

Spiel Konzept (Inhalt des Spiels)

Es ist Januar 1921. Die Prohibition ist nun schon seit einem Jahr rechtskräftig und es sieht ganz danach aus, als ob der 18. Zusatzartikel der amerikanischen Verfassung auch weiterhin in Kraft bleiben wird. Das Problem ist nur, dass das Verbot der Herstellung, des Verkaufs oder des Transports von Alkohol zur Konsumminderung überhaupt nichts beigetragen hat. Das Resultat davon ist ein mit illegalen Brennereien übersätes Land, und in den Städten erscheinende „geheime“ (oder auch nicht so geheime) Flüsterkneipen. Die örtlichen Gesetzeshüter mögen ja noch einfach wegsehen (besonders, wenn sie dazu genügend „motiviert“ werden), aber Elliot Ness´ Schläger sind nicht so leicht zu überzeugen. Wenn so viel Geld auf dem Spiel steht, ist es doch klar, dass das organisierte Verbrechen ordentlich mitmischt.

Und genau da kommst du ins Spiel! Du übernimmst die Rolle eines Gangsterbosses der sich einen Namen in der Schmugglerwelt erarbeitet.

Wenn du deine Konkurrenz aus dem Weg räumst und den schwarz gebrannten Alkohol verkaufst, kannst du es dazu bringen die Welt zu beherrschen, alles klar?

Spiel – Überblick

„Schmuggler“ ist ein Strategiespiel, welches auf der Herstellung, dem Transport und dem Verkauf von schwarz gebranntem Whiskey aufbaut.

Das Spiel erstreckt sich über einen Zeitraum von 12 Jahren (Runden) und der Gangster (Spieler) der am Ende am meisten Kohle gescheffelt hat, gewinnt das Spiel. Die Runden sind in 5 Phasen unterteilt:

Phase 1: Macht (Gebots- und Fahrerbestechungsphase)

Gangster sitzen nicht einfach herum und warten darauf, dass etwas passiert, das ist dein großes Glück. Sie ziehen los, und bringen Dinge in Gang. Gereizt wird mit den Macht-Karten, welche die von deinem Boss angeheuerte Stärke für diese Runde anzeigen. Je höher die Karte, desto besser sind deine Auswahlmöglichkeiten der Produktionsmittel, aber desto mehr Gehaltskosten sind auch zu zahlen. Da du nur eine gewisse Anzahl von Leuten zur Verfügung hast um die Konkurrenz aufzumischen, musst du überlegen, wann du deinen besten Mann schickst und wann du die übrigen auswählst. Die Produktionsmittel die du erhalten wirst, sind Einfluss, Verbesserung, Macht-Karten und Trucks.

Wenn wir gerade von Trucks reden; ein guter Gangster ist nicht dazu in der Lage seine Ware auszuliefern, wenn er nicht ständig seine Fahrer bei Laune hält. Eine „kleine“ Fahrerbestechung ist alles, was du für den Fahrer eines kleinen Trucks benötigst, aber die Fahrer der großen Trucks erwarten da schon mehr.

Phase 2: Schick die Jungs los (Einflussplatzierungsphase)

Wenn du ein Gangster bist, musst du die Leute dazu bringen „die Dinge wie du zu sehen“. Gangsterbosse schicken ihre Vertrauten zu den Flüsterkneipen um sicher zu gehen, dass die Besitzer den richtigen Whiskey kaufen: um es deutlicher zu sagen, deinen Whiskey. Der Gangster mit dem größten Einfluss in einer Flüsterkneipe verkauft seinen Whiskey zuerst. Die mit weniger Einfluss dürfen den Rest erledigen – wenn es noch was zu tun gibt.

Phase 3: Setz die Brennerei in Gang (Produktionsphase)

Die Familienbrennerei ist in Gang gesetzt und heraus kommt der feinste Hinterwälder Whiskey des Landes. Manchmal produzierst du eine Menge, zu anderen Zeiten wieder nicht so viel! Du kannst auswärtige Brennereien betreiben um das Gesetz zu umgehen, aber es ist schwieriger diese vor Sabotage zu schützen. Die Anzahl der Brennereien und „Brennereiverbesserungen“ werden benutzt um festzulegen wie viele Würfel du für die Alkohol Produktion verwenden darfst. Wenn du am meisten produzierst und ein wenig Pech hast, wird deine Familienbrennerei vom Cop geschlossen.

Phase 4: Bring den Whiskey unter die Leute (Verlade- / Vertriebsphase)

Kisten voller Alkohol werden auf wartenden Trucks platziert und schnellstmöglichst zu nahe gelegenen Flüsterkneipen transportiert. Jeder Gangster muss überlegen, zu welcher Flüsterkneipe sein(e) Truck(s) fahren soll(en). Entscheide dich richtig und es kann sich für dich so richtig lohnen. Entscheide dich falsch und dein Fahrer wirft deinen Whiskey in der nächsten Strasse einfach hinaus um einen schnellen Abgang zu machen. Wenn du nur wenige Trucks zur Verfügung hast, kannst du vielleicht einen leihen, mieten oder kaufen... für einen gewissen Preis versteht sich. Wenn du mehr Trucks als Kisten hast, dann kannst du vielleicht einen anderen Gangster dazu überreden, dir das was du noch brauchst zu verkaufen.

Phase 5: „Wie lautet das Passwort?“ (Verkaufsphase)

Die Whiskeykisten werden von den Trucks gekauft und in die Flüsterkneipen gebracht, wo durstige Kehlen deren Ankunft schon erwarten. Die größeren Flüsterkneipen machen einen besseren Profit für die dort anwesenden Gangster. Aber die kleinste Flüsterkneipe der Stadt ist immer offen (sie gehört dem Polizeichef). Der Alkohol des einflussreichsten Gangsters wird bevorzugt, aber die anderen können ihren evtl. ebenso verkaufen. Flüsterkneipenverbesserungen steigern den Alkoholkonsum.

Phase 6: Das Gefecht (langer Arm des Gesetzes-Phase)

Der Cop kriegt ziemlich schnell Wind von all diesen Aktivitäten. Er weiß, welcher Gangster in seiner Familienbrennerei den meisten Whiskey hergestellt hat und versucht deshalb den Laden dicht zu machen.

Zusammengefasste Liste der Spielteile

- A Spielbrett mit Angebotsfeldern und Flüsterkneipen (1)
- B Kleine Bretter der Familienbrennereien (6)
- C Bretter mit den Standorten der auswärtigen Brennereien (6)
- D Stehende Cop-Figur (1)
- E Flüsterkneipen-Verbesserungsmarker (12)
- F kleine Trucks (12)
- G mittelgroße Trucks (5)
- H große Trucks (3)
- I Einflussmarker für jeden Spieler (6 Farben) (20)

- J Schläger-Karten (80)
- K Truck-Karten (für 6 Kleine, 5 Mittelgroße und 3 Große) (14)
- L Macht-Karten (zum reizen/bieten), durchgehend nummeriert von 1 bis 72 (72)
- M Holzwürfel (sie symbolisieren die Whiskeykisten) (70)
- N Spielgeld in Stückelungen von \$ 1000, \$ 5000 und \$10.000 (von den Gangstern auch gemein hin \$ 1G, \$ 5G und \$ 10G genannt)
- O Würfel (25)

Detallierte Spielregeln

Vorbereitung:

- Platziere das Hauptspielbrett in der Mitte des Tisches. Setze eine Kiste auf die Position der ersten Runde auf den Rundkurs.
- Ernenne einen Gangster zum Bankier.
- Platziere die Minispielbretter der auswärtigen Brennereien, die Flüsterkneipen-Verbesserungsmarker, die Trucks, Kisten und die Würfel in Reichweite aller Gangster.
- Vermische die Schlägerkarten miteinander und lege den Stapel verdeckt auf die dafür vorgesehene Fläche auf dem Hauptspielbrett.
- Vermische die Truckkarten miteinander und lege sie verdeckt auf die dafür vorgesehene Fläche auf dem Hauptspielbrett.
- Teile die Machtkarten auf die 4 verschiedenfarbigen Flächen auf. Vermische jeden Stapel einzeln und teile jedem Gangster 3 Karten von jedem Stapel aus (so dass am Ende jeder Gangster 12 Machtkarten hat, eine für jede Spielrunde). Lege die übrigen Machtkarten wieder in die Schachtel zurück. (1–18 rot, 19-36 grün, 37-54 gelb, 55-72 blau)
- Jeder Gangster sucht sich eine Farbe aus, nimmt das kleine Familienbrennereispielbrett (plus einem Würfel) und Einflussmarker in seiner Farbe und legt diese vor sich hin. Lege alle übrigen Familienbrennereien und Einflussmarker in die Schachtel zurück.
- Jeder Gangster nimmt einen Einflussmarker aus seinem Lager und platziert diesen im Hinterzimmer seiner Familienbrennerei.
- Jeder Gangster nimmt einen kleinen Truck und platziert einen Einflussmarker (einen „freien“ aus dem Lager, nicht einen vom Hinterzimmer) der entsprechenden Farbe in der Nähe seiner Trucks, um anzuzeigen zu wem diese gehören.
- Verteile Startkapital von \$ 10G (ein \$ 5G Schein und fünf \$ 1G Scheine) an jeden Gangster. Platziere das übrige Geld, sortiert nach Stückelung, in der Nähe des Bankiers.

