

1. Revelad la carta superior del mazo de Patrulla de esta planta.
2. Colocad el peón de Guardia de esta planta en la loseta que se muestra en esa carta.
3. Revelad la siguiente carta del mazo de Patrulla de esta planta. Colocad el dado del Guardia de esta planta en la loseta que se muestra en esta carta.

Piratear una Sala Informática: Añade un marcador de Piratería a la loseta de Sala Informática en la que te encuentras. Debes estar en una loseta de Sala Informática para poder Piratear. Cada loseta de Sala Informática puede tener hasta 6 marcadores de Piratería.

Cuando cualquier jugador active una Alarma, puede elegir descartar un marcador de Piratería para cancelar la Alarma. La loseta con el marcador de Piratería debe corresponderse con el tipo de Alarma (Huella Dactilar, Láser o Detector de Movimiento). Los contadores de Piratería pueden cancelar Alarmas en cualquier planta, independientemente de la localización de la loseta de la Sala Informática.

Añadir un Dado a una Caja Fuerte (cuesta 2 Acciones): Coloca un dado de Reventar en una loseta de Caja Fuerte en la que te encuentres. Añadir un dado cuesta 2 de tus 4 Acciones, XXXXXXXXXX

XXXXXXXXXX No puedes repartir esas 2 Acciones en múltiples turnos. Las losetas de Caja Fuerte empiezan sin dados sobre ellas, así que debes Añadir un Dado al menos una vez antes de poder Reventar una Caja Fuerte. Cada Caja Fuerte puede tener hasta 6 dados.

Puedes realizar la Acción de Añadir un Dado incluso si ya habéis colocado todos los dados incluidos en el juego. Usad algún otro marcador (monedas, etc.) para marcar cuántos dados hay en cada loseta de Caja Fuerte.

Reventar una Caja Fuerte: Tira todos los dados que haya sobre la loseta de Caja Fuerte en la que te encuentres.

Antes de poder Reventar una Caja Fuerte, tendréis que descubrir primero la combinación. Usad las Acciones de Mirar o Mover para revelar las 6 losetas en la misma fila y la misma columna que la Caja Fuerte y comprobar los números en la esquina inferior derecha de las losetas: Todos esos números conforman la combinación.

Si el número de cualquiera de los dados coincide con el número de la combinación de una de las losetas reveladas, cubre el número de esa loseta con un marcador de Reventar. Un dado puede corresponderse con varias losetas, incluso si el número sólo aparece en