

LAZY HEIST

Spielmaterial

- 1 Gebäudeplan
- 1 Sicherheitsprotokoll (doppelseitig)
- 1 Helikopter-Leiste (doppelseitig)
- 4 Steckbriefe
- 4 Aktions-Marker (farbige Holzscheiben)
- 17 Kraft-Marker (farbige Holzsteine)
- 1 Helikopter-Marker
- 2 verschiedenfarbige Würfel
- 4 Einbrecher-Figuren
- 2 Wachpersonal-Figuren
- 6 Drohnen-Plättchen (doppelseitig)
- 1 Sprengstoff-Plättchen (doppelseitig)
- 1 Rubin
- 6 Batterie-Plättchen
- 4 Donut-Plättchen
- 4 Türschloss-Plättchen
- 4 Schlüssel-Plättchen (gleiche Rückseite)
- 2 Schalter-Plättchen (doppelseitig)
- 1 Kontrollpunkt-Marker
- 1 Funkspruch-Marker
- 20 Ereigniskarten (gleiche Rückseite)
- 4 Karten Aufzugskabine (gleiche Rückseite)
- 4 Karten Masterplan
- 1 Karte Wachstube
- 2 Karten Süßigkeiten-Automat (doppelseitig)
- 1 Karte Laserstrahlen
- 1 Karte Tresorwand

Spielvorbereitung

Der Gebäudeplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Ereigniskarten werden als verdeckter Stapel gemischt und auf das Ereignisfeld des Gebäudeplans gelegt. Die Karten Laserstrahlen und Tresorwand werden nebeneinander in den Tresorraum im vierten Stockwerk gelegt. Die Spieler wählen gemeinsam einen Schwierigkeitsgrad, drehen die Helikopter-Leiste auf die entsprechende Seite und legen sie zusammen mit dem Sicherheitsprotokoll über den Gebäudeplan. Der Helikopter-Marker wird auf das erste Feld des Helikopter-Countdowns gelegt.

Alle vier Einbrecher-Figuren werden auf das Startfeld gestellt und das Sprengstoff-Plättchen dazu gelegt. Jeder Spieler erhält eine Masterplan-Karte sowie den Steckbrief seines gewählten Einbrechers. Außerdem nehmen sich alle Spieler die Aktions- und Kraft-Marker in der Farbe ihres gewählten Einbrechers. Der Aktions-Marker wird auf dem Feld Null der Aktionsleiste platziert, die Kraft-Marker auf ihren entsprechenden Feldern.

Ein Spieler mischt verdeckt den Stapel der Aufzugskabine-Karten und legt jeweils eine auf das obere Ende jedes der vier Aufzugsschächte. Die Karten werden nun aufgedeckt. Die vier Türschloss-Plättchen werden auf den Aufzug-Eingang des Feldes gelegt, auf dem sich das Symbol der jeweiligen Farbe befindet.

Ein Spieler würfelt mit dem roten Würfel und platziert die Karte Wachstube im Raum mit der entsprechenden Nummer im dritten Stockwerk. Befindet sich in diesem ein Aufzugsschacht, muss erneut gewürfelt werden. Auf die gleiche Weise werden die beiden Karten Süßigkeiten-Automat im zweiten und fünften Stockwerk platziert, ein Batterie-Plättchen im ersten Stockwerk, sowie die beiden Schalter-Plättchen im dritten und sechsten Stockwerk. Im dritten Stockwerk dürfen sich Wachstube und Schalter nicht im gleichen Raum befinden, in diesem Fall muss erneut gewürfelt werden.

Für jedes der sechs Stockwerke wird außerdem mit dem roten Würfel die Startposition einer Drohne ermittelt, diese dürfen in allen Räumen platziert werden. Drohnen starten immer im unteren Teil ihres Drohnenpfads, mit der Laufrichtung nach links.

Ein Spieler würfelt gleichzeitig mit beiden Würfeln. Der blaue Würfel bezeichnet das Stockwerk, der rote Würfel die Raumnummer. Auf diese Weise werden die Positionen für die vier verdeckten Schlüssel-Plättchen ermittelt. Es ist dabei nicht erlaubt, mehr als ein Schlüssel-Plättchen im gleichen Raum zu platzieren, in diesem Fall muss erneut gewürfelt werden. Die Plättchen werden nun aufgedeckt. Auf dieselbe Weise werden nun die Startpositionen der beiden Wachpersonal-Figuren ermittelt, auch diese dürfen nicht beide auf demselben Feld platziert werden.

Der Rubin, der Funkspruch-Marker, die Donut-Plättchen, sowie die restlichen Batterie-Plättchen werden zunächst nicht benötigt und an der Seite bereitgelegt.

Ziel des Spiels

Das Ziel der vier Einbrecher ist es, sich Zugang zum Tresorraum im vierten Stockwerk zu verschaffen, und mit dem dort geraubten Rubin den Helikopter auf dem Dach zu erreichen, bevor dieser abhebt. Dazu haben sie dreißig Minuten (Runden) Zeit. Der Helikopter-Marker auf der Countdown-Leiste gibt die verstrichenen Minuten seit Beginn des Einbruchs an.

Komplikationen

Da sich die Einbrecher weder in besonders trainiertem Zustand befinden, noch ihren Coup in irgendeiner Art und Weise vorbereitet haben, entwickelt sich der geplante Raub zu einem schweißtreibenden Kraftakt. Zwar sind im Gebäude **Treppenhäuser** verfügbar, jedoch bietet sich die ausgiebige Nutzung der vorhandenen **Aufzüge** besonders an. Wenn gar nichts mehr geht, muss eine kurze **Rast** eingelegt oder einer der **Süßigkeiten-Automaten** geplündert werden, um wieder etwas Kraft zu tanken.

Da es sich bei dem Objekt des Einbruchs um das Hauptquartier einer auf größtmögliche Sicherheit bedachten Bank handelt, ist der **Tresor** massiv gesichert. Um ihn dennoch öffnen zu können, müssen die Einbrecher zwei unterschiedliche Aufgaben erfüllen, die in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden können:

- Zum einen muss ein schweres Bündel **Sprengstoff** von den Einbrechern in den Tresorraum getragen und dort gezündet werden, um die **Tresorwand** aufzusprengen. Weil die Explosion des Sprengstoffs nicht geräuschlos vonstattengeht, ist anschließend mit erhöhter Alarmbereitschaft des Sicherheitspersonals zu rechnen.
- Zum anderen muss ein **Gitter aus Laserstrahlen** deaktiviert werden. Dazu müssen die beiden im Gebäude befindlichen **Schalter** von den Einbrechern innerhalb derselben Minute aktiviert werden.

Nach der Öffnung des Tresors muss die Beute, ein besonders schwerer, weil teurer **Rubin**, aus dem Tresorraum auf das **Dach** transportiert werden. Der Zugang zum Dach befindet sich über dem obersten Treppenabsatz des rechten Treppenhauses.

Aufgrund ihres Eigengewichts können Sprengstoff und Rubin nur mithilfe Aufzüge nach oben transportiert werden. Aus Sicherheitsgründen oder aus purer Bosheit sind auf manchen Stockwerken die Zugänge zu den Aufzügen zunächst **verschlossen**. Diese Türschlösser können nur mithilfe des entsprechenden gleichfarbigen **Schlüssels** geöffnet werden.

Auf jedem Stockwerk patrouilliert eine hochtechnologische, künstlich intelligente **Drohne** in einem vorprogrammierten kreisförmigen Pfad. Entdeckt eine dieser Drohnen die Einbrecher, alarmiert sie das **Wachpersonal**, das sich daraufhin in Höchstgeschwindigkeit zu ihrer Position bewegt. Weil es sich um professionell geschultes Wachpersonal handelt, ist es außerdem in der Lage, Treppen ohne größere Anstrengung zu überwinden. Vom Wachpersonal entdeckte Einbrecher werden in der **Wachstube** festgesetzt und müssen von ihren Komplizen befreit werden, bevor sie wieder aktiv zum Gelingen des Einbruchs beitragen können.

