

WETTSREIT DER DIEBE

Spielregel

Einführung

Willkommen in Hadria, Stolz des Nordens und Treffpunkt für reiche Händler, fleißige Bürger, geniale Erfinder ... und geschickte Diebe. Es ist eine besondere Zeit für die Einwohner der Stadt, denn Kaiser Lucius IV verweilt mit seinem Gefolge einflussreicher und mächtiger Adliger derzeit im Seepalast. Zu diesem Anlass werden großartige Festlichkeiten ausgerichtet und ein Spektakel folgt auf das nächste. Aber es treiben sich auch ruchlose Gestalten in der Stadt herum, die weniger an Lucius IV als an seinem kaiserlichen Juwel interessiert sind, dem Kronjuwel und Symbol der Macht des herrschenden Hauses. Wer in den Besitz dieses einzigartigen Schatzes gelangt, wird unermesslich reich sein und zur meistgesuchten Person im ganzen Kaiserreich werden. Deswegen würden nur die geschicktesten und waghalsigsten Diebe solch eine Tat planen. Alle anderen werden sich wohl eher mit dem ein oder anderen Schmuckstück von des Kaisers Entourage begnügen.

Es ist die letzte Nacht des Kaisers in Hadria und somit die letzte Gelegenheit, sich des Juwels zu bemächtigen. Die Stadtwachen sind der ständigen Alarmbereitschaft überdrüssig und ihre Aufmerksamkeit wird von Minute zu Minute geringer. Doch in den Schatten tut sich etwas. Finstere Gestalten,

solche wie du, machen sich daran, den größten aller Diebstähle zu wagen! Ihr setzt euer Leben aufs Spiel, um ewigen Ruhm zu erlangen. Einige von euch werden allein von Gier angetrieben, andere vom Ehrgeiz und wieder andere mögen sogar noble Gründe haben – aber eines ist euch allen gemein: Ihr seid wahre Meister eures Fachs. Jeder Dieb hat seine eigenen Methoden. Der eine kennt die Stadt wie seine Westentasche, der andere hat beste Verbindungen zur geheimnisvollen Gilde und ein weiterer ist mit den Stadtwachen bestens vertraut. Und jeder ist davon überzeugt, dass er erfolgreich sein wird.

Die Zeit ist gekommen, loszulegen. Die Dämmerung ist angebrochen und du wirst wie ein Schatten in den Straßen und Gassen wandeln. Sei flink wie ein Wiesel auf der Jagd und leise wie das Wispern des Nachtwinds ... Hol dir das Juwel des Kaisers und zeige allen, dass dich weder Schloss noch Riegel aufhalten können. Beweise allen, dass du der geschickteste Dieb im ganzen Kaiserreich bist. Aber vergiss nicht, du bist nicht allein ...

Spielübersicht

Wettstreit der Diebe ist ein strategisches und abenteuerliches Brettspiel, angesiedelt in einer Clockpunk-Welt. Der Schauplatz des Geschehens ist Hadria, eine große Hafenstadt am Nordrand des mächtigen Kaiserreichs. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Meisterdiebes und macht sich daran, den waghalsigsten Diebstahl seiner Diebeskarriere zu vollbringen. Im Spiel nutzen die Spieler sowohl die einzigartigen Fähigkeiten ihrer Diebe als auch unterschiedliche Aktionskarten, die akrobatische Kunststücke, alchemistische Tränke und komplizierte Gerätschaften darstellen. Letztere basieren auf den visionären Ideen der Erfinder aus der Renaissance.

Ziel des Spiels ist es, in die Schatzkammer des Palastes einzudringen und das kaiserliche Juwel zu stehlen, das Symbol der Macht des herrschenden Hauses. Wem dies gelingt, der muss nur noch aus der Stadt entkommen. Das allerdings ist kein leichtes Unterfangen, denn in den Straßen patrouillieren aufmerksame Wächter und erfahrene Hauptmänner, die nahezu jeden Trick der Diebe kennen. Außerdem ist die Zeit knapp bemessen: Jede Runde wird eine neue Ereigniskarte aufgedeckt, die sowohl das Tempo des Spiels erhöht als auch seine Schwierigkeit beeinflusst.



