was Euch auch Extrapunkte bringt.

SEITENTÜR

2 2

Handprints, door icon.

GELDKASSETTE

Lightbulb, fingerprint, money bag, briefcase icon.

EICHENTÜR

3

Handprints, door icon.

KAMERAS

★ ◆ ☆

Handprints, camera icon.

SICHERHEITSBEREICH

ALARM

2 ◆

Battery, alarm icon.

SCHREIBTISCH

Handprints, lightbulb, desk icon, ★

SCHALTERRAUM

DOPELTÜR

Handprints, door icon.

PANZERTÜR

Lightbulb, fingerprint, door icon.

SCHLIESSFÄCHER

Handprints, money bag, door icon.

BÜRO

ALARMANLAGE

2 ☆

Battery, handprints, alarm icon.

KELLER

TRESOR

Handprints, money bag, safe icon.

LICHTSCHRANKE

★ ◆ ☆

Handprints, lightbulb, door icon.

PUNKTE

Beute: _____	Spuren: _____	Diebe _____
(1 pro #)	(2 pro ☒)	
+Pläne: _____	+Alarm: _____	
(je 1 ★ ◆ ☆)	(3 wenn ☒)	
_____	_____	_____
_____	_____	_____