Phase 1: Macht

(Reiz- und Fahrerbestechungsphase)

1. Drehe die oberste Truck Karte um. (Diese Karte ist so lange verfügbar, bis sie erworben wurde. Wenn eine Truck Karte noch von der vorherigen Runde aufgedeckt ist, dann überspringe diesen Schritt).
2. Platziere, entsprechend der Anzahl der Gangster, Karten vom Machtkarten Stapel in die dafür vorgesehenen Angebotsstellen. Die Angebotsstelle für Truck Karten wird immer benutzt, aber von den weiteren Freistellen werden immer nur so viele gebraucht, wie Gangster vorhanden sind. Beispiel: bei einem Spiel mit vier Gangstern werden sowohl die Angebotsstelle für Truck Karten als auch die Angebotsstellen für 4 Schläger-Karten genutzt.
3. Danach sucht sich jeder Gangster eine Machtkarte von denen, die er in der Hand hält, aus und legt diese verdeckt vor sich auf den Tisch.

4. Nachdem das jeder Gangster getan hat, werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt. Diese Machtkarten müssen für die restlichen Phasen dieser Runde vor den Gangstern liegen bleiben. Sie werden die Spielreihenfolge bestimmen und werden während der gesamten Runde bei Gleichständen entscheiden (Ausnahme: *Big City Boys* Schläger Karte). Beispiel: Alice fängt an, Bob ist als zweiter dran, dann kommt Charlie und als letzter ist David an der Reihe.
5. In Reihenfolge der Machtkarten (der Gangster mit der höchsten Karte fängt an), macht jetzt jeder Gangster das Folgende:
 - a. Er zahlt die Fahrerbestechung von \$ 1G für kleine und mittelgroße Trucks, \$ 2G für die großen und das für den Kauf geforderte Geld (welches auf der Karte steht) um seine Stärke-Karte ausspielen zu können. Diese Kosten stellen das vom Gangster für diese Runde zu zahlende Gehalt dar. Merke: Wenn ein Gangster dies nicht bezahlen kann, zahlt er so viel wie möglich (also alles was er noch hat!) und spielt dann ganz normal weiter ohne Bestrafung oder Schulden.
 - b. Er sucht sich eine der offenen Karten aus den Angebotsstellen aus (entweder die Truck Karte oder eine Schläger Karte). Diese Karten beinhalten:
 - Einfluss Karten (müssen sofort ausgespielt werden): Der Gangster nimmt die Anzahl von Einflussmarkern welche ihm auf der Karte angezeigt werden und platziert diese im Hinterzimmer seiner Familienbrennerei. Diese stellen neue Mitglieder seiner Bande dar. Decke die Einfluss Karte auf.
 - Verbesserungskarten (müssen sofort ausgespielt werden):
 1. „Einfache“ Brennereiverbesserungskarte:
Der Gangster nimmt einen Würfel und setzt diesen auf ein Verbesserungsfeld, entweder bei seiner Familienbrennerei oder bei einer auswärtigen (oder, wenn der Gangster keinen verfügbaren Platz in seiner Brennerei hat, dann setzt er ihn in das Hinterzimmer der Familienbrennerei für späteren Gebrauch). „Einfache“ Brennereiverbesserungskarten können nicht benutzt werden um eine neue auswärtige Brennerei in Gang zu setzen. Lege die Verbesserungskarte ab.
 2. „Doppelte“ Brennereiverbesserungskarte.
Der Gangster nimmt entweder 2 Würfel um sie auf den Verbesserungsfeldern seiner Familienbrennerei oder einer auswärtigen Brennerei zu platzieren (oder setzt sie in das Hinterzimmer für späteren Gebrauch), oder er startet eine neue auswärtige Brennerei mit nur einem Würfel. Der Besitz einer auswärtigen Brennerei muss mit einem Einflussmarker gekennzeichnet werden (mit einem „freien“ von seinem Lager, nicht mit einem aus dem Hinterzimmer). Lege die Verbesserungskarte ab.
 3. Flüsterkneipenverbesserungskarte.
Der Gangster nimmt einen Flüsterkneipenverbesserungsmarker und setzt diesen auf ein Verbesserungsfeld von einer beliebigen Flüsterkneipe (oder er setzt ihn in das Hinterzimmer seiner Familienbrennerei für späteren Gebrauch).
Lege die Verbesserungskarte ab.
- Truckkarten (müssen sofort ausgespielt werden): Der Gangster bezahlt den Betrag, welcher für den neuen Truck anfällt (\$ 1G für einen kleinen oder einen mittelgroßen und \$ 3G für einen großen Truck), nimmt eine passende Miniatur-Truckfigur und setzt diese in seine aktive Spielzone. Der Gangster setzt ebenfalls einen Einflussmarker (einen „freien“ von seinem Lager und nicht einen vom Hinterzimmer) neben den Truck, um seinen Besitz anzuzeigen. Lege die Truckkarte ab. Wenn ein Gangster eine Truckkarte aussucht, aber den Truck nicht bezahlen kann, so wird diese Truckkarte normal benutzt. Das Bezahlen der Fahrerbestechung wird für diesen Truck in dieser Runde nicht verlangt (aber in der nächsten!).

- Schlägerkarten (können sofort ausgespielt oder für späteren Gebrauch aufgehoben werden): Der Gangster spielt die Schlägerkarte entweder sofort aus, oder nimmt sie in die Hand auf um sie dann zu benutzen, wenn er sie braucht. Schlägerkarten können immer dann ausgespielt werden, wenn der Gangster seine Machtkarte offen auslegt (falls nichts anderes auf der Machtkarte steht). Die Schlägerkarten werden nach Gebrauch abgelegt.

6. Nachdem der erste Gangster eine Karte ausgesucht hat, ist der Gangster mit der zweithöchsten Machtkarte als nächster an der Reihe, usw.

7. Wenn eine Aktionskarte am Ende der Runde unbenutzt liegen bleibt (z.B. wenn ein Gangster lieber die Truckkarte genommen hat, als die Aktionskarte), wird diese abgelegt.

8. Wenn eine Truckkarte am Ende einer Runde unbenutzt liegen bleibt (z.B. wenn in dieser Runde kein Gangster die Truckkarte ausgewählt hat), bleibt diese aufgedeckt an ihrem Platz liegen.

Hinweise zum Bieten/Reizen und Kaufen:

- Verbesserungsmarker müssen nicht sofort auf den Brennereien oder den Flüsterkneipen platziert werden und können auch einfach nur aufgenommen werden, um zu verhindern, dass ein anderer Gangster diese an sich nimmt. Merke, dass Verbesserungskarten sofort ausgespielt werden müssen, aber Verbesserungsmarker, können im Hinterzimmer der Familienbrennerei aufgehoben werden.
- Ein Gangster der kein Geld hat, kann weder einen Truck kaufen, noch kann er eine Schlägerkarte verwenden, da diese das Ausgeben von Geld voraussetzt (z.B. „Politik“ oder „Die große Abrechnung“).
- Einfluss und Verbesserung bringen nichts bei O'Malley's. Diese Kneipe hat immer uneingeschränkten Konsum (Ausnahme: „*G-Men*“-Stürme eine Flüsterkneipe“ Schlägerkarte).

Phase 2: Schick die Jungs los (Einflussplatzierungsphase)

1. In Machtkartenreihenfolge kann nun jeder Gangster seine Einflussmarker (so viele wie er will, auch alle auf einmal) in den Flüsterkneipen-Einfluss-Stellen platzieren. Er kann wählen, ob er ein paar oder gar keine setzt (falls er seinen Einfluss für die nächste Runde so beibehalten möchte). Wie auch immer, er muss auf jeden Fall seine ganzen Platzierungen beenden, bevor das Spiel mit dem nächsten Gangster weitergeht.

Hinweise zum Platzieren von Einfluss:

- Wenn die Anzahl der Einflussmarker einer Flüsterkneipe der aller schattierten Einflusskreise entspricht, oder diese sogar noch übersteigt, eröffnet diese Flüsterkneipe ihr Geschäft.
- Achte bei der Platzierung deiner Einflussmarker auf die Bereiche des Kontroll-, Mehrheits- und Minderheitseinflusses.
- In dieser Phase kann es von Nutzen sein eine niedrigere Machtkarte zu besitzen, da du dann sehen kannst, wo andere Gangster ihren Einfluss platzieren, bevor es an dir ist darüber zu entscheiden.

Kontroll-, Mehrheits- und Minderheitseinfluss:

Kontrolleinfluss:

Du hast in einer Flüsterkneipe Kontrolleinfluss, wenn du in ihr so viele Einflussmarker hast, wie alle anderen zusammen (oder wenn du der einzige Gangster mit Einfluss in dieser Kneipe bist). Es kann immer nur ein Gangster in einer Flüsterkneipe Kontrolleinfluss haben. Wenn 2 Gangster gleichviel Einfluss besitzen, gewinnt der mit der höheren Machtkarte. Merke, dass es in einer Flüsterkneipe nur entweder einen Gangster mit Kontrolleinfluss oder einen mit Mehrheitseinfluss (siehe unten) geben kann, aber nicht beides gleichzeitig.

Wenn du in einer Flüsterkneipe Kontrolleinfluss hast.

- bekommst du die Umsatzrendite von allen Kisten, die in dieser Flüsterkneipe verkauft werden.
- beziehst du (und nur du) Stellung an deren Mehrheitsdock
- muss die Flüsterkneipe deine Kisten zuerst verkaufen um die Nachfrage zu befriedigen
- entscheidest du, ob Gangster ohne Einfluss ihre Kisten verkaufen dürfen
- haben alle anderen Gangster in dieser Flüsterkneipe Minderheitseinfluss.

Mehrheitseinfluss:

Du hast in einer Flüsterkneipe Mehrheitseinfluss, wenn du in dieser Flüsterkneipe mehr Einfluss als jeder andere Gangster hast, aber weniger als alle anderen zusammen. Es kann immer nur ein Gangster den Mehrheitseinfluss in einer Flüsterkneipe haben. Merke, dass es in einer Flüsterkneipe entweder einen Gangster mit Mehrheitseinfluss, oder einen mit Kontrolleinfluss (siehe oben) geben kann, aber nicht beides gleichzeitig.

Wenn du in einer Flüsterkneipe Mehrheitseinfluss hast.

- beziehst du (und nur du) Stellung an deren Mehrheitsdock
- muss die Flüsterkneipe deine Kisten zuerst verkaufen, um die Nachfrage zu befriedigen
- entscheidest du, ob Gangster ohne Einfluss ihre Kisten verkaufen dürfen
- haben alle anderen Gangster mit Einfluss in dieser Flüsterkneipe Minderheitseinfluss.

Minderheitseinfluss:

Du hast in einer Kneipe Minderheitseinfluss, wenn du in dieser Flüsterkneipe zumindest einen Einflussmarker platziert hast, aber weder Kontroll- noch Mehrheitseinfluss hast. Merke, dass es möglich ist, dass alle Gangster in einer Flüsterkneipe Minderheitseinfluss haben.

Wenn du Minderheitseinfluss hast:

- beziehst du (und jeder andere Gangster mit Minderheitseinfluss) Stellung am Minderheitsdock der Kneipe und zwar in Machtkartenreihenfolge.
- muss die Flüsterkneipe deine Kisten verkaufen, falls Nachfrage bestehen sollte, aber zuerst verkaufen sie die Kisten von dem Gangster mit Mehrheits- oder Kontrolleinfluss (wenn es einen gibt)
- werden die Kisten am Minderheitsdock in der Reihe verkauft, in der die Trucks aufgereiht sind (nach Machtkartenreihenfolge).

Kein Einfluss:

Du hast in einer Flüsterkneipe keinen Einfluss, wenn du keinen Einflussmarker in dieser Flüsterkneipe platziert hast.

Wenn du in einer Flüsterkneipe keinen Einfluss hast:

- beziehen du (und alle anderen Gangster ohne Einfluss) Stellung in Machtreihenfolge am öffentlichen Dock.
- entscheidet der Gangster mit Kontroll- oder Mehrheitseinfluss in dieser Flüsterkneipe (falls es einen geben sollte), ob er deine Kisten kauft um die Nachfrage zu befriedigen.

Beispiel:

Texas Lil´s Diner

- Charlie hat einen Einflussmarker
- David hat einen Einflussmarker
- Texas Lil´s ist noch nicht geöffnet, da noch nicht alle der schattierten Einflussfelder besetzt sind (siehe „Wie lautet das Passwort?“ Phase Regeln)

Mother´s Dry Goods

- Bob hat 2 Einflussmarker und somit Minderheitseinfluss
- Charlie hat 3 Einflussmarker und auch Minderheitseinfluss
- David hat 4 Einflussmarker und somit Mehrheitseinfluss (er hat mehr Einfluss als Bob oder Charlie, aber weniger als beide zusammen)
- Mother´s ist geöffnet, da alle der schattierten Einflusskreise besetzt sind

Barleycorn´s Feed and Grain

- Alice hat 3 Einflussmarker und Kontrolleinfluss (sie hat mindestens so viele wie Charlie und David zusammen)
- Charlie hat einen Einflussmarker und somit Minderheitseinfluss
- David hat 2 Einflussmarker und ebenfalls Minderheitseinfluss

Phase 3: Setz die Brennerei in Gang

(Produktionsphase)

1. Jeder Gangster würfelt mit den Würfeln seiner Brennereien (Familienbrennerei und auswärtige Brennerei), um festzulegen wie viele Kisten in dieser Runde produziert werden. Die Anzahl der Kisten entsprechend des Wurfes werden im Hinterzimmer der Familienbrennerei platziert. (Merke: Die Spieler sollten die Würfel liegen lassen, um die Kistenproduktion auf den kleinen Brennerei Brettern anzuzeigen (man wird sich darauf beziehen, wenn es darum geht den Cop zu bewegen)).
2. Wenn ein Gangster den Cop in seiner Familienbrennerei hat (in Runde 5 und später) und mit einem seiner Brennereiproduktionswürfel eine 5 würfelt, dann wird diese Brennerei in dieser Runde keinen Whiskey produzieren. Der Cop kann nur in die Familienbrennerei kommen. Die auswärtigen Brennereien haben vor dem Cop nichts zu befürchten und können weiterhin die nötige Anzahl von Kisten produzieren. (Merke: Die ausgelagerten Brennereien werden für die Gesamtzahl der Kisten nicht mitgezählt, wenn es darum geht, den Cop zu versetzen)
3. Setze den Cop (in Runde 4 und später) in die Familienbrennerei des Gangsters, der in seiner Familienbrennerei in dieser Runde am meisten Whiskey hergestellt hat. Gleichstände werden immer durch die Machtkarten entschieden mit dem Sieg für den Gangster mit der höheren Karte (d.h. die niedrigere Machtkarte bekommt den Cop!). Die auswärtigen Brennereien zählen mit ihrer Produktion für diese Gesamtzahl nie mit dazu.

Beispiel:

- Alice beginnt mit dem Cop in ihrer Brennerei und würfelt 5-3 in ihrer Familienbrennerei und 5-2 in ihrer ausgelagerten Brennerei. Die Produktion der Familienbrennerei ist gleich Null (da sie ja eine 5 gewürfelt hat) aber ihre ausgelagerte Brennerei produziert trotzdem 7 Kisten (da diese immun gegen den Polizisten ist), welche sie im Hinterzimmer ihrer Flüsterkneipe platziert.
- Bob würfelt 6 in seiner Familienbrennerei und platziert 6 Kisten in seinem Hinterzimmer
- Charlie würfelt 5 in seiner Familienbrennerei und 6-3 in seiner ausgelagerten Brennerei und platziert 14 Kisten in seinem Hinterzimmer
- David würfelt 4-3 in seiner Familienbrennerei und platziert 7 Kisten in seinem Hinterzimmer
- Der Cop geht nun weiter zu David, da er am meisten Kisten in seiner Familienbrennerei produziert hat.
 - Charlie hat zwar insgesamt mehr produziert, aber bei dieser Zählung zählt ja nur die Produktion der Familienbrennerei
 - Alice hat eine höhere Zahl in ihrer Familienbrennerei gewürfelt, aber ihre Produktion dort ist gleich Null, da diese vom Cop geschlossen wurde.

Phase 4: Bring den Whiskey unter die Leute (Verlade-/Vertriebsphase)

1. Gangster haben evtl. mehr Kisten als Ladefläche auf ihren Trucks, oder umgekehrt. Sie können nun versuchen ihre übrigen Kisten an einen anderen Gangster zu verkaufen oder sie mieten (kaufen) einen unbenutzten Truck von einem anderen Gangster. Dies passiert in offenen Verhandlungen. Truck Miete/Verkauf und Kistenverkauf können bar, mit Schlägerkarten und/oder durch Versprechungen für Zukunftsüberlegungen (z.B. „Ich werde dir meinen Whiskey verkaufen, wenn du in zu Mother´s bringst) bezahlt werden. Gangster dürfen die Einflussmarker verkaufen oder mit ihnen handeln. Barzahlung ist unwiderruflich, aber das nicht Einhalten von Versprechungen ist erlaubt („Warum sollte ich...“).
2. Nachdem alle Geschäfte erledigt wurden, beladen die Gangster ihre Trucks mit den Kisten. Wenn erst mal eine Kiste auf einem Truck platziert ist, kann sie nicht mehr bewegt werden (Ausnahme: „Diebstahl“ Schlägerkarte). Die Gangster müssen nicht alle ihre Kisten verladen, aber sie können sie auch nicht lagern. Alle Kisten die am Ende von Phase 4 nicht verladen wurden, gehen verloren (Ausnahme: „Warenhaus“ Schlägerkarte).

Beispiel zum Beladen von Trucks und zum Abhandeln von Geschäften:

- Alice hat 7 Kisten aber nur einen kleinen Truck, weswegen sie 3 Kisten nicht verladen kann. Sie verkauft die 3 Kisten für \$ 2G an Bob und lädt die anderen 4 auf ihren Truck.
- Bob hat die 6 Kisten die er produziert hat, plus den 3 Kisten zusätzlich, die er von Alice gekauft hat. Er hat 2 kleine und einen mittelgroßen Truck. Er lädt 6 Kisten auf seinen mittelgroßen und 3 auf einen von seinen kleinen Trucks und vermietet den anderen kleinen Truck für \$ 2G an Charlie.
- Charlie hat die 14 Kisten die er produziert hat. Er hat einen kleinen und einen mittelgroßen Truck plus den kleinen Truck den er von Bob gemietet hat. Er lädt 4 Kisten auf seinen kleinen, 6 Kisten auf seinen großen und 4 Kisten auf den kleinen gemieteten Truck. Er stellt außerdem einen Einflussmarker neben den gemieteten Truck um anzuzeigen, dass er diesen für diese Runde gemietet hat.
- David hat die 6 Kisten die er produziert hat, aber nur einen kleinen Truck. Er kann seine übrigen Kisten nicht verkaufen und auch keinen Truck mieten. Er lädt 4 Kisten

auf seinen kleinen Truck und legt die übrigen 2 Kisten, die er nicht befördern konnte ins Kistenlager zurück.

3. Die Trucks fahren zu den Flüsterkneipen und zwar wieder in Machtkartenreihenfolge, beginnend mit dem, der am mächtigsten ist. Die Gangster, die Mehrheits- oder Kontrolleinfluss besitzen (siehe Abschnitt über Kontroll- Mehrheits- und Minderheitseinfluss) fahren ihre Trucks zum Mehrheitsdock (graphisch: 3 Sterne). Die Gangster mit Minderheitseinfluss in einer Flüsterkneipe (d.h. mit einem oder mehr Einflussmarkern) fahren ihre Trucks zum Minderheitsdock (graphisch: 2 Sterne). Und die Gangster, die in einer Flüsterkneipe keinen Einfluss haben, fahren ihre Trucks zum öffentlichen Dock (graphisch: 1 Stern).

Beispiel des Beförderns zu Flüsterkneipen:

- Alice hat Kontrolleinfluss in Barleycorn´s, weshalb sie ihre Truck zu deren Mehrheitsdock (3 Sterne) bringt.
- Bob hat Minderheitseinfluss in Mother´s, weshalb er seinen mittelgroßen Truck zu deren Minderheitsdock (2 Sterne) schickt. Er hat keinen Einfluss in Barleycorn´s aber er schickt seinen kleinen Truck zu deren öffentlichem dock (1 Stern).
- Charlie hat Mehrheitseinfluss in Mother´s und Minderheitseinfluss in Barleycorn´s. Er schickt seinen mittelgroßen Truck zu Barleycorn´s Minderheitsdock (2 Sterne), den gemieteten kleinen Truck zu Mother´s Mehrheitsdock (3 Sterne) und seinen kleinen Truck zu O´Malley´s.
- David hat Minderheitseinfluss in Mother´s. Er schickt seinen kleinen Truck zu Mother´s Minderheitsdock (2 Sterne), wo er sich hinter Bobs mittelgroßem Truck einreicht (da David eine niedrigere Machtkarte ausgespielt hat). Er hat ebenfalls Minderheitseinfluss in Barleycorn´s, aber er hat keinen Truck um ihn dort hin zu schicken.

Hinweise zum Befördern:

- Ein Gangster kann es sich überlegen, ob er einen seiner Trucks vermieten will. Er tut dies indem er einen Truck zur Seite setzt, welcher dann frei zur Miete steht (wie oben beschrieben). Wenn ein Truck leer bleibt, wird er auch nicht benutzt.
- Gangster können nicht nur den Teil eines Trucks mieten oder die Kisten eines anderen Gangsters befördern – ein Gangster muss Kisten entweder kaufen oder verkaufen oder sich für diese Runde einen Truck mieten.
- Merke: Wenn sich ein Gangster von einem anderen eine Truck ausleiht, platziert er einen seiner Einflussmarker (einen „freien“ vom Lager und nicht einen aus dem Hinterzimmer seiner Familienbrennerei) neben dem Truck um anzuzeigen, dass er diesen Truck gemietet hat. Dieser Truck funktioniert genau so, als ob er dem Mieter gehören würde (d.h. er fährt zum Mehrheits- oder Minderheitsdock von jeder Flüsterkneipe wo der Mieter Mehrheits- oder Minderheitseinfluss hat). Die gemieteten Trucks werden dem Besitzer am Ende von Phase 5 zurückgegeben, nachdem alle Kisten verkauft wurden.
- Flüsterkneipen werden geschlossen, wenn die Anzahl der Einflussmarker unter die Anzahl der schattierten Einflusskreise fällt. In diesem Fall wird in dieser Flüsterkneipe in dieser Runde kein Whiskey verkauft. Trucks, die bereits vor dieser Flüsterkneipe stehen, dürfen nicht woanders hinfahren.

Phase 5: „Wie lautet das Passwort?“ (Verkaufsphase)

Das Kaufen und Verkaufen von Whiskey geschieht in der Reihenfolge von der kleinsten zur größten offenen Flüsterkneipe. Am Anfang des Spieles ist nur die kleinste Flüsterkneipe offen (O'Malley's) um Whiskey zu verkaufen. Im Verlauf des Spieles werden weitere Flüsterkneipen öffnen, wenn mindestens so viele Einflussmarker, wie schattierte Einflusskreise vorhanden sind. Flüsterkneipen können auch geschlossen werden, wenn der Einfluss wieder unter die geforderte Anzahl fällt.

Der Kaufs- und Verkaufsprozess für jede Flüsterkneipe ist folgender:

1. Ein Gangster wirft die dafür vorgesehenen Würfel um den Bedarf festzulegen. Jede Flüsterkneipenverbesserung addiert +1 zu jedem Konsumwürfel dieser Flüsterkneipe (z.B. +1 zum Gesamten von Texas Lil's Diner, +5 zu dem Gesamten von Volstead Imports).
2. Die Flüsterkneipe wird genügend Kisten kaufen um der Nachfrage zu entsprechen.
 - a. Die Flüsterkneipe kauft zuerst Kisten von dem Truck der am Mehrheitsdock steht und bezahlt den Großhandelserwerbspreis an den Kistenlieferant. Wenn die Anzahl der am Mehrheitsdock vorhandenen Kisten die Nachfrage übersteigt, bleiben die übrigen Kisten unverkauft und gehen verloren. (Merke: Das Geld kommt von der Bank – die Flüsterkneipe selbst hat keins.)
 - b. Wenn die Nachfrage nicht befriedigt wurde, muss die Flüsterkneipe damit fortfahren Kisten von den Trucks am Minderheitsdock zu kaufen und sie muss dem Kistenlieferant auch erneut den Großhandelserwerbspreis zahlen. Die Trucks stehen dort in Machtkartenreihenfolge, was bedeutet, dass Gangster mit mehr Macht eher dazu kommen ihre Kisten zu verkaufen. Alle Kisten, die die Nachfrage übersteigen, bleiben unverkauft und gehen verloren.
 - c. Wenn die Nachfrage noch immer nicht befriedigt wurde, kann der Gangster mit Mehrheits- oder Kontrolleinfluss (wenn es einen gibt) entscheiden, ob die Flüsterkneipe Kisten von den Trucks eines anderen Gangsters vom öffentlichen Dock kaufen darf. Diese Gangster haben keinen Einfluss auf die Flüsterkneipe und haben nur die Erlaubnis nach dem Ermessen des Gangsters mit Mehrheits- oder Kontrolleinfluss zu verkaufen. Und wieder erhält der Kistenlieferant den Großhandelserwerbspreis von der Flüsterkneipe. Der Whiskey wird von den Trucks in der Reihenfolge verkauft, wie sie aufgereiht stehen (und das ist natürlich wieder Machtkartenreihenfolge). Wenn ein Truck abgelehnt wurde, stoppt jegliches Befördern zu dieser Flüsterkneipe. Wenn kein Gangster Mehrheits- oder Kontrolleinfluss hat, dann werden keine Kisten vom öffentlichen Dock verkauft.
 - d. Wenn die Nachfrage das gesamte Angebot übersteigt, bleibt die übrige Nachfrage unbefriedigt.
3. Profite (\$) werden nur dem Gangster mit Kontrolleinfluss in einer Flüsterkneipe ausgezahlt. Um es noch mal zu erklären, dieser Kontrolleinfluss entsteht dadurch, dass ein Gangster in einer Flüsterkneipe genau so viele oder mehr Einflussmarker hat, als alle anderen zusammen (siehe Abschnitt über Kontroll- Mehrheits- und Minderheitseinfluss). Dieser Gangster streicht die Umsatzrendite von jeder Kiste ein, die in dieser Runde durch die Flüsterkneipen gehen, eingeschlossen denen, die von anderen Gangstern verkauft werden (er hat seine Hand in der Kasse!). Wenn 2 Gangster in einer Flüsterkneipe gleich auf sind (dies kann passieren, wenn es in einer Flüsterkneipe nur 2 Gangster gibt) dann entscheidet die Stärke (Der Gangster mit der höheren Machtkarte in dieser Runde bekommt den Profit).
4. Das Spiel wird nun mit der nächstgrößeren Flüsterkneipe fortgesetzt.

Beispiel:

O'Malley's

- es rollen keine Würfel, der Konsum bei O'Malley's ist unbegrenzt
- Bob verkauft alle 4 Kisten von seinem kleinen Truck und bekommt \$ 2G Großhandelserwerbspreis auf jede Kiste (insgesamt \$ 8G)

Mother's

- Charlie würfelt eine 3-2, also insgesamt 5
- Charlie verkauft alle 4 Kisten von seinem kleinen gemieteten Truck und bekommt \$ 2G Großhandelserwerbspreis für jede Kiste (insgesamt \$ 8G)
- Bob verkauft eine Kiste von seinem mittleren Truck und bekommt \$ 2G Großhandelserwerbspreis
- David verkauft von seinem kleinen Truck keine Kisten
- Es gibt bei Mother's keine Umsatzrendite da dort kein Gangster Kontrolleinfluss besitzt.

Barleycorn's

- Alice würfelt 3-5-6, also insgesamt 14
- Alice verkauft alle 4 Kisten von ihrem kleinen Truck und bekommt dafür \$ 2G Großhandelserwerbspreis für jede Kiste (insgesamt \$ 8G)
- Charlie verkauft 6 Kisten von seinem mittelgroßen Truck und bekommt dafür \$ 2G Großhandelserwerbspreis für jede Kiste (insgesamt \$ 12G)
- Obwohl es noch zusätzlichen Bedarf gibt, welcher von Bobs kleinem Truck am öffentlichen Dock (1 Stern) befriedigt werden könnte, entscheidet sich Alice, es Bob nicht zu gestatten seine Kisten zu verkaufen.
- Alice bekommt noch \$ 1G Umsatzrendite zusätzlich pro verkauftem Kasten (das ergibt nochmals eine Totale von \$ 10G zusätzlich zu den bereits verdienten \$ 8G)

Wenn diese Phase beendet wurde, werden die gemieteten Trucks ihren Besitzern zurückgegeben und die für die gemieteten Trucks benutzten Einflussmarker werden ins Lager zurückgelegt. Alle Whiskeykisten werden ins Lager zurückgelegt.

Hinweise zur Einflussplatzierung in einer Flüsterkneipe:

- Alle Gangster dürfen gerne offen verhandeln, aber die geschlossenen Abkommen sind nicht bindend! Das Verweigern eines am Tisch abgesprochenen Deals ist legal (und wird auch gefördert... „Du suchst nach einem Spiel indem sich Gegner nicht gegenseitig in die Quere kommen? Such dir ein Spiel über Nonnen. In diesem hier geht es um Gangster.“)
- In der kleinsten Flüsterkneipe gibt es keinen Mehrheitseinfluss und somit wird auch keine Umsatzrendite gezahlt. O'Malley's ist nie geschlossen (Ausnahme: Wenn die „G – Men – Schließe eine Flüsterkneipe“ Schlägerkarte auf O'Malley's ausgespielt wird).
- Ein Gangster der nur Mehrheitseinfluss (und nicht Kontrolleinfluss) hat, bezieht keine Umsatzrendite.

Phase 6: Das Gefecht!

(langer Arm des Gesetzes Phase)

1. Am Ende der Runden 4 und 8 nimmt sich jeder Gangster einen Einflussmarker von seinem Lager und platziert diesen im Hinterzimmer seiner Familienbrennerei.

2. Ebenfalls am Ende der Runden 4 und 8 bekommt der Gangster, der auf dem letzten Platz liegt (derjenige, der am wenigsten Geld besitzt) einen Einflussmarker extra. Beachte, dass dies bedeutet, dass du deinen Stand am Ende der Runde 4 und 8 öffentlich darlegen musst! Du kannst dieser öffentlichen Darlegung auch nicht dadurch entgehen, indem du angibst, dass du auf den extra Einflussmarker verzichten würdest (wenn du denkst, dass du am gewinnen bist und deine Karten nicht zeigen möchtest, dann hast du eben Pech gehabt!). Außerdem sind dies auch die einzigen Male, bei denen du deinen Stand öffentlich machen musst.
3. Dies gilt für alle Runden: Alle ausgespielten Machtkarten werden abgelegt und der Rundenmarker wird auf dem Rundkurs auf die nächste Position geschoben.

Das Benutzen von Schlägerkarten

Schlägerkarten können nur ausgespielt werden, wenn die Machtkarten von allen Gangstern offen ausgelegt wurden. Manche Schlägerkarten haben zusätzliche Spielregeln (z.B., die „Hey, ein Truck umsonst“ Schlägerkarte kann erst ausgespielt werden, wenn schon alle Kisten auf Trucks verladen wurden). Diese speziellen Einschränkungen stehen immer direkt auf der Schlägerkarte. Du kannst auch im FAQ/Regelerklärungsabschnitt nachschlagen, um die Details der speziellen Schlägerkartenregeln zu erfahren.

Das Schließen von Abkommen/Deals

Das Abschließen von Deals ist ein wichtiger Bestandteil vom Gangsterleben. Die meisten Abkommen beschäftigen sich mit dem Verkauf von Whiskeykisten und dem Kauf/Mieten von Trucks, aber das ist erst der Anfang!

Du musst z.B. deine Schlägerkarten nicht unbedingt ausspielen, um von ihnen Nutzen zu ziehen. Manchmal ist es schon genug sie nur als Drohung (oder als Gegendrohung) gegen einen Gangster anzuwenden. Du kannst sie auch verwenden um dir von den anderen Geld, Kisten, Trucks oder einen Gefallen zu erpressen („Zahl mir \$ 5G oder ich spiele die Bandenkrieg-Karte auf dich aus.“).

Abkommen werden in offenen Verhandlungen geschlossen. Die Bezahlung kann in bar, in Schlägerkarten, in Whiskeykisten, Trucks oder Versprechungen für Zukunftsüberlegungen (welche natürlich nicht eingehalten werden müssen) erfolgen. Du kannst bei deinen Abkommen keine Einflussmarker verkaufen (deine Bande ist loyal), aber du kannst Versprechen darüber machen, wo du deine Einflussmarker platzierst.

Ende des Spiels und Sieg

Das Spiel ist nach der „Wie lautet das Passwort?“ Phase von entweder der 12. Rund, oder von der Runde beendet, indem es einem Gangster gelingt mindestens \$ 100G zusammenzubringen. Was von beidem auch immer zuerst passiert. Der Gangster, der am Ende des Spiels am meisten Geld gescheffelt hat, gewinnt.

Optionale (fortgeschrittene) Einflussplatzierungsregeln

Wenn ihr ein chaotischeres und mehr von Banden bestimmtes Spiel haben wollt, dann könnt ihr Phase 2 streichen und statt dessen immer dann Einflussmarker platzieren, wenn alle Gangster ihre Machtkarte auslegen. Wenn 2 Gangster zur selben Zeit an der gleichen Stelle einen Einflussmarker platzieren wollen, dann hat der mit der höheren Machtkarte Vorrang. Merke, dass dies dem Gangster mit mehr Macht (und mehr Einflussmarkern in seinem Hinterzimmer) erlaubt, dem mit weniger Macht, beim Einflussetzen zuvorzukommen. Ein

Zuvorkommen kann auch nicht mehr „zurück genommen“ werden. Wenn ein Gangster einem anderen zuvor kommt und nicht selbst von einem anderen (mächtigeren) zurückgedrängt wird, dann muss er zumindest einen Einflussmarker setzen.

Dies bedeutet, dass du deinen Einflussmarker während der gesamten Runde setzen kannst, aber sei auf Auseinandersetzungen gefasst, wenn 2 Gangster ihren Einfluss danach platzieren wollen, was der andere machen wird. Wenn diese Auseinandersetzungen auftreten, dann darf der Gangster mit der meisten Macht (Machtkarte plus Big City Boys Schlägerkarte, wenn einsetzbar) seinen Einfluss zuerst setzen.

Optionale, kürzere Spielregeln

Wenn du ein schnelleres Spiel haben möchtest, dann kannst du es auch von 12 Runden auf 8 Runden verkürzen. Wenn du nur ein 8-Runden-Spiel spielen möchtest, dann verteile am Anfang des Spiels nur 8 Machtkarten (2 von jedem Viertel des Machtkartenstapels) an jeden Gangster. Dies funktioniert am besten mit 3 oder 4 Spielern.

Detaillierte Beschreibung der Spielkomponenten

1. Hauptspielbrett mit Angebotsfeldern und Flüsterkneipen

Es gibt dort ein Angebotsfeld mit einem Truckzeichen und 6 zusätzliche Angebotsfelder. Es gibt auch einen Platz für die Aktionskarten.

Das Hauptspielbrett zeigt auch noch 6 unterschiedlich große Flüsterkneipen.

Alle Flüsterkneipen, mit Ausnahme der Flüsterkneipe des Polizeichefs, haben Kreise für die Einflussmarker der Gangster und Quadrate für die Flüsterkneipen-Verbesserungsmarker. Die Kreise sind entweder schattiert oder klar, um anzuzeigen, wie viel Einfluss nötig ist um eine Flüsterkneipe zu öffnen.

Zusätzlich hat jede Flüsterkneipe eine kleine Beschreibung, auf der: Verbrauch, Großhandelserwerbspreis und Umsatzrendite vermerkt sind. Die 6 Flüsterkneipen sind:

O'Malley's Dry Goods

Einflusskreise: keine (keiner kann sich bei den Geschäften des Polizeichefs einmischen!)

Verbesserungsquadrate: keine

Verbrauch: unbegrenzt

Großhandelserwerbspreis: \$ 1G pro Kiste Alkohol

Umsatzrendite: keine

Texas Lil's Diner

Einflusskreise: 5 (3 schattierte, 2 klare)

Verbesserungsquadrate: 1

Verbrauch: 1 Würfel

Großhandelserwerbspreis: \$ 2G pro Kiste Alkohol

Umsatzrendite: \$ 1G pro Kiste Alkohol

Mother´s Groceries

Einflusskreise: 9 (4 schattierte, 5 klare)
Verbesserungsquadrate: 2
Verbrauch: 2 Würfel
Großhandelserwerbspreis: \$ 2G pro Kiste Alkohol
Umsatzrendite: \$ 1G pro Kiste Alkohol

Barleycorn´s Feed & Grain

Einflusskreise: 11 (4 schattierte, 7 klare)
Verbesserungsquadrate: 3
Verbrauch: 3 Würfel
Großhandelserwerbspreis: \$ 2G pro Kiste Alkohol
Umsatzrendite: \$ 1G pro Kiste Alkohol

The Real McCoy Antiques

Einflusskreise: 15 (8 schattierte, 7 klare)
Verbesserungsquadrate: 4
Verbrauch: 4 Würfel
Großhandelserwerbspreis: \$ 2G pro Kiste Alkohol (\$ 3G in einem Spiel mit 3-5 Gangstern)
Umsatzrendite: \$ 1G pro Kiste Alkohol (\$ 2G in einem Spiel mit 3-5 Gangstern)

Volstead Imports (wird nur in einem Spiel mit 6 Gangstern benutzt)

Einflusskreise: 17 (11 schattierte, 6 klare)
Verbesserungsquadrate: 5
Verbrauch: 5 Würfel
Großhandelserwerbspreis: \$ 3G pro Kiste Alkohol
Umsatzrendite: \$ 2G pro Kiste Alkohol

6 Familienbrennerei-Mini-Spielbretter

Die Familienbrennerei-Mini-Spielbretter zeigen ein hübsches Bild der Brennerei, ein Quadrat für den anfänglichen Produktionswürfel, 3 Quadrate für Verbesserungswürfel, ein Hinterzimmer zur Aufbewahrung aller Einflussmarker, die nur darauf warten einer Flüsterkneipe zugeteilt zu werden, und eine Zusammenfassung der 5 Phasen. Die Würfelbilder zeigen Verbesserungsquadrate an. Jede Familienbrennerei beginnt mit einem Würfel. Familienbrennereien können nicht von anderen Gangstern gestohlen oder zerstört werden. Sie sind, weshalb auch immer, anfällig für einen Besuch des Polizisten oder einen gelegentlichen Revierkampf.

6 Mini-Spielbretter für auswärtige Brennereien

Die Mini-Spielbretter für auswärtige Brennereien sind denen der Familienbrennereien gleich, mit Ausnahme eines Kreises, um den Besitz anzuzeigen (und sie haben kein Hinterzimmer und keine Phasenzusammenfassung). Auf den Kreis, der zum Anzeigen des Besitzes da ist, wird ein Einflussmarker gesetzt (Merke: Dieser Einflussmarker dient nur dazu, den Besitz anzuzeigen, er ist also „frei“), sobald eine neue auswärtige Brennerei eröffnet wird. Jede neue auswärtige Brennerei beginnt mit einem Würfel. Sie können jedoch sabotiert, zerstört oder von anderen Gangstern durch das Ausspielen gewisser Karten übernommen werden.

1 Stehende Polizeifigur

Der Polizist ist eine kleine stehende Figur, welche vor den Gangster gesetzt wird, der in der letzten Runde in seiner Familienbrennerei am meisten Alkohol produziert hat (Gleichstände werden durch die Machtkarten entschieden mit dem besseren Ausgang für denjenigen mit der größeren Macht, das bedeutet, dass derjenige mit weniger Macht den Cop bekommt). Der Cop wird in der Destillationsphase eingesetzt um eine mögliche Unterbrechung der Produktion zu signalisieren. Nur die Familienbrennerei hat etwas vor dem Cop zu befürchten, nicht aber die auswärtigen Brennereien.

12 Flüsterkneipen-Verbesserungsmarker

Verbesserungsmarker steigern den Konsum einer bestimmten Flüsterkneipe mit +1 für jeden geworfenen Würfel (z.B. +1 zu dem gewürfelten Gesamten von The Stork Club, +5 zu dem gewürfelten Ganzen bei Mother's).

20 Einflussmarker in den 6 Farben der 6 Gangster

Einflussmarker werden dazu verwendet, den Einfluss eines Gangsters in Flüsterkneipen anzuzeigen. Sie werden auch dazu benutzt, um den Besitz eines Trucks oder einer Brennerei anzuzeigen. Einflussmarker sind Miniaturgangster aus Plastik mit rundem Sockel in der Farbe jedes Gangsters.

22 Truckminiaturen

Eine Truckminiatur hat eine Nummer auf dem Dach der Fahrerkabine um anzuzeigen wie viele Kisten er befördern kann, und Platz für die vom Besitzer (oder vom momentanen Betreiber, im Falle eines gemieteten Trucks) zu befördernden Kisten. Es gibt 3 verschiedene Trucktypen:

- 12 kleine Trucks (diese können 4 Kisten befördern)
- 5 mittelgroße Trucks (diese können 6 Kisten befördern)
- 3 große Trucks (diese können 9 Kisten befördern)

70 Whiskeykisten

Kleine Holzwürfel, welche die Whiskeykisten darstellen sollen

Spielgeld in \$ 1000-Stückelungen

Die Stückelungen sind \$ 1G, \$ 5G und \$ 10G.

25 Würfel

Die Würfel (normale 6seitige Würfel) werden geworfen, um den Konsum und die Produktion zu fördern. Die Anzahl der Würfel stellt keine Einschränkung der Betriebsmittel dar, d.h., wenn du aus irgendeinem Grund mehr als 25 Würfel benötigen solltest, dann kannst du ruhig aushilfsweise welche doppelt benutzen, oder hinzufügen.

80 Aktionskarten

20 „Einfacher Einfluss“-Karten

Jede „Einfacher Einfluss“-Karte muss sofort in einen Einflussmarker eingetauscht werden, welchen der Gangster dann einer Flüsterkneipe zuordnen kann. Der Einfluss stellt die Überzeugungskraft dar, die du in einer Flüsterkneipe hast. Das Steigern deines Einflusses repräsentiert deine Fähigkeit „Unfälle zu verursachen“, „Angestellten aus der Stadt zu verhelfen... für immer“ und „um die Menge der zerbrechenden Flaschen zu kontrollieren“. Je überzeugender du bist, desto mehr Kontrolle hast du über die Entscheidungsfindung, du verstehst mich, oder? Merke: Einflusskarten müssen sofort durch Einflussmarker ersetzt

werden, aber die Einflussmarker können im Hinterzimmer für späteren Gebrauch aufbewahrt werden.

2 „Doppelter Einfluss“-Karten

Die „Doppelter Einfluss“-Karten sind identisch mit den „Einfacher Einfluss“-Karten, mit der Ausnahme, dass sie für 2 Einflussmarker eingetauscht werden.

9 „Einfache“ Brennereiverbesserungskarten

Jede „Einfache“ Brennereiverbesserungskarte muss sofort gegen einen Brennereiverbesserungswürfel eingetauscht werden, welchen der Gangster nach Belieben in einer Familienbrennerei oder in einer auswärtigen Brennerei platzieren kann. Jeder Brennereiverbesserungswürfel steigert die Produktion der Brennerei um einen Würfel. Merke: Die Brennereiverbesserungskarten müssen sofort gegen Brennereiverbesserungswürfel eingetauscht werden. Der Verbesserungswürfel kann für späteren Gebrauch aufgespart werden.

6 „Doppelte“ Brennereiverbesserungs-/Eröffne eine neue auswärtige Brennerei-Karten

Die „Doppelte“ Brennereiverbesserungskarten sind identisch mit den „Einfache“ Brennereiverbesserungskarten, mit der Ausnahme, dass sie gegen 2 Brennereiverbesserungswürfel oder eine neue auswärtige Brennerei eingetauscht werden können. Wenn die Karten für eine auswärtige Brennerei eingetauscht werden, bekommt diese noch einen Produktionswürfel mit dazu.

8 Flüsterkneipen-Verbesserungskarten

Jede Flüsterkneipen-Verbesserungskarte muss sofort gegen eine Flüsterkneipenverbesserung eingetauscht werden.

35 Schlägerkarten

- Schlägerkarten sind entweder nützlich für dich oder schädlich für einen gegnerischen Gangster.
- Prioritätskonflikte bei Schlägerkarten (z.B. Timinglösungen wenn 2 Gangster gleichzeitig, miteinander im Konflikt stehende Schlägerkarten ausspielen möchten) werden immer zu Gunsten des Gangsters entschieden, der gerade die meiste Macht ausübt.
- Schlägerkarten sind durch eine Maschinenpistolengraphik gekennzeichnet und müssen nicht sofort ausgespielt werden.
- Alle Schlägerkarten sind in der „Detaillierte Beschreibung der Schlägerkarten“ erklärt.

14 Truckkarten

Jede Truckkarte (plus dem spezifischen Geldbetrag) muss sofort gegen den entsprechenden Truck eingetauscht werden. Truckkarten zeigen die Kapazität, den Verkaufspreis und die Bestechungsgebühr für den Fahrer des Trucks. Die Gangster können die Trucks nicht für den späteren Gebrauch aufsparen und sie können sich auch keine Trucks nehmen, wenn sie kein Geld haben (wenn ein Gangster eine Truckkarte aufnimmt, aber es sich nicht leisten kann, diesen auch zu bezahlen, wird die Truckkarte einfach abgelegt). Im Truckkartenstapel gibt es folgende Karten:

- 6 Kleine-Truck-Karten (4 Kisten, \$ 1G Verkaufspreis, \$ 1G Bestechungsgebühr)
- 5 Mittlere-Truck-Karten (6 Kisten, \$ 1G Verkaufspreis, \$ 1G Bestechungsgebühr)
- 3 Große-Truck-Karten (9 Kisten, \$ 3G Verkaufspreis, \$ 2G Bestechungsgebühr)

72 Machtkarten (zum Reizen/Bieten), durchgehend nummeriert von 1 bis 72

Machtkarten werden zum reizen für Trucks und Aktionskarten während der Machtphase benutzt und dienen ebenso dazu Prioritätskonflikte in allen weiteren Phasen zu lösen. Die

Preise der Karten variieren in Bezug auf ihre Nummer: z.B.: Die Karten von 1-12 kosten \$ 0G, die von 13-27 kosten \$ 1G, 28-45 kosten \$ 2G, etc. Die Karten werden in 4 Stapel verteilt (1-18, 19-36, 37-54, 55-72) mit einzigartigen Oberflächen pro Stapel, aber identischer Rückenansicht.

Detaillierte Auflistung der Schlägerkarten

- **Angriff:** Spiele diese Karte auf eine auswärtige Brennerei aus. Stehle dir einen Würfel von dieser Brennerei und setze ihn zu einer deiner Brennereien (oder in das Hinterzimmer deiner Familienbrennerei). Diese auswärtige Brennerei ist nicht zerstört, selbst wenn du ihr den letzten Würfel geklaut hast.
- **Mündliche Überzeugungskraft:** Spiele diese Karte auf eine offene Flüsterkneipe aus. Der Profit dieser Flüsterkneipe steigert sich (aber nur in dieser Runde) um \$ 1G pro Kiste. Sie kann nicht auf O'Malley's ausgespielt werden.
- **Cop im Haus:** Spiele diese Karte auf eine offene Flüsterkneipe aus. Kein Einfluss, kein Profit, unbegrenzter Konsum und Großhandelserwerbspreis \$ 1G pro Kiste für diese Runde. Das bedeutet, dass diese Flüsterkneipe in dieser Runde das Selbe macht wie O'Malley's. Die Karte kann nicht auf O'Malley's ausgespielt werden.
- **Hey, ein Truck umsonst:** Spiele diese Karte auf einen leeren Truck aus. Stehle diesen Truck. Du kannst diese Karte nur während der „Brind den Whiskey unter die Leute“ Phase ausspielen, nachdem alle Gangster ihre Trucks mit Kisten beladen haben. Sie kann nicht während den Truck Miets-/Verkaufsverhandlungen und den Kistenverhandlungen benutzt werden.
- **G-Men-Untersuchung:** Spiele diese Karte auf eine Schlägerkarte aus, die soeben gespielt wurde (oder auf den sichtbaren Friendly Union Boss). Diese Karte ist entwertet.
- **G-Men-Stürme eine Flüsterkneipe:** Spiele diese Karte auf eine offene Flüsterkneipe aus. Diese Flüsterkneipe ist für eine Runde geschlossen. Kann auch auf O'Malley's ausgespielt werden.
- **Überraschung:** Verdeckter Zug einer Aktionskarte. Die Überraschungskarte kann während der Machtkartenphase einer künftigen Runde oder sofort ausgespielt werden. Die gezogene Karte wird nach ihren normalen Regeln gespielt.
- **Stadtpolitik:** Kaufe dir einen oder zwei Einflussmarker für jeweils \$ 4G.
- **Staatspolitik:** Kaufe dir einen, zwei oder drei Einflussmarker für jeweils \$ 5G.
- **(2x) G-Men-Stürme einen Transport:** Spiele diese Karte während einer Transportphase aus. Die Fracht dieses Trucks ist konfisziert (sie kommt bei keiner Flüsterkneipe an). Der leere Truck wird seinem Besitzer zurückgegeben.
- **Mit ein wenig Nachdruck:** Spiele diese Karte auf eine Brennerei aus. Der Besitzer dieser Brennerei muss dir pro Produktionswürfel \$ 3G zahlen, oder diese Brennerei wird für eine Runde nichts produzieren.
- **Warenhaus:** Vorübergehende Lagerung. Du kannst nicht verfrachtete Kisten bis zur nächsten Runde lagern (aber nur eine Runde lang). Du kannst diese Karte nicht benutzen um verfrachtete, doch unverkaufte Kisten zu lagern.
- **Sicherungshaus:** Nimm dir bis zu 3 deiner Einflussmarker aus den Flüsterkneipen zurück. Platziere sie im Hinterzimmer deiner Familienbrennerei. Diese Karte kann dazu benutzt werden Einflussmarker zwischen den Flüsterkneipen zu verschieben. Du kannst die Marker erst in der nächsten Runde neu platzieren.
- **Durstig:** Spiele diese Karte auf eine offene Flüsterkneipe aus. Der Konsum dieser Flüsterkneipe steigert sich für diese Runde um einen Würfel. Kann nicht auf O'Malley's ausgespielt werden.
- **Die große Abrechnung:** Spiele diese Karte auf eine offene Flüsterkneipe aus. Zahle der Bank \$ 5G um in dieser Flüsterkneipe für eine Runde Kontrolleinfluss zu

bekommen. Du bekommst von dieser Flüsterkneipe den Profit. Diese Karte kann nicht auf O'Malley's ausgespielt werden.

- **(2x) Angriffsschlag:** Spiele diese Karte auf eine Flüsterkneipe aus. Zerstöre von dieser Flüsterkneipe einen Einflussmarker deiner Wahl.
- **Bandenkrieg:** Spiele diese Karte auf eine Flüsterkneipe aus. Zerstöre von dieser Flüsterkneipe zwei Einflussmarker deiner Wahl.
- **Löse einen großen Gefallen ein:** Freier Gebrauch eines großen Trucks ohne Kosten für eine Runde. Der Truck kommt vom Lager, nicht von einem anderen Gangster.
- **Löse einen kleinen Gefallen ein:** Freier Gebrauch eines mittelgroßen Trucks ohne Kosten für eine Runde. Der Truck kommt vom Lager, nicht von einem anderen Gangster.
- **Geh weiter, Feigling:** Spiele diese Karte auf einen vor einer Flüsterkneipe aufgereihten Truck aus. Du „leihst“ dir diesen Truck und klaust seine Fracht. Nachdem du die Fracht verkauft hast, gibst du dem Besitzer seinen Truck zurück. Der Truck wird nicht bewegt und ist nach dem Einfluss seines Besitzers zu entladen, nicht nach deinem.
- **Diebstahl:** Spiele diese Karte auf einen beladenen Truck während der Verfrachtungsphase aus. Du bekommst die Kisten von diesem Truck und verlädst sie auf einen von deinen leeren Trucks. Verfrachte sie so, als wenn du sie produziert hättest. Du musst einen leeren Truck zur Verfügung haben.
- **Revierkampf:** Spiele diese Karte auf eine Brennerei aus. Zerstöre eine gesamte auswärtige Brennerei (ihre Verbesserungswürfel eingeschlossen) oder einen Verbesserungswürfel einer Familienbrennerei. Du kannst nicht den letzten Würfel einer Familienbrennerei zerstören.
- **Big City Boys:** Spiele diese Karte auf eine Machtkarte aus. Addiere für diese Runde 5 zu dieser Stärkekarte.
- **Packing Heat:** Spiele diese Karte auf eine offene Flüsterkneipe aus. Für jeden außer dir, ist für diese Runde der Großhandelserwerbspreis \$ 1G pro Kiste. Du nimmst die Kohle und freust dich! Kann nicht auf O'Malley's ausgespielt werden.
- **Die Prostituierte:** Sie ist schön... schön ablenkend! Suche dir einen anderen Gangster aus und werfe einen Würfel. Deine Prostituierte gibt so viel wie du gewürfelt hast von dem Geld des Gangsters aus (du hast eine 1 gewürfelt = sie gibt \$ 1G aus, etc.). Das ausgegebene Geld kommt zur Bank, nicht zu dir.
- **Möglichkeiten:** Versetze einen Flüsterkneipenverbesserungsmarker von einer Flüsterkneipe zu einer Anderen. Die Ziel-Flüsterkneipe muss offen sein.
- **(2x) Anwerbung / Rekrutierung:** Werfe einen Würfel. Es werden so viele Einflussmarker erhältlich, wie du gewürfelt hast. Du bekommst den ersten, dann jeder weitere Gangster in Machtkartenreihenfolge (dich eingeschlossen) bis sie aufgebraucht sind. Wenn du also die höchste Machtkarte hast, bekommst du die ersten 2, du verstehst mich?
- **Friendly Union Boss:** Platziere diese Karte aufgedeckt vor dir. Deine gesamten Fahrer-Bestechungsgebühren sind so lange aufgehoben, wie die Karte ausgespielt wird. Lege sie nicht ab, bis „Nachforschungen“ auf diese Karte ausgespielt werden.
- **Du dreckige Ratte:** Spiele diese Karte auf eine Flüsterkneipe aus. Ersetze einen Einflussmarker eines anderen Gangsters in dieser Flüsterkneipe durch einen von deinen (durch einen „freien“ von deinem Lager). Der ersetzte Marker wird dem Gangster nicht in sein Hinterzimmer zurückgegeben.
- **Doppeltes Kreuz:** Spiele diese Karte auf eine Flüsterkneipe aus. Du kannst entweder einen Einflussmarker dieser Flüsterkneipe zerstören, oder einen Einflussmarker von dir hinzufügen (einen „freien“ von deinem Lager/Bestand).

FAQ/Regelklarstellungen

Die **Hey, ein Truck umsonst** Schlägerkarte kann auf einen Truck ausgespielt werden, der seine Fracht wegen der **Diebstahl-** oder der **G-Men-Stürme einen Transport** Schlägerkarte verloren hat. Damit kannst du einen brutalen Doppelschlag ausüben. Sie kann auch auf einen gemieteten Truck ausgespielt werden, der aus irgendeinem Grund leer ist.

Das Ausspielen der **Geh weiter, Feigling** Schlägerkarte ändert nichts an der Entladungspriorität. Der Truck wird weiterhin nach seiner Position in der Reihe (in Bezug auf den Besitzer) entladen (Beispiel: Wenn Rot diese Karte auf einen gelben Truck ausspielt, wird der Truck als gelber Truck entladen) aber er bezahlt den Großhandelserwerbspreis an Rot.

Du spielst vielleicht die **Diebstahl Schlägerkarte** auf einen Truck aus, den du einem anderen Gangster vermietet hast (du lausiger *two-timer!*).

Du kannst die **Diebstahlkarte** nicht ausspielen, wenn du keinen leeren Truck mit genügend Kapazität zum Befördern der gestohlenen Kisten zur Verfügung hast. Du kannst die gestohlenen Kisten nicht auf mehrere Trucks aufteilen. Wenn du einen Truck klaust, wenn er bereits zum Entladen aufgereiht ist, dann bewegt sich dieser Truck nicht (er bleibt in der Reihe stehen, leer), aber deiner fährt zu dem passenden Dock und reiht sich hinter den dort bereits versammelten Trucks ein (die anderen Gangster werden ihre Trucks nicht für dich beiseite fahren!).

Die große Abrechnung Schlägerkarte verändert für eine Runde den Kontrolleinfluss in dieser Flüsterkneipe. Wenn ein anderer Gangster in dieser Flüsterkneipe zuvor Kontroll- oder Mehrheitseinfluss hatte, dann bekommt dieser anstatt dessen nun Minderheitseinfluss. Du bekommst aber auch Kontrolleinfluss, wenn das in dieser Flüsterkneipe zuvor keiner hatte. Wenn du diese Karte erst ausspielst, wenn die Trucks sich bereits aufgereiht haben, dann müssen sich die Trucks nach dem neuen Kontroll- bzw. Minderheitseinfluss nochmals anordnen.

Wenn du die **Überraschungsschlägerkarte** nicht sofort ausspielst, ersetzt sie nicht deine normale Aktionskartenwahl wenn du sie dann ausspielst (du bekommst in der Runde, in der du die Überraschungskarte ausspielst eine Aktionskarte zusätzlich). Du musst die versteckt gezogene Karte nicht den anderen Gangstern zeigen wenn du sie aufnimmst.

Zerstörte Einflussmarker (**Bandenkrieg-, Doppelkreuz-, Du dreckige Ratte- oder Angriffsschlag- Schlägerkarte**) werden nicht in das Hinterzimmer eines Gangsters zurückgestellt, sondern in sein Lager.

Die Bezahlung für **Die große Abrechnung-, Stadtpolitik- und Staatenpolitik-Schlägerkarten** wird an die Bank getätigt.

Wenn das Ziel deiner **Die Prostituierte Schlägerkarte** nicht genug Moneten hat um zu bezahlen, dann bezahlt er so viel wie er kann und bekommt den Rest „erstattet“.

Friendly Union Boss bleibt bis zum Ende des Spiels aktiv, außer wenn „Untersuchungen“ auf diese Karte ausgespielt wird.

Die für eine **Doppelte Brenneverbesserung** eingetauschten Würfel können beide in der Familienbrennerei oder beide in einer auswärtigen Brennerei eingesetzt werden. Du kannst aber auch jeweils nur einen platzieren.

Wenn sich in einer Flüsterkneipe der Einfluss ändert, nachdem sich schon alle Trucks aufgereiht haben, dann werden die Trucks nicht bewegt, aber in Dock- und Machtkartenreihenfolge entladen. Die Zahlungen folgen dem erneuerten Einfluss.

Ich möchte diese künstlerische Darstellung von „Schmuggler“ dem Andenken an meinen Großvater widmen. Seine Geschichten über das Fahren eines Rumlasters für einen Schmuggler aus Süd-Chicago während der Prohibition, haben meinen Bruder und mich, als wir noch klein waren, öfters mal vor Spannung erzittern lassen.

Das hier ist für dich, Großvater!