Spielmaterial

1 SPIELREGEL



1 SPIELBRETT



6 DIEBE (GRAU)



6 DIEBESBÖGEN



22 STADTWACHEN:

20 WÄCHTER (BLAU)

2 HAUPTMÄNNER (BLAU)



4 SICHTSCHIRME mit Beschreibung der Stadtplättchen



10 GELBE JUWELEN

4 GRÜNE JUWELEN

1 ROTES KAISERLICHES JUWEL



1 STADTWACHEN-ÜBERSICHT



Ruhige Seite

Alarmierte Seite

40 BASIS-AKTIONSPUNKTE (AP) (blaue Marker)

3 „KAISERLICHES JUWEL“-AKTIONSPUNKTE (rote Marker)



23 EREIGNISKARTEN:

12 RUHIGE EREIGNISSE (BLAU)

11 ALARMIERTE EREIGNISSE (ROT)



Rückseite



Vorderseite

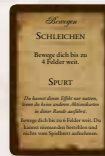


8 TEMPORÄRE AKTIONSPUNKTE (violette Marker)

2 ACHTSEITIGE WÜRFEL (GRAU UND ROT)



84 AKTIONSKARTEN: (8 Basis, 6 Spezial, 70 Allgemein)



Basis



Spezial



Allgemein



Rückseite (alle identisch)

4 GETÜMMELPLÄTTCHEN (2 kleine und 2 große)



51 STADTPLÄTTCHEN



Vorderseite

Rückseite

24 EFFEKTPLÄTTCHEN: (15 Rauch, 5 Feuer, 4 Diebstahl)

RAUCHPLÄTTCHEN

FEUERPLÄTTCHEN

1 BESTER-DIEB-PLÄTTCHEN



DIEBSTAHLPLÄTTCHEN

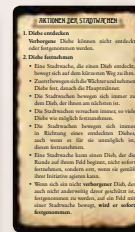
1 STARTSPIELER-PLÄTTCHEN



4 ÜBERSICHTSKARTEN



Vorderseite



Rückseite

4 STADTEILKARTEN

Vorderseite



Rückseite

2 Spielaufbau

Führt vor Spielbeginn die nachfolgenden Schritte in genau dieser Reihenfolge durch. Vor der ersten Partie müsst ihr die Plättchen noch vorsichtig aus den Stanzbögen lösen.

- 1 Legt das Spielbrett in die Tischmitte, so dass jeder Spieler es gut erreichen kann.

- 2 Stellt je 1 **Wächter** auf jedes der 12 Wachhäuser mit den Schwertern.



Wachhäuser mit Schwertern

- 6 Jeder Spieler erhält 1 **Diebesbogen** und legt ihn vor sich ab. Ihr könnt sie auswählen oder zufällig verteilen.

Jeder Spieler erhält die 2 **Basis-Aktionskarten** *Bewegen* und *Hinterhalt* sowie die **Spezial-Aktionskarte** seines Diebes (sie zeigt die Abbildung des entsprechenden Diebes) und nimmt sie auf die Hand.

Wichtig: Spielt eure erste Partie am besten ohne die Spezial-Aktionskarten und legt diese Karten in die Schachtel zurück.



Jeder Spieler nimmt sich eine **Übersichtskarte** und einen **Sichtschirm** und stellt den Sichtschirm vor sich auf. Dann nimmt sich jeder 10 **Basis-AP-Marker** und legt diese hinter seinen Sichtschirm.

Spielerbereich



- 7 Jeder Spieler würfelt einmal. Wer das höchste Ergebnis erzielt, nimmt sich das **Startspieler-Plättchen** und stellt seine Figur auf das Startfeld in einem Stadtteil seiner Wahl. Dann stellt der Spieler zu seiner Linken seine Figur auf ein anderes Startfeld usw. (Auf jedem Startfeld darf nur 1 Dieb stehen!)



Startfeld eines Diebes

Legt sämtliche übrigen Diebesbögen, Figuren, Basis- und Spezial-Aktionskarten sowie blaue AP-Marker in die Schachtel zurück.



Startspieler-Plättchen

- 8 Legt die **Stadtwachen-Übersicht** mit der „Ruhig“-Seite nach oben neben das Spielbrett. Legt den **grauen Würfel** neben die Übersicht.

Stadtwachen-Übersicht



- 9 Nehmt alle **allgemeinen Aktionskarten**, mischt sie und legt sie als **verdeckten Aktionsstapel** neben das Spielbrett. Dann zieht jeder von euch 2 Aktionskarten und nimmt sie auf die Hand.



3 Dreht alle **Stadtplättchen** auf die Rückseite und mischt sie. Legt je 1 verdeckt auf jedes Wachhaus, ausgenommen auf die im Palast. Auch unter die 12 Wächter kommt je 1 Stadtplättchen, schiebt sie einfach darunter. Legt alle übrigen Stadtplättchen unbesehen in die Schachtel zurück. Sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.



10 Nehmt alle **Stadtteilkarten**, mischt sie und legt sie als verdeckten **Stadtteilstapel** neben das Spielbrett.

4 Legt das kaiserliche Juwel auf das Feld in der Mitte des Palastes. Legt 1 grünes Juwel auf jedes markierte Feld.



5 Stellt die 8 übrigen **Wächter** und die beiden **Hauptmänner** neben das Spielbrett. Legt die **gelben Juwelen**, die **Effektplättchen** (Rauch, Feuer, Diebstahl), die **Getümmelplättchen**, das **Bester-Dieb-Plättchen**, die violetten und roten **AP-Marker** sowie den **roten Würfel** dazu. Dieses gesamte Material stellt den **allgemeinen Vorrat** dar.

allgemeiner Vorrat



11 Teilt die **Ereigniskarten** in zwei Stapel: Den „**Ruhig**“-Stapel mit den blauen Rückseiten und den „**Alarmiert**“-Stapel mit den roten Rückseiten.

Mischt den „**Ruhig**“-Stapel, zählt 10 Karten ab und legt sie als verdeckten Stapel neben die Stadtwachen-Übersicht. Legt die übrigen Karten dieses Stapels unbesehen in die Schachtel zurück.

Mischt danach den „**Alarmiert**“-Stapel, zählt 5 Karten ab und legt sie verdeckt zum allgemeinen Vorrat. Legt die übrigen Karten dieses Stapels unbesehen in die Schachtel zurück.

Es ist an der Zeit, euer Abenteuer in Hadria zu beginnen!

Spieler und Dieb

Sowohl im Regelheft als auf dem Spielmaterial werden die Begriffe „Spieler“ und „Dieb“ verwendet. Beide Begriffe sind grundsätzlich synonym zu verstehen.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, das kaiserliche Juwel vom Feld in der Mitte des Spielbretts zu nehmen und es aus der Stadt zu bringen. Alternativ können die Diebe auch weniger wertvolle Juwelen sammeln und mit diesen aus der Stadt entkommen, um über **Siegpunkte (SP)** zu gewinnen.

Das Spiel endet, wenn der Ereignisstapel erschöpft ist oder ein Spieler mit dem kaiserlichen Juwel fliehen konnte. Es gewinnt der Spieler, der in dieser Zeit mit dem kaiserlichen Juwel die Stadt verlässt. Ist dies keinem Spieler gelungen, so gewinnt derjenige Spieler, der mit den wertvollsten Diamanten aus der Stadt entkommen konnte. Jeder, der sich nach Ende des Spiels noch in der Stadt aufhält, verliert in jedem Fall.

Spielrunde

Eine Partie wird über mehrere **Runden** gespielt. Jede Runde ist dabei in fünf **Phasen** unterteilt:

1. Phase: Ereignis

- Deckt eine neue Ereigniskarte auf und führt sie aus.
- Legt 1 gelbes Juwel auf das Spielbrett.
- Ermittelt die Initiative der Stadtwachen.

2. Phase: Aktionskarte ziehen

3. Phase: Planung

4. Phase: Ausführung

5. Phase: Aufräumen

- Legt eingesetzte Aktionskarten ab bzw. nimmt sie auf die Hand zurück.
- Entfernt alle Effektplättchen vom Spielbrett.
- Bereitet die AP-Marker für die nächste Runde vor.
- Legt das aktuelle Ereignis ab.
- Gibt das Startspieler-Plättchen weiter.

Überblick Diebesbogen

1. Abbildung:

Hier legst du alle Juwelen und Plättchen ab, die du während der Partie einsammelst.



2. Name und Straßename

3. Spezialfähigkeit:

Jeder Dieb hat eine einzigartige Spezialfähigkeit, die er beliebig oft pro Partie einsetzen kann, wenn die im Text beschriebenen Bedingungen erfüllt sind.

Spielablauf

1. PHASE: EREIGNIS

Deckt zu Beginn jeder Runde 1 Ereigniskarte vom aktuellen Ereignisstapel („Ruhig“ oder „Alarmiert“) auf und führt die Anweisungen der Karte aus. War dies die letzte Karte des Stapels, spielt die Runde ganz normal zu Ende. Danach endet die Partie und der Sieger wird ermittelt.

a) Deckt eine neue Ereigniskarte auf und führt sie aus.