Als ein besonders schwerwiegender Planungsfehler der Einbrecher erweist sich auch die Entscheidung, aus Kostengründen auf einen eigenen Flucht-Helikopter zu verzichten, und diesen stattdessen zusammen mit dem zugehörigen Piloten bei einer dubiosen Firma anzumieten. Dieser steht jetzt schon auf dem Dach bereit und muss in regelmäßigen Zeitabständen **per Funkgerät kontaktiert** werden, um ihn am vorzeitigen Abheben zu hindern. Zu allem Überfluss fressen die Funkgeräte der Einbrecher die Energie ihrer **Batterien** schneller, als man „Das hätten wir uns mal vorher überlegen sollen.“ sagen kann.

Ablauf des Spiels

Der Spieler mit dem schwersten Einbrecher beginnt das Spiel.

Pro Minute (Runde) hat jeder Einbrecher eine bestimmte Anzahl an Aktions-Punkten zur Verfügung (drei, vier oder fünf). Die Anzahl der bereits genutzten Aktions-Punkte zeigt jeder Spieler mithilfe seines Aktions-Markers auf der Aktionsleiste seines Steckbriefs an. Aktionen kosten einen, zwei oder drei Aktions-Punkte, manche auch zusätzlich einen Kraft-Punkt. In diesem Fall muss der Spieler einen seiner Kraft-Marker vom Steckbrief seines Einbrechers entfernen. Hat der Spieler keine Kraft-Punkte mehr zur Verfügung, kann er bestimmte Aktionen nicht mehr ausführen.

Ist ein Spieler an der Reihe, muss er mindestens eine der folgenden Aktionen ausführen, bevor er seinen Zug für fertig erklären kann und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe ist. Es ist auch erlaubt, mehrere unterschiedliche Aktionen aneinander zu reihen, und sogar alle verfügbaren Aktions-Punkte in einem einzigen Zug aufzubrauchen.

Ist ein Spieler am Zug, hat aber auf keine Aktions-Punkte mehr zur Verfügung oder möchte nichts mehr unternehmen, muss dieser seinen Einbrecher hinsetzen und kommt für den Rest der Minute nicht mehr zum Zug. Hinsetzen ist nur zu Beginn eines Zuges möglich, nicht im Anschluss an andere Aktionen. Nur der erste Spieler der Gruppe, der sich hinsetzen muss, legt seine Einbrecher-Figur hin, um zu signalisieren, dass er zu Beginn der nächsten Minute als Erster am Zug ist.

Erst wenn sich alle Einbrecher hingesezt haben, ist die Minute zu Ende. Nun werden zunächst alle Schritte des Sicherheitsprotokolls in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt. Anschließend beginnt der Spieler, dessen Einbrecher-Figur hingelegt wurde, die nächste Minute.

Einbrecher-Aktionen

Folgende Aktionen stehen dem Einbrecher zur Verfügung:

- **Laufen / Treppe nach unten steigen**
 - Um einen Raum weiter zu laufen oder eine Treppe nach unten zu steigen, muss der Spieler den Aktions-Marker seines Einbrechers um eine Position weiterschieben.
 - Treppenabsätze und Aufzugkabinen gelten hierbei immer als eigene Räume.
 - Ein Aufzug kann nur betreten werden, wenn dabei nicht das Maximalgewicht der Kabine überschritten wird.
 - Wird ein Raum betreten, in dem sich eine aktive Drohne befindet, wird sofort eine Alarmphase ausgelöst, wenn der Einbrecher die Drohne nicht sofort in diesem Zug ausknockt (siehe unten).

- Wird ein Raum oder Treppenabsatz betreten, in dem sich Wachpersonal befindet, wird der Einbrecher sofort gefangen genommen (siehe Abschnitt Wachpersonal).
- **Treppe nach oben steigen**
 - Um eine Treppe nach oben zu steigen, muss der Spieler den Aktions-Marker seines Einbrechers um eine Position weiterschieben.
 - Zusätzlich muss er einen seiner Kraft-Marker abgeben.
- **Sprengstoff / Rubin tragen**
 - Um den Sprengstoff oder Rubinen einen Raum weiter zu tragen, muss der Spieler den Aktions-Marker seines Einbrechers um eine Position weiterschieben.
 - Zusätzlich muss er einen seiner Kraft-Marker abgeben.
 - Werden Sprengstoff oder Rubin in einen Raum getragen, in dem sich eine aktive Drohne befindet, ist das Spiel sofort verloren.
 - Sprengstoff oder Rubin können nur in eine Aufzugskabine getragen werden, wenn dadurch nicht das Maximalgewicht der Kabine überschritten wird.
 - Sprengstoff oder Rubin dürfen auf Treppenabsätzen platziert werden, können jedoch nicht über die Treppe nach oben oder unten transportiert werden.
 - Einzige Ausnahme für den Rubin ist der oberste rechte Treppenabsatz, der den Zugang zum Dach darstellt. Hierfür müssen sich alle vier Einbrecher zusammen auf diesem Treppenabsatz befinden, und jeweils ihren Aktions-Marker um eine Position weiterschieben sowie einen Kraft-Marker abgeben.
- **Schleichen**
 - Um an einem Raum oder Treppenabsatz vorbei zu schleichen, in dem sich aktuell eine aktive Drohne oder Wachpersonal befindet, muss der Spieler den Aktions-Marker seines Einbrechers um zwei Positionen weiterschieben.
 - Falls der Einbrecher nicht sofort in diesem Zug mit einem weiteren Schritt den Raum oder Treppenabsatz verlässt oder die Drohne ausknockt, wird eine Alarmphase ausgelöst.
- **Drohne ausknocken**
 - Um eine Drohne auszuknocken, muss sich der Einbrecher mit dieser im gleichen Raum befinden.
 - Der Spieler schiebt den Aktions-Marker seines Einbrechers um zwei Positionen weiter.
 - Dann dreht er die Drohne auf ihre inaktive Seite und legt sie auf das Wartungsfeld der Drohnenstation desselben Stockwerks.
 - Anschließend zieht er die oberste Ereigniskarte vom Stapel, deckt sie auf und befolgt die Anweisung darauf. Danach kommt die Karte aus dem Spiel.
- **Aufzug bewegen**
 - Um eine Aufzugskabine um ein Stockwerk nach oben oder unten zu bewegen, muss der Spieler den Aktions-Marker seines Einbrechers um eine Position weiterschieben.
 - Einen Aufzug zu bewegen ist in der Kabine selbst sowie von allen Räumen aus möglich, in denen sich ein Zugang zum entsprechenden Aufzugsschacht befindet. Die tatsächliche Position der Kabine ist für die Aktion nicht relevant.
 - Aufzüge können auch von einem Zugang aus bewegt werden, der noch verschlossen ist.
 - Drohnen und Wachpersonal ignorieren sich bewegende Aufzüge.
- **Aufzug aufschließen**
 - Um einen Aufzugszugang aufzuschließen, muss sich der Einbrecher im gleichen Raum mit dem verschlossenen Zugang befinden.
 - Außerdem muss sich der Schlüssel im Inventar des Einbrechers befinden, dessen Farbe der des Türschlosses entspricht.
 - Der Spieler schiebt den Aktions-Marker seines Einbrechers um eine Position weiter.
 - Türschloss-Plättchen und Schlüssel-Plättchen kommen jetzt aus dem Spiel, der Zugang zum Aufzug ist jetzt frei.
- **Rasten**
 - Um zu rasten, muss der Spieler den Aktions-Marker seines Einbrechers um drei Positionen weiterschieben.
 - Dann erhält er einen seiner abgegebenen Kraft-Marker zurück.
 - Rasten ist die einzige Spieler-Aktion, die auch als Gefangener in der Wachstube möglich ist.

- **Süßigkeiten-Automat plündern**
 - Um einen Süßigkeiten-Automat zu plündern, muss sich der Einbrecher im gleichen Raum mit dem Automaten befinden.
 - Der Spieler schiebt den Aktions-Marker seines Einbrechers um zwei Positionen weiter und erhält sofort alle seiner abgegebenen Kraft-Marker zurück.
 - Der geplünderte Süßigkeiten-Automat wird auf seine Rückseite gelegt und kann für den Rest der Minute nicht mehr genutzt werden.
- **Funkspruch absetzen**
 - Um einen Funkspruch abzusetzen und den Helikopter-Piloten zu kontaktieren, muss der Spieler den Aktions-Marker seines Einbrechers um zwei Positionen weiterschieben.
 - Außerdem muss er eine in seinem Inventar befindliche Batterie abgeben. Diese kommt danach aus dem Spiel.
 - Der Spieler kann jetzt den Funkspruch-Marker auf dem Helikopter-Countdown auf das nächsthöhere Funkspruch-Feld legen.
- **Komplizen befreien**
 - Um einen gefangenen Komplizen aus der Wachstube zu befreien, muss sich der Einbrecher im gleichen Raum mit der Wachstube befinden.
 - Der Spieler schiebt den Aktions-Marker seines Einbrechers um zwei Positionen weiter.
 - Anschließend wird die Figur des gefangenen Einbrechers vom Käfig der Wachstube in den umgebenen Raum verschoben.
- **Schalter aktivieren**
 - Um einen Schalter zu aktivieren, muss sich der Einbrecher im gleichen Raum mit dem Schalter befinden.
 - Der Spieler schiebt den Aktions-Marker seines Einbrechers um zwei Positionen weiter.
 - Anschließend dreht er das Schalter-Plättchen auf seine aktivierte Rückseite.
 - Nur wenn jetzt auch der andere Schalter auf seiner aktivierten Rückseite liegt, wird das Gitter aus Laserstrahlen im Tresorraum abgeschaltet. Dazu werden beide Schalter-Plättchen sowie die Karte Laserstrahlen aus dem Spiel genommen.
- **Sprengstoff zünden**
 - Das Zünden des Sprengstoffs ist nur im Tresorraum möglich.
 - Um den Sprengstoff zu zünden, muss der Spieler den Aktions-Marker seines Einbrechers um zwei Positionen weiter verschieben.
 - Die Explosion des Sprengstoffs erfolgt erst zum Ende der Minute zu Beginn des Sicherheitsprotokolls.
- **Warten**
 - Möchte oder kann der Spieler am Zug keine der anderen Aktion durchführen, muss er warten. Dazu muss er den Aktions-Marker seines Einbrechers um eine Position weiterschieben.

ACHTUNG: Die Aktionen **Gegenstände einsammeln**, **Gegenstände ablegen** und **Gegenstände austauschen** können jederzeit während des Zuges eines Spielers ausgeführt werden. Der Aktions-Marker des Einbrechers muss dazu nicht bewegt werden. Einbrecher können Gegenstände nur miteinander austauschen, wenn sie zusammen im gleichen Raum, im gleichen Treppenabsatz oder in der gleichen Aufzugkabine befinden.

Gegenstände

Kleine Gegenstände können auf den entsprechenden Feldern der Einbrecher-Steckbriefe platziert werden, um sie zu transportieren. Es können nicht mehr als zwei Gegenstände von einem Einbrecher transportiert werden. Es ist nicht möglich, Sprengstoff oder Rubin auf den Feldern der Steckbriefe zu platzieren.

Nur Gegenstände auf den Steckbriefen können von den Einbrechern genutzt werden:

- **Schlüssel** können einmalig genutzt werden, um das entsprechende gleichfarbige Türschloss zu öffnen (siehe Aktion **Aufzug aufschließen**). Nach der Nutzung kommen sie aus dem Spiel.

- **Batterien** können einmalig genutzt werden, um den Helikopter-Piloten zu kontaktieren und den Funkspruch-Marker auf das nächsthöhere Funkspruch-Feld zu legen (siehe Aktion **Funkspruch absetzen**). Nach der Nutzung kommen sie aus dem Spiel.
- **Donuts** können einmalig genutzt als zusätzliche Aktions-Punkte genutzt werden. Nach der Nutzung kommen sie aus dem Spiel.

Alarmphase und Wachpersonal

Da Aufzugskabinen als separate Räume gelten und nicht von Drohnen betreten werden, können Einbrecher dort von Drohnen nicht entdeckt werden. Dasselbe gilt für Treppenabsätze.

Eine Alarmphase wird immer dann ausgelöst:

- wenn ein Einbrecher in einem Raum mit einer aktiven Drohne stehenbleibt, ohne sie auszuknocken,
- oder wenn eine aktive Drohne bei der Ausführung des Sicherheitsprotokolls einen Raum betritt, in dem sich ein oder mehrere Einbrecher befinden.

Tritt eine Alarmphase während der Spieleraktivität ein, müssen sofort alle Aktionen der Einbrecher unterbrochen werden. Der Kontrollpunkt-Marker wird von seiner aktuellen Position in den Raum verschoben, in dem der Alarm ausgelöst wurde. Eine Alarmphase tritt allerdings auch ein, wenn sich der Kontrollpunkt-Marker bereits im betroffenen Raum befindet. Anschließend bewegen sich beide Wachpersonal-Figuren drei Schritte (fünf Schritte bei Alarmstufe Rot) zum Kontrollpunkt-Marker.

Folgende Regeln gelten für die Wachpersonal-Bewegung:

- Das Wachpersonal nimmt immer den kürzesten Weg zum Ziel.
- Zum Wechseln von Stockwerken benutzt es nur die Treppenhäuser, niemals die Aufzüge.
- Es geht immer der Kollege zuerst, der näher zum Kontrollpunkt steht. Stehen beide Kollegen gleich nah, können die Spieler entscheiden, welcher von ihnen zuerst geht.
- Gibt es zwei unterschiedliche Wege gleicher Länge, wählt der zuerst gehende Kollege den Weg, der ihn am weitesten von seinem Kollegen entfernt.
- Beide Kollegen dürfen sich zusammen im gleichen Raum oder Treppenabsatz befinden.
- Das Wachpersonal ignoriert den Sprengstoff und den Rubin.
- Erreicht der erste Kollege den Raum mit dem Kontrollpunkt, dann wird der Kontrollpunkt-Marker vom Gebäudeplan entfernt. In diesem Fall bewegt sich der zweite Kollege gar nicht.

Betritt ein Kollege des Wachpersonals auf seinem Weg einen Raum oder Treppenabsatz, auf dem sich ein oder mehrere Einbrecher befinden, bricht er seine Bewegung komplett ab. Stattdessen wird er zusammen mit den ertappten Einbrechern in den Raum mit der Wachstube gestellt. Der andere Kollege ist davon nicht betroffen.

Einbrecher, die sich in Aufzugskabinen befinden, können vom Wachpersonal nicht entdeckt werden.

Die ertappten Einbrecher sind jetzt in der Wachstube gefangen. Die einzige Aktion, die ihnen dort erlaubt ist, ist **Rasten**. Sie müssen zunächst von ihren Komplizen befreit werden, bevor sie wieder aktiv zum Spielgeschehen beitragen können (siehe Aktion **Komplizen befreien**).

Sicherheitsprotokoll (Ablauf zum Ende einer Minute)

1. Nur wenn sich **der gezündete Sprengstoff** jetzt im Tresorraum befindet, sprengt dieser die Tresorwand auf. Wenn sich dabei ein oder mehrere Einbrecher im Tresorraum befinden, ist das Spiel sofort verloren. Andernfalls werden Sprengstoff-Plättchen und Tresorwand-Karte vom Gebäudeplan genommen und in die Schachtel zurückgelegt. Sind auch bereits die Laserstrahlen abgeschaltet, wird jetzt der Rubin in den offenen Tresor gelegt und kann ab sofort wie der Sprengstoff von den Einbrechern transportiert werden. Der Kontrollpunkt-Marker wird in den Tresorraum gelegt. Ab sofort gilt **Alarmstufe Rot**, das Wachpersonal bewegt sich ab sofort jeweils fünf statt drei Schritte. Das Sicherheitsprotokoll wird auf seine Rückseite gedreht und seine Ausführung mit dem ersten auf der Rückseite gekennzeichneten Schritt fortgesetzt.

2. Nur wenn sich die Laserstrahlen noch im Tresorraum befinden, werden jetzt **alle aktivierten Schalter** zurück auf ihre nicht aktivierte Seite gedreht.
3. Nur wenn sich der **Kontrollpunkt-Marker** aktuell nicht auf dem Gebäudeplan befindet, wird er mithilfe der beiden Würfel platziert. Wie immer bezeichnet der blaue Würfel das Stockwerk und der rote Würfel die Raumnummer.
4. **Beide Wachpersonal-Figuren** bewegen sich jetzt zum Kontrollpunkt-Marker, beginnend mit der Figur, die näher zum ihm steht. Abhängig von der Alarmstufe bewegen sie sich dabei entweder drei oder fünf Schritte. Es gelten dieselben Regeln für das Wachpersonal, die auch während der Spieleraktivität gelten, sowohl für ihre Bewegung, als auch für die Situationen, in denen der Kontrollpunkt-Marker erreicht wird oder ein Raum betreten wird, auf dem sich jetzt ein oder mehrere Einbrecher befinden. Wie immer ignoriert das Wachpersonal den Sprengstoff und den Rubinen.
5. **Alle aktiven Drohnen** bewegen sich jetzt einen Raum weiter in der Laufrichtung ihres aktuellen Drohnenpfads. Dabei wird im ersten Stockwerk begonnen und sich Stockwerk für Stockwerk nach oben gearbeitet. Wird ein Alarm ausgelöst, weil sich ein oder mehrere Einbrecher in dem neuen Raum befinden, wird die Ausführung des Sicherheitsprotokolls zunächst unterbrochen. Der Kontrollpunkt-Marker wird im entsprechenden Raum platziert, und anschließend das Wachpersonal nach denselben Regeln bewegt, die auch während der Spieleraktivität gelten. Erst danach wird die Drohnenbewegung im nächsthöheren Stockwerk fortgesetzt.
6. Beginnend vom ersten Stockwerk werden **inaktive Drohnen in Räumen** jetzt aktiviert. Wenn sich ein oder mehrere Einbrecher im gleichen Raum befinden, kann auch hierdurch ein Alarm ausgelöst werden. Auf in diesem Fall wird die Ausführung des Sicherheitsprotokolls für den Ablauf einer Alarmphase unterbrochen und anschließend fortgesetzt.
7. Beginnend vom ersten Stockwerk werden inaktive Drohnen, die sich in der Wartungsphase der **Drohnenstation** befinden, in die Aufladungsphase verschoben. Inaktive Drohnen in der Aufladungsphase der Drohnenstation werden mithilfe des roten Würfels in einen Raum des entsprechenden Stockwerks platziert. Sie werden jeweils in der unteren Position des Drohnenpfads platziert mit der Laufrichtung nach links, bleiben aber zunächst inaktiv.
8. **Geplünderte Süßigkeiten-Automaten** werden jetzt auf die volle Vorderseite zurückgelegt.
9. Alle Spieler setzen jetzt den **Aktions-Marker** ihres Einbrechers auf die Position Null der Aktionsleiste auf ihrem Steckbrief.
10. Der **Helikopter-Marker** wird um ein Feld des Helikopter-Countdowns nach vorne bewegt. Handelt es sich bei dem neuen Feld um ein Funkspruch-Feld, das nicht durch den Funkspruch-Marker abgedeckt ist, ist das Spiel sofort verloren. Handelt es sich um ein Funkspruch-Feld, das durch den Funkspruch-Marker abgedeckt ist, wird mithilfe beider Würfel ein neues Batterie-Plättchen auf dem Gebäudeplan platziert. Wie immer bezeichnet der blaue Würfel dabei das Stockwerk und der rote Würfel die Raumnummer.
11. Der Spieler, dessen Einbrecher-Figur in der letzten Minute hingelegt wurde, stellt diese nun wieder auf, und beginnt **die neue Minute**.

Spielende

Das Spiel ist verloren, wenn:

- alle Spieler in der Wachstube gefangen sind,
- oder wenn nach Ablauf des Helikopter-Countdowns nicht alle Spieler mit dem Rubin das Dach erreicht haben,
- oder eine Drohne das Feld mit dem Sprengstoff oder dem Rubin betritt,
- oder ein oder mehrere Einbrecher sich zum Zeitpunkt der Explosion des Sprengstoffs im Tresorraum befinden,
- oder der Helikopter-Marker ein Funkspruch-Feld auf dem Helikopter-Countdown erreicht, das nicht vom Funkspruch-Marker abgedeckt ist.

Das Spiel ist gewonnen, wenn:

- wenn alle Spieler vor Ablauf des Helikopter-Countdowns das Dach erreichen und den Rubinen mitbringen.