

Fagins Gang

the board game

Was wirst DU heute stehlen?

Einführung

Fagins Gang ist ein strategisches Bewegungsspiel mit wirtschaftlichen Aspekten für 2-6 Spieler ab 10 Jahren. Die Spieldauer beträgt pro Spieler ca. 20-30 Minuten, so dass ein 3 Personen-Spiel ca. 60-90 Minuten dauern wird, abhängig davon wie stark die Interaktion in Eurer Spielrunde ist! Es gibt wenig Wartezeit und viel zu berücksichtigen, so dass alle Spieler (fast) während der gesamten Spielzeit beschäftigt sind.

Du bist ein Mitglied von Fagins berüchtigter Bande diebischer Gassenjungen aus „Oliver Twist“.

Fagin ist krank und braucht einen Hehler – jemanden, der das Diebesgut zu Schillingen macht. Er vertraut Dir und gibt Dir die Aufsicht über eine kleine Gruppe von 5 Gassenjungen, die die Straßen von London um 1830 nach leichter Beute durchkämmen.

Jeder Deiner Gassenjungen übernimmt eines von 6 Revieren aus Charles Dickens London (Bow Street, Chertsey, The River Thames, St. Paul's Cathedral, The Strand und Holborn Hill). Deine Gassenjungen gehen den Wachtmeistern aus dem Weg und stehlen Waren (Bücher, Juwelen, Früchte, Tafelsilber, Armbanduhren und Seidenhandschuhe) um den anderen Gangmitgliedern zu helfen.

Alle treffen sich auf dem Smithfield Market, um zu handeln, Diebesgut und Erfahrungen auszutauschen – und natürlich um ihre Schillinge zu vermehren. Waren zu stehlen ist notwendig, aber noch wichtiger ist es, diese zu Geld zu machen.

Spielziel

Das Ziel von Fagins Gang ist es, genug Schillinge zu erbeuten und die Gassenjungen sicher zu Fagin zurückzubringen. Der erste Spieler der 3 Gassenjungen zu Fagin zurückbringt gewinnt das Spiel!

Spielprinzip

Um Geld zu erbeuten müssen Deine Gassenjungen die verschiedenen Gegenden von London durchstreifen. Um sie zu bewegen nutzt Du gestohlene Waren. Jedes einzelne Feld an jedem Londoner Ort bietet Dir Geld und Waren in verschiedenen Zusammensetzungen. Aber nur selten bietet Dir ein Ort die Waren, die nötig sind, um sich an ihm selbst zu bewegen. So liegt es an Dir, Deine Gassenjungen geschickt einzusetzen und Eure Beutezüge über London zu verteilen. Du kannst das erbeutete Geld benutzen um Waren auf Smithfield Market zu kaufen, aber vergiss nicht, genug Geld zu behalten, um Fagin auszuzahlen.

Credits

Konzept und Gestaltung: Dean Conrad; **Entwicklung:** Dean Conrad & Jim Hawkins

Support und Spieldetests: Richard Ashley, Alex Barnes, Alan L. Beaumont, Steve Cullimore, Tracy Cunningham, Gillian Edwards, Neil Fletcher, Yvonne Fletcher, John W. Harris, Phil Harris, Jen Hart, Greg Jackson, Harriet Jackson, Claire Lodge, James Marriot, Chris Snell, Louise Snell, John Streets, Phil Sutton, Andy Whalley, Ashleigh Winter, Dan Winter. Special thanks to Nick Fisk..

Deutsche Regel: Frank Dohse. **Englisch Regel:** Dean Conrad

Computer version of Fagin's Gang: Jim Hawkins

Unicorn' image courtesy and © John W. Harris.



Ludorum Games ist niedergelassen in Yorkshire, UK als Tochter von Scene Cinema Ltd. Sollten Ihrem Exemplar von Fagins Gang unglücklicherweise Teile fehlen, bitten wir um Entschuldigung. Bitte kontaktieren Sie uns, damit wir Ihnen Ersatz leisten können.

Weitere Informationen und Downloads unter www.faginsgang.co.uk

Vorbereitung

Inhalt

1 Spielplan (Stadtplan von London im Jahre 1838, mit 6 speziellen Orten, Lagerhäusern, *Smithfield Market* im Zentrum und einer Geldleiste (1-100) am Spielplanrand.

180 Warensteine (30 von jeder Farbe)

6 Spielerscheiben (eine in jeder Spielerfarbe)

30 Spielfiguren (5 in jeder der 6 Spielerfarben)

6 Schilling-Marker für die Geldleiste

(einer in jeder Spielerfarbe)

6 Wachtmeister (blaue Spielfiguren, einer für jeden Ort)

1 Würfel

1 Startspielermünze („1“)

1 Marktmünze („M“)

1 Marktpreisrad:

i. Spielplan

- Der Spielplan wird in der Mitte des Tisches platziert
- Das Marktpreisrad wird auf dem *Smithfield Market* in die Mitte des Spielplanes gelegt. Die Orientierung des Rades ist zunächst zufällig.



ii. Lagerhäuser

Place the coloured goods cubes onto their respective warehouses next to each location:

2-3 Spieler = 15 von jeder Farbe

4 Spieler = 20 von jeder Farbe

5 Spieler = 25 von jeder Farbe

6 Spieler = 30 von jeder Farbe

iii. Smithfield Market

- Alle 21 Felder der Marktstände werden mit den entsprechenden Warensteinen aus den Lagerhäusern gefüllt (5 Violette, 2 Blaue, 4 Gelbe, 3 Schwarze 3 Grüne und 4 Rote)

- Über die Augenzahl eines Würfelwurfs wird bestimmt, wie viele Felder (Sektoren) das Marktpreisrad gedreht wird.
So werden die zunächst gültigen Marktpreise bestimmt.



Beachte bitte: Wird eine 6 gewürfelt, so bewegt sich das Preisrad nicht!

iv. Wachtmeister

Ein Wachtmeister (blaue Spielfigur) wird an jedem Ort aufgestellt. Während des Spiels laufen die Wachtmeister an dem Ort auf einem Rundkurs Streife (wie durch die blauen Pfeile angezeigt).

- Festlegen der Bewegungsrichtung: Für jeden Wachtmeister wird separat über einen Würfelwurf die anfängliche Bewegungsrichtung ermittelt. Wird eine ungerade Zahl gewürfelt, so wird der Wachtmeister auf dem Startfeld (Stufe 5) mit Laufrichtung nach oben (linke Seite) eingesetzt. Bei einer geraden Zahl wird der Wachtmeister auf dem Startfeld (Stufe 5) mit Laufrichtung nach unten (rechte Seite) eingesetzt. (Im Beispiel ist die Augenzahl eine 4 und der Wachtmeister wird auf der rechten Seite eingesetzt)



- Festlegen des Ausgangsfeldes: Für jeden Wachtmeister wird separat über einen Würfelwurf das Ausgangsfeld seiner Streife ermittelt. Ausgehend vom Startfeld bewegt sich der Wachtmeister um die Augenzahl in der zuvor ermittelten Bewegungsrichtung (s.o.) vorwärts. (Im Beispiel ist die Augenzahl eine 6 und der Wachtmeister bewegt sich vom Startfeld aus 6 Felder abwärts bis er auf der linken Seite des Feldes der Stufe 13 landet).



v. Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielscheibe seiner Spielerfarbe
- 5 Spielfiguren seiner Spielerfarbe (diese werden während des Spiels als Gassenjungen an den verschiedenen Orten eingesetzt)
- 1 Spielstein in der Spielerfarbe als Markierungsstein auf der Geldleiste. Zu Spielbeginn wird dieser auf dem Feld „20 Schillinge“ platziert.
- 1 Warenstein von jeder Farbe (aus den jeweiligen Lagerhäusern)



vi. Startspieler

- Der Startspieler wird nach einer Methode Deiner Wahl ermittelt und erhält die Startspielermünze („1“). Die Spielerreihenfolge erfolgt beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn.



Spielablauf

Kurzübersicht

Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen:

Phase 1: Spielzug des aktiven Spielers

Der aktive Spieler kann genau eine der folgenden Aktionen wählen:

- Einsetzen und/oder Bewegen der Gassenjungen (an bis zu 3 Orten)
- Stehlen/Tauschen von Waren (an bis zu 3 Orten)
- Geld stehlen (an bis zu 3 Orten)
- Handeln auf dem „Smithfield Market“ (der aktive Spieler kann jedes mal 2 Waren kaufen oder verkaufen, wenn er an der Reihe ist, alle anderen Spieler können jeweils 1 Ware kaufen oder verkaufen)

(Beachte bitte: Die Aktionen A–D können nicht miteinander kombiniert werden)

Phase 2: Bewegung des Wachtmeisters

Bewege die jeweiligen Wachtmeister (entsprechend der gewürfelten Augenzahl) an allen Orten an denen sich Gassenjungen aufhalten

Phase 3: Vorbereitung der nächsten Runde

- alle Spieler müssen die Anzahl der Warensteine in ihrem persönlichen Besitz auf das Limit von insgesamt 15 reduzieren
- nur wenn Smithfield-Market vollständig leer ist, wird er soweit möglich aus den Lagerhäusern neu aufgefüllt
- Festlegen der neuen Preise auf dem Smithfield Market (Drehen des Rades entsprechend der gewürfelten Augenzahl)

Phase 4: Wechsel des Startspielers

Die Startspielermünze wird im Uhrzeigersinn an den Nachbarn weitergegeben

Phase 1: Spielzug

Beginnend mit dem Startspieler, wählt jeder Spieler eine Aktion aus:

- Einsetzen und/oder Bewegen der Gassenjungen (an bis zu 3 Orten)
- Stehlen/Tauschen von Waren (an bis zu 3 Orten)
- Geld stehlen (an bis zu 3 Orten)
- Handeln auf dem Smithfield Market (gilt für alle Spieler)

Beachte bitte: Der Spieler wählt GENAU EINE AKTION aus. Die Aktionen können also nicht kombiniert werden (d.h. ein Spieler kann sich z.B. nicht in der Bow Street bewegen, in Holborn Hill Waren nehmen und in Chertsey Geld stehlen)

a. Einsetzen/Bewegen der Gassenjungen (nur aktiver Spieler)

In seinem Zug kann ein Spieler das Einsetzen oder Bewegen seiner Gassenjungen mit Waren aus seinem eigenen Vorrat bezahlen. Dieses ist an bis zu 3 verschiedenen Orten möglich. An jedem Ort hat der Spieler folgende Möglichkeiten:

- Einen am Ort bereits vorhandenen Gassenjungen aufwärts oder abwärts bewegen.
- Einen neuen Gassenjungen an einem Ort einsetzen
- Den Ort am oberen oder unteren Ende verlassen
- zu Fagin zurückkehren

i. Einen Gassenjungen aufwärts oder abwärts bewegen: Die Bewegung muss mit den Warensteinen bezahlt werden, die am unteren Ende jedes Ortes abgebildet sind. Der Preis gilt jeweils für die Bewegung um 1 Feld aufwärts oder abwärts. Die bezahlten Warensteine werden zurück in die Lagerhäuser gelegt.

Beispiele:

1 blauer (Buch) Warenstein erlaubt die Bewegung um ein Feld am River Thames (blauer Ort)

4 violette (Juwelen) Warensteine erlauben die Bewegung um ein Feld in der St.Paul's Cathedral (violetter Ort)

Jeder Gassenjunge kann so viele Felder bewegt werden, wie der Spieler sich leisten kann (die Bewegung um 3 Felder in St.Paul's Cathedral würde z.B. 12 violette (Juwelen) Warensteine kosten). Die komplette Bewegung wird bezahlt bevor der Gassenjunge sich bewegt. Die komplette Bewegung erfolgt in einer Richtung, während der Bewegung die Richtung zu wechseln ist NICHT möglich (im unteren Beispiel bezahlt BRAUN 12 violette Warensteine um sich

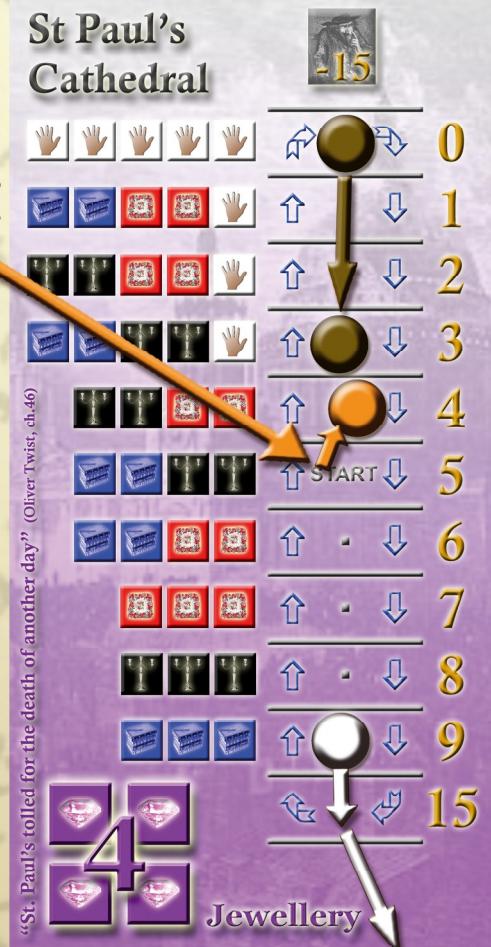


ii. Einen neuen Gassenjungen einsetzen: Gassenjungen betreten den Ort immer auf dem Startfeld (Stufe 5). Das Einsetzen kostet den Basispreis am jeweiligen Ort (Preis für die Bewegung um ein Feld). Ein Gassenjunge kann in einem Zug eingesetzt und weiterbewegt werden (an die Bezahlung des kompletten Zuges denken!). Im Beispiel bezahlt ORANGE 8 violette Steine um einen Gassenjungen auf dem Startfeld einzusetzen und ihn dann 1 Feld aufwärts zu bewegen.

Gassenjungen werden in der Mitte jeder Stufe platziert damit die Zugrichtung (für den Wachtmeister) jederzeit erkennbar bleibt. An jedem Ort kann von jedem Spieler nur ein Gassenjunge eingesetzt werden. Ein Spieler darf NICHT dafür zahlen, um den Gassenjungen eines anderen Spielers zu bewegen, er kann diesen aber aus dem Weg rempeln (Seite 5).

iii. Den Ort am oberen oder unteren Ende verlassen: Ein Spieler kann sich entscheiden, mit seinem Gassenjungen einen Ort zu verlassen. Dies ist aber nur am oberen oder unteren Ende des Ortes möglich. Auch hier muss zunächst die komplette Bewegung bezahlt werden. Das Verlassen des Ortes kostet soviel wie die Bewegung um ein Feld an diesem Ort. (Im Beispiel zahlt WEISS 8 violette Warensteine um sich um ein Feld auf die unterste Stufe in St.Paul's Cathedral zu bewegen und den Ort dann zu verlassen). Ein Gassenjunge, der einen Ort verlassen hat, kann dort frühestens in der nächsten Runde wieder eingesetzt werden. Er kann aber sehr wohl in derselben Runde an einem anderen Ort eingesetzt werden. Beachte bitte:

Das Verlassen eines Ortes und Betreten eines anderen Ortes sind 2 von bis zu 3 möglichen Taten der Aktion. Ein Gassenjunge der den Ort am unteren Ende verlässt muss zum Spieler zurückgekehrt werden, ein Gassenjunge, der den Ort am oberen Ende verlässt kann zum Spieler zurückgenommen werden ODER zu Fagin zurückkehren (vgl. Seite 5)



iv. Rückkehr zu Fagin: Ein Gassenjunge kehrt zu Fagin zurück, indem er an einem Ort ein Feld über Stufe 0 hinausgeht und Fagin zusätzlich mit 15 Schillingen auszahlt. Die komplette Aktion kostet also soviel Warensteine wie nötig sind, um den Ort am oberen Ende zu verlassen und zusätzlich 15 Schillinge (wird auf der Geldleiste abgetragen). Wenn ein Gassenjunge einen Ort am oberen Ende verlässt, aber das Geld nicht bezahlen kann (oder will) kehrt der Gassenjunge zum Spieler zurück.

Beachte bitte: Ein Gassenjunge, der zu Fagin zurückgekehrt ist, bleibt für den Rest des Spieles auf dem „Faginfeld“ des Ortes. (Im Beispiel ist ORANGE in der Bow Street zu Fagin zurückgekehrt). Der Spieler kann WEDER diesen Ort noch diesen Gassenjunge im weiteren Spielverlauf benutzen.

Der Spieler der zuerst 3 Gassenjungen zu Fagin zurückbringt gewinnt das Spiel!



Rempelei

Gassenjungen und Wachtmeister können sich an keinem Ort des Spielfeldes gleichzeitig auf demselben Feld (derselben Stufe) befinden.

Betreten eines mit einem Gassenjungen besetzten Feldes:

Wenn ein Gassenjunge seine Bewegung auf einem Feld beendet, auf dem sich bereits ein anderer Gassenjunge befindet, muss der aktive Spieler diesen Gassenjungen bewegen oder besser gesagt, aus dem Weg rempeln. Der andere Gassenjunge wird ein Feld aufwärts oder abwärts bewegt (die Richtung bestimmt der aktive Spieler). Landet der aus dem Weg gerempelte Gassenjunge dabei auf einem Feld, das ebenfalls durch einen Gassenjungen besetzt ist, wird dieser ebenfalls aus dem Weg gerempelt und zwar in derselben Richtung wie der zuerst gerempelte Gassenjunge. Diese Kettenreaktion setzt sich fort, bis jeder Gassenjunge alleine auf einem Feld steht. (Im Beispiel zahlt GRAU 4 grüne Warensteine um sich 2 Felder (Stufen) zu bewegen, dabei rempelt er PINK aus dem Weg, entweder a: ein Feld abwärts auf das leere Feld (Stufe 7) oder b: ein Feld aufwärts, so dass der dort befindliche WEISSE Gassenjunge auf das leere Feld (Stufe 4) gerempelt wird)

Betreten eines mit einem Wachtmeister besetzten Feldes:

Wachtmeister (blaue Spielsteine) können natürlich nicht aus dem Weg gerempelt werden! Wenn ein Gassenjunge seine Bewegung auf einem Feld beendet, das durch einen Wachtmeister besetzt ist, so wird der Gassenjunge auf das Feld über oder unter dem Wachtmeister weiter bewegt (diese zusätzliche Bewegung muss nicht bezahlt werden, die Bewegungsrichtung bestimmt der aktive Spieler)). Befindet sich auf diesem Feld bereits ein Gassenjunge wird dieser in die gleiche Richtung ein Feld weiter gerempelt. Unter Umständen kommt es zu einer Kettenreaktion bis jeder Gassenjunge alleine auf einem Feld steht. (Im Beispiel zahlt CREME 4 grüne Warensteine, bewegt sich 2 Felder aufwärts und landet auf einem durch den Wachtmeister besetzten Feld (Stufe 1). Er muss nun entweder a: ein Feld abwärts auf das leere Feld (Stufe 2) oder b: ein Feld aufwärts auf das leere Feld (Stufe 0), dort rempelt er BRAUN aus der Bow Street heraus. Der BRAUNE Gassenjunge kehrt zum Spieler zurück, nicht zu Fagin! Wenn ein Gassenjunge auf ein Feld gerempelt wird, auf dem sich ein Wachtmeister befindet, rückt er auf das nächste Feld HINTER dem Wachtmeister. Befindet sich dort bereits ein Gassenjunge geht die Rempelei weiter!

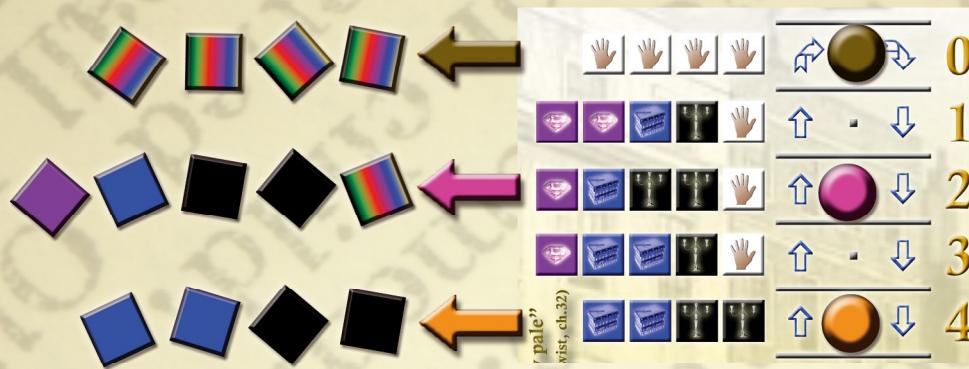
Als Ergebnis der ganzen Rempeleien können Gassenjungen aus dem Ort herausgerempelt werden. Diese Gassenjungen kehren zum Spieler zurück, NICHT zu Fagin. Sie können im weiteren Spiel wieder eingesetzt werden.

Beachte bitte: Auch wenn ein Gassenjunge auf das Startfeld eines Ortes (Stufe 5) eingesetzt wird kann es zu einer Rempelei kommen.



b. Waren stehlen (nur der aktive Spieler)

In seinem Zug kann der aktive Spieler an bis zu 3 verschiedenen Orten an denen sich einer seiner Gassenjungen befindet Waren stehlen. Um dies zu tun wählt der Spieler einen seiner Gassenjungen aus und nimmt die Waren an sich, die der Stufe entsprechen auf der sich der jeweilige Gassenjunge befindet. (Im Beispiel nimmt sich der ORANGE Gassenjunge die Warensteine der Stufe 4 auf der er sich befindet, also 2 blaue und 2 schwarze Warensteine) Warensteine werden aus den Lagerhäusern genommen. Sind hier nicht mehr genug Warensteine vorhanden, nimmt der Spieler so viel Warensteine wie möglich und hofft auf mehr Glück beim nächsten Mal.



Für jede „Weisse Hand“ die auf einer Stufe als WarenSymbol abgebildet ist, kann der Spieler sich einen Warenstein seiner Wahl nehmen - auch einen Stein in der Farbe des Ortes selbst! (Im Beispiel kann sich der BRAUNE Gassenjunge auf Stufe 0 insgesamt 4 beliebige Warensteine seiner Wahl nehmen).

Beachte bitte: Auf dem Feld der niedrigsten Stufe an jedem Ort gibt es keine Waren zu stehlen, aber eine Menge Geld!

ALTERNATIVE AKTION: Tausch von Waren



Anstatt an einem Ort Waren zu stehlen kann ein Spieler 3 Waren (beliebiger Farben) aus seinem Besitz gegen eine Ware beliebiger Farbe eintauschen. Der Tausch wird über die Lagerhäuser abgewickelt. Ein Spieler, der Aktion B wählt, hat damit in seinem Zug folgende Möglichkeiten:

- Waren an bis zu 3 verschiedenen Orten stehlen
- Waren an bis zu 2 verschiedenen Orten stehlen UND 3 beliebige Waren aus seinem Besitz gegen eine beliebige Ware tauschen
- Waren an einem Ort stehlen UND 6 beliebige Waren aus seinem Besitz gegen 2 beliebige Waren tauschen
- 9 beliebige Waren aus seinem Besitz gegen 3 beliebige Waren tauschen

Beachte bitte: Stiehlt UND tauscht ein Spieler Waren, ist die Reihenfolge beliebig. Er kann also erst Waren an einem Ort stehlen und diese gleich eintauschen.

c. Geld stehlen (nur der aktive Spieler)

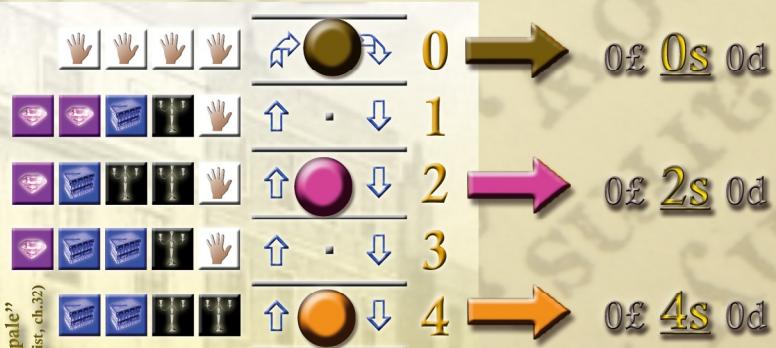
In seinem Zug kann der aktive Spieler an bis zu 3 verschiedenen Orten Geld stehlen, an denen er einen Gassenjungen eingesetzt hat.

Um dies zu tun, wählt der Spieler einen seiner Gassenjungen und nimmt die Anzahl der Schillinge, die der Stufe entspricht auf der sich der jeweilige Gassenjunge befindet. Die Anzahl der Schillinge ist jeweils auf der rechten Seite eines Feldes abzulesen.

(Im Beispiel würde der ORANGE Gassenjunge in PINK 2 Schillinge stehlen und der BRAUNE Gassenjunge kann keine (0) Schillinge stehlen)

Beachte bitte: Auf dem Feld der höchsten Stufe an jedem Ort gibt es keine Schillinge zu stehlen, aber viele Waren!

Der Spieler addiert die gestohlenen Schillinge auf der Geldleiste am Spielfeldrand. Im glücklichen Fall, dass der Spieler bereits mehr als 100 Schillinge gestohlen hat, geht er einfach auf der Geldleiste weiter, merkt sich die 100 Schillinge und zeigt den anderen Spielern eine lange Nase!



d. Handeln auf dem Smithfield Market (gilt für alle Spieler)

In seinem Zug kann der aktive Spieler als Aktion beschliessen, auf dem Smithfield Market zu handeln. Dieser Spieler nimmt die Marktmünze und eröffnet das Markttreiben. Alle Spieler haben die Möglichkeit, am Marktgeschehen teilzunehmen. Um dies zu signalisieren legen sie ihre Spielerscheibe in die Nähe des Marktes.



Beginnend mit dem Spieler der die Marktmünze besitzt können nun alle Spieler (Reihenfolge gegen den Uhrzeigersinn) Waren am Markt kaufen oder verkaufen.

Der aktuelle Preis der Waren (für Kauf UND Verkauf) wird durch das Preisrad in der Mitte des Marktes angezeigt. (Im Beispiel können die violetten Warensteine für jeweils 6 Schillinge gekauft oder verkauft werden, die schwarzen Warensteine können für 12 Schillinge gekauft oder verkauft werden usw.)

Beachte bitte: Die Preise werden durch Drehen des Preisrades in jeder Runde neu festgelegt (Phase 3 „Vorbereitung der nächsten Runde“).



Kaufen: Ist ein Spieler an der Reihe (Reihenfolge gegen den Uhrzeigersinn), kann er einen beliebigen Warenstein am Markt kaufen. Der aktive Spieler (Besitzer der Marktmünze) hat das Privileg bis zu zwei beliebige Warensteine zu kaufen. Es ist nur möglich, auf dem Smithfield Market zu kaufen, nicht aus dem Vorrat der Lagerhäuser. Wenn ein Marktstand leer ist, sind keine Warensteine dieser Sorte mehr erhältlich. (Im Beispiel gibt es keine blauen Warensteine mehr zu kaufen)

Verkaufen: Ist ein Spieler an der Reihe (Reihenfolge gegen den Uhrzeigersinn), kann er einen beliebigen Warenstein am Markt verkaufen. Der aktive Spieler (Besitzer der Marktmünze) hat das Privileg bis zu zwei beliebige Warensteine zu verkaufen. Es ist nur möglich, auf dem Smithfield Market zu verkaufen, nicht an die Lagerhäuser. Wenn ein

Wenn ein Spieler am Markt gekauft oder verkauft hat, folgt der nächste Spieler gegen den Uhrzeigersinn. Möchte ein Spieler nicht (mehr) am Markt handeln, kann er passen und nimmt als Zeichen hierfür seine Spielerscheibe zu sich zurück. Das Markttreiben endet erst, wenn ALLE Spieler gepasst haben. Hat ein Spieler gepasst, kann er nicht zu einem späteren Zeitpunkt (in dieser Runde) wieder am Markttreiben teilnehmen. Ist nur noch ein Spieler am Smithfield Market kann er so oft Waren kaufen oder verkaufen wie er möchte bzw. solange es möglich ist.

Beachte bitte: Der Spieler der das Markttreiben eröffnet hat (Besitzer der Marktmünze) hat das Privileg, jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, bis zu 2 Waren zu kaufen ODER zu verkaufen. Er kann nicht zur gleichen Zeit Kaufen UND Verkaufen. Natürlich kann er aber zunächst 2 Waren kaufen und wenn er wieder an der Reihe ist verkaufen.

Ist das Markttreiben beendet wird die Phase 1 mit dem Spieler fortgesetzt, der im Uhrzeigersinn neben dem Besitzer der Marktmünze sitzt. Die Marktmünze wird für die nächste Runde neben dem Spielfeld bereit gelegt.

Phase 1 endet, wenn alle Spieler einmal am Zug waren.



Phase 2: Bewegung der Wachtmeister

Nachdem jeder Spieler seinen Zug gemacht hat (Phase 1) gehen die Wachtmeister auf Streife (nur an Orten wo sich Gassenjungen befinden). Während des Spieles läuft jeder Wachtmeister an seinem Ort auf einem Rundkurs Streife. Auf der linken Seite bewegt er sich aufwärts und auf der rechten Seite bewegt er sich abwärts (wie durch die Pfeile beschrieben).

Der (noch aktive) Startspieler bestimmt durch einen Würfelwurf, um wie viele Felder sich der Wachtmeister an jedem Ort, an dem sich Gassenjungen befinden in Pfeilrichtung fortbewegt. (Im Beispiel beginnt der Wachtmeister seine Streife indem er sich in The Strand abwärts bewegt) Jeder Wachtmeister bewegt sich GENAU die Anzahl Felder weiter, die der gewürfelten Augenzahl entspricht.

Wo ein Wachtmeister ist, kann kein Gassenjunge sein
 Wenn der Wachtmeister auf seiner Streife ein Feld passiert, auf dem sich ein Gassenjunge befindet, so ist dies ohne Folgen. Beendet er aber seine Bewegung auf einem besetzten Feld, so gibt er dem Gassenjungen zu verstehen, dass dieser dort nichts zu suchen hat und schubst ihn einfach ein Feld (in Bewegungsrichtung des Wachtmeisters) weiter. Ist dieses Feld aber besetzt, kommt es zu weiteren Rempeleien. Alle beteiligten Gassenjungen werden in dieselbe Richtung gestoßen evtl. sogar aus dem Ort heraus. (Im Beispiel bewegt sich der Wachtmeister 3 Felder abwärts und stößt den BRAUNEN Gassenjungen ein Feld weiter auf die unterste Stufe (11), dort wird der ORANGE Gassenjunge aus The Strand hinausgerempelt und kehrt zum Spieler zurück)

(Beachte bitte: Wenn ein Wachtmeister das obere oder untere Ende eines Ortes erreicht hat, setzt er seine Streife auf der anderen Seite in die entgegengesetzte Richtung fort. Am Wendepunkt zählen beide Pfeile jeweils einen Bewegungspunkt. Aus diesem Grund kann ein Gassenjunge auf unterschiedliche Art aus dem Weg gestoßen werden. Beendet der Wachtmeister seine Streife auf dem ersten Pfeilfeld, wird der Gassenjunge aus dem Ort herausgestoßen. Beendet der Wachtmeister seine Streife auf dem zweiten Pfeilfeld wird der Gassenjunge ein Feld in Pfeilrichtung weitergestoßen. (Im Beispiel wird der ORANGE Gassenjunge aus The Strand hinausgestoßen wenn der Würfel eine 4 zeigt, ist der Würfelwurf aber eine 5, so wird der Gassenjunge ein Feld aufwärts auf das Feld der Stufe 9 gestoßen).)

Phase 3: Vorbereitung der nächsten Runde

Sofern notwendig werden folgende Vorbereitungen für die nächste Runde getroffen:

i. Jeder Spieler kann nur 15 Warensteine mit sich tragen und muss überzählige Warensteine Die Warensteine werden zurück in die Lagerhäuser gelegt. Die Auswahl der abzugebenden Waren trifft der Spieler selbst.

ii. Wenn Smithfield Market vollständig leer ist, werden alle Stände aufgefüllt. Die Waren werden aus den Lagerhäusern genommen soweit dort noch Waren vorhanden sind.

iii. Mit einem Würfelwurf wird bestimmt, wie viele Felder sich das Preisrad auf dem Smithfield Market weiter dreht. So werden die Handelspreise für die nächste Runde festgelegt.

Beachte bitte: Wird eine 6 gewürfelt, so bewegt sich das Preisrad nicht und die alten Preise gelten auch in der nächsten Runde.

Phase 4: Startspielerwechsel: Die Startspielermünze wird im Uhrzeigersinn weitergegeben und der nächste Spieler beginnt mit Phase 1.

Spielende: Das Spiel endet SOFORT wenn der dritte Gassenjunge eines Spielers zu Fagin zurückgekehrt ist. Dieser Spieler gewinnt das Spiel! Beachte bitte: Gestohlene Schillinge und Warensteine zählen am Spielende nicht. Ihr könnt sie aber nach Wunsch benutzen, um weitere Plätze auszuwerten.