Der Startspieler zieht die oberste Karte des Ereignisstapels, liest sie vor und führt alle Anweisungen aus. Hierbei sagen einige Karten „Sofort“: Bei diesen handelt es sich um einmalige Auswirkungen, die umgehend ausgeführt werden. Alle anderen Karten bleiben bis zum Ende der aktuellen Runde gültig und haben Auswirkungen auf den Spielverlauf. Die Ereigniskarte der jeweiligen Runde wird in der Phase *Aufräumen* abgelegt.

Wichtig: Wurde in der gerade abgeschlossenen Runde das kaiserliche Juwel gestohlen, wird der Alarm ausgelöst. Wenn das eintritt, befolgt zu Beginn dieser Phase die Anweisungen auf Seite 14.

b) Legt 1 gelbes Juwel auf das Spielbrett.



Jedes Ereignis des „Ruhig“-Stapels zeigt einen Kompass mit markierter Himmelsrichtung. Die Markierung zeigt, in welchen Stadtteil ein neues gelbes Juwel gelegt werden muss. Der Startspieler entscheidet, auf welches Feld das Juwel gelegt wird. Es muss auf ein leeres Feld (kein Verlies, kein Spielmaterial auf dem Feld) gelegt werden, das **mindestens 6 Felder weit entfernt** von jedem Dieb ist. Gibt es kein solches Feld, kommt kein neues Juwel ins Spiel.

Wichtig: Dieser Punkt wird nicht mehr ausgeführt, sobald der Alarm ausgelöst wurde. Deswegen zeigen die Ereignisse des „Alarmiert“-Stapels auch keinen Kompass.

Überblick Ereigniskarten



Ruhiges Ereignis – Vorderseite (mit Kompass) und Rückseite



Alarmiertes Ereignis – Vorder- und Rückseite

Jedes Ereignis hat einen **speziellen Effekt**, der eine sofortige Auswirkung hat oder den Verlauf der aktuellen Runde beeinflusst. Außerdem zeigen die ruhigen Ereignisse einen **Kompass**, dessen Markierung den Stadtteil angibt, in den ein neues gelbes Juwel gelegt wird (wenn möglich).

c) Ermittelt die Initiative der Stadtwachen.



Der Startspieler wirft **den Würfel**, der neben der Stadtwachen-Übersicht liegt. Das Ergebnis gibt die **Initiative** der Stadtwachen in der aktuellen Runde an. Legt den Würfel mit dem Würfelerggebnis nach oben auf die Übersicht. Dieser Wert gibt an, zu welchem Zeitpunkt die Wächter und Hauptmänner in der Phase *Ausführung* aktiv werden (siehe S. 8).

Wichtig: Wenn der Alarm ausgelöst wurde, werden in diesem Schritt fortan **2 Würfel** geworfen. Das höhere der beiden Ergebnisse gibt die Initiative an.

2. PHASE: AKTIONSKARTE ZIEHEN

Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, zieht jeder Spieler **1 Karte vom Aktionsstapel**. Hierbei gilt ein **Handkartenlimit von 5**. Hat ein Spieler irgendwann mehr als 5 Karten auf der Hand, muss er sofort alle überzähligen Karten auf den **Ablagestapel** (bildet diesen neben dem Aktionsstapel) legen. Die Karten werden offen abgelegt und jeder Spieler darf jederzeit die Karten des Ablagestapels anschauen.

Wichtig: Die Basis-Aktionskarten *Bewegen* und *Hinterhalt* sowie die Spezial-Aktionskarte werden für das Handkartenlimit nicht berücksichtigt.

Wichtig: Wenn die letzte Karte vom Aktionsstapel gezogen wird, mischt ihr den Ablagestapel zu einem neuen Aktionsstapel und legt ihn bereit.

3. PHASE: PLANUNG

Diese Phase wird von allen Dieben **gleichzeitig und geheim** durchgeführt. Jeder Dieb **plant die Aktionen**, die er in der aktuellen Runde durchführen möchte, indem er die entsprechenden Aktionskarten aus seiner Hand verdeckt hinter seinen Sichtschirm legt. Danach legt er eine beliebige Anzahl seiner AP-Marker auf die gewählten Karten. Folgende Regeln gelten für die Planung:

- Ein Dieb darf beliebig viele Aktionen pro Runde planen, vorausgesetzt, er hat genügend AP-Marker.
- Ein Dieb darf auf jede geplante Aktion beliebig viele AP-Marker legen, er muss aber mindestens 1 AP-Marker auf jede Karte legen.
- Ein Dieb darf darauf verzichten, Aktionen zu planen.
- Ein Dieb darf beliebig viele seiner AP-Marker einsetzen.

Die Anzahl an AP-Markern auf einer Karte bestimmt, wie früh in der folgenden Phase die Aktion ausgeführt wird und ob das vor oder nach der Aktivierung der Stadtwachen geschieht. Je mehr Marker auf einer Karte liegen, desto früher wird die Aktion durchgeführt.

Sobald alle Diebe ihre Planung abgeschlossen haben teilen sie dies mit und nehmen sämtliche nicht geplanten Aktionskarten zurück auf die Hand. Jetzt decken sie gleichzeitig ihre Sichtschirme auf und legen sie bis zur nächsten Runde beiseite.

Wichtig: Die Diebesbögen der Spieler müssen samt aller Plättchen und Juwelen zu jeder Zeit für die anderen Spieler sichtbar sein. Davon ausgenommen sind ausschließlich Stadtplättchen, die zusätzliche AP bringen. Diese dürfen während der Phase *Planung* vom Diebesbogen genommen werden und hinter den Sichtschirm gelegt werden. (Nicht eingesetzte Stadtplättchen kommen am Ende dieser Phase zurück auf den Diebesbogen.)

Wichtig: Einige Spieleffekte können Auswirkungen auf die Menge an AP-Markern haben, die ein Dieb zu Beginn der Phase *Planung* hat (z. B. *Vergiftete Bola*).

Überblick Spielbrett

Das Spielbrett ist in 5 Stadtteile unterteilt, die sich durch die Farbgebung voneinander unterscheiden: Der **Palast** im Stadtzentrum, **Goldene Kuppeln (N)** im Norden, **Leerer Topf (E)** im Osten, **Salzige Docks (S)** im Süden und **Hammerschlag (W)** im Westen.

Die Stadtteilgrenzen sind auf einigen Laufwegen zusätzlich markiert. Auf dem Spielplan ist links oben eine Kompassrose abgebildet, um die Orientierung und Zuordnung zu erleichtern.

Auf dem Spielbrett sind die Felder zu sehen, auf denen sich die Spielfiguren bewegen. Einige Felder haben Sonderfunktionen, andere sind ausschließlich für den Spielaufbau besonders markiert (siehe „Spielaufbau“, S. 4/5). Die Sonderfunktionen aller Felder werden auf S. 16 detailliert erläutert.



Normales Feld



Wächter-Alarmfeld



Hauptmann-Alarmfeld



Kanalisations-Eingang



Kanalisations-Ausgang



Versteck



Verlies



Wachhaus



Wachhaus mit Schwert



Kaiserliches Wachhaus



Laufweg mit markierter Stadtteilgrenze

Beispiel der Phase Planung



Zain wählt 3 Aktionskarten aus seiner Hand: Die beiden Basisaktionen *Bewegen* und *Hinterhalt* sowie die allgemeine Aktionskarte *Rauchgranate*. Er legt 1 AP auf den *Hinterhalt*, 3 AP auf *Bewegen* und 5 AP auf die *Rauchgranate*. Dann legt er den übrigen AP-Marker daneben. Er braucht ihn in dieser Runde nicht mehr.

Zur Erinnerung: Alle geplanten Aktionskarten werden verdeckt hinter den Sichtschirm gelegt (auch wenn das im Beispiel natürlich anders abgebildet ist).

4. PHASE: AUSFÜHRUNG

Die Reihenfolge der Aktionen, die in dieser Phase ausgeführt werden, wird durch die **Initiative** bestimmt. Für die Stadtwachen wurde diese in der Phase Ereignis durch das Würfelergebnis festgelegt. Bei den Dieben wird die Initiative für jede Aktion einzeln durch die Anzahl der darauf gelegten AP-Marker festgelegt. Jeder Dieb kann also mehrmals in dieser Phase agieren.

Hat ein Spieler die höchste Initiative (die meisten AP auf einer seiner Karten), beginnt er die Phase, indem er die entsprechende Karte ausführt. Hat kein Spieler eine höhere Initiative als der Würfel der Stadtwachen anzeigt, so agieren diese ggf. als erste (abhängig davon, ob die Lage ruhig oder alarmiert ist).

Beispiel: Morius hat zwei Aktionen geplant: eine mit 4 AP und eine mit 1 AP. Noiron hat alle verfügbaren AP (10) auf eine einzige Aktionskarte gelegt. Die Stadtwachen haben in dieser Runