

## Fagin's Gang - KSR

### 1) Spielzug des aktiven Spielers:

#### Genau 1 Aktion auswählen:

##### a) Einsetzen und/oder Bewegungen der eigenen Gassenjungen:

- Einsetzen ist möglich an bis zu 3 Orten.
- Die komplette Bewegung eines Gassenjungen erfolgt in genau einer Richtung.

**aufwärts/abwärts** = je Feld auf der Gasse sind die Warensteine des Ortes (siehe unten links auf Ortsleiste) zu bezahlen und in die Lagerhäuser abzulegen.

(Beispiel: 3 Felder auf St. Paul's Cathedral = 12 Juwelen)

**Einigen neuen Gassenjungen einsetzen** = erfolgt immer auf Stufe 5.

- Einsetzen kostet 1x Preis für Bewegung um 1 Feld.
- Gegen weitere Zahlungen kann ein gerade eingesetzter Gassenjunge auch gleich weiterbewegt werden.

**Den Ort verlassen = nach oben oder unten.**

- Über Stufe "0" oder unterste Stufe hinaus = 1x Kosten der Bewegung zahlen. Wenn man entsprechende Bewegungen zahlt, kann man auch von anderen Stufen die Bewegung aus den Ort hinaus starten.

(Beispiel. Von Stufe 1 hinaus = 2x Bewegungskosten)

- Eine Figur darf einen verlassenen Ort frühestens in der Folgerunde wieder besuchen.
- Eine verlassende Figur kehrt zu ihrem Besitzer zurück oder zahlt beim Verlassen über die "0" dann 15 Schillinge an Fagin aus und bleibt bis zum Spielende auf dem Fagin-Feld des Ortes.
- Wer auf dem **Fagin-Feld** eines Ortes steht, darf keinen weiteren Gassenjungen an diesem Ort einsetzen (siehe auch Spielende).

#### REMPELN:

- Gassenjungen und Wachtmeister dürfen nie gleichzeitig auf der selben Stufe eines Ortes sein.
- Das Betreten eines Feldes mit Gassenjunge darauf bewirkt eine Verschiebung auf die nächste Stufe in die Richtung, die der aktive Spieler bestimmt.
- Am Ende des Zuges muss jeder Gassenjunge allein auf einer Stufe stehen.
- Es kann passieren, dass ein Gassenjunge aus dem Ort geschoben wird und somit zu seinem Besitzer zurückkommt.

#### FELD MIT WACHTMEISTER:

- Landet ein Gassenjunge auf einem Feld mit Wachtmeister, rutscht er nach Wunsch des aktiven Spielers auf ein Feld davor oder dahinter. Die durch Verschieben ausgelöste Zusatzbewegung eines eigenen Gassenjungen kostet nicht extra.
- Landet ein bereits verschobener Gassenjunge auf dem Feld mit dem Wachtmeister, rutscht er 1 Feld in Schieberichtung weiter.

##### b) ENTWEDER Waren stehlen (1 - 3mal, weiße Hand = Joker):

- Der aktive Spieler darf an bis zu 3 verschiedenen Orten mit eigenen Gassenjungen Waren stehlen.
- Der Spieler nimmt sich alle Warensteine der Stufe (auf der sein Junge steht) aus den Lagerhäusern, soweit dort vorhanden.

#### ODER Tausch von Waren (1 - 3mal):

- 3 beliebige Waren aus eigenem Besitz = 1 beliebige Ware aus dem entsprechenden Lagerhaus entnehmen.

Die Möglichkeiten "Stehlen" und "Tauschen" kann man kombinieren.

(Beispiel: 1x stehlen + 2x tauschen ODER 2x stehlen + 1x tauschen etc.)

##### c) Geld stehlen:

- Der aktive Spieler kann an bis zu 3 verschiedenen Orten Geld stehlen, an denen er je einen eigenen Gassenjungen stehen hat.
- Er erhält den rechts auf der Stufe angegebenen Betrag (max. 10) und trägt diesen auf der Geldleiste ab.

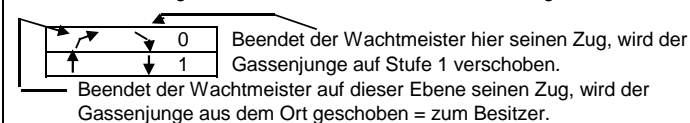
##### d) Handeln auf dem Smithfield Market:

- Marktmünze "M" nehmen und Markt eröffnen.
- Jeder Spieler kann seine Scheibe dort hinlegen und teilnehmen.
- Ab aktivem Spieler **gegen** den Uhrzeigersinn darf nun reihum jeweils 1 Ware gekauft oder verkauft werden gemäß Preisrad-Angabe.
- Nur Waren im Markt sind handelbar.
- Der Besitzer der Marktmünze darf jeweils bis zu 2 Waren handeln.
- Es geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben. Wer passt, entfernt zum Zeichen dafür seine Scheibe vom Markt.
- Es dürfen nicht mehr Waren an den Markt verkauft werden, als Stände dort frei sind.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist mit Phase 1 an der Reihe.

### 2) Bewegung der Wachtmeister:

- Bedingung: Alle Spieler haben ihren Zug gemacht.
- In Orten mit Gassenjungen beginnen die Wachtmeister ihre Runde.
- Der (noch aktive) Startspieler würfelt einmal die Anzahl Felder der Wachtmeister-Bewegungsweite aus, die für jeden Ort gilt.
- Die Bewegung erfolgt genau so weit, wie die Würfelzahl vorgibt.
- Dort, wo der Wachtmeister seinen Zug beendet, wird ein Gassenjunge in Laufrichtung des Wachtmeisters verschoben. Evtl. folgt Kettenreaktion.



### 3) Vorbereitung der nächsten Runde:

- Jeder Spieler muss Warensteine > 15 Stück in seinem Vorrat abbauen. Die Auswahl erfolgt beliebig in die Lagerhäuser.
- Ist der Markt komplett leer, werden alle Stände dort aus den Lagerhäusern aufgefüllt, soweit vorhanden.
- Ein Würfelwurf bestimmt, um wieviele Felder das Preisrad am Markt sich dreht. Eine 6 bewirkt nichts, d.h., die Preise verharren 1 Runde.
- Startspieler-Münze im Uhrzeigersinn weitergeben.

#### Ende:

SOFORT, wenn 1 Spieler seinen 3. Gassenjungen zu Fagin geschickt hat. Dieser Spieler hat gewonnen. Geld und Waren spielen keine Rolle mehr.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.09.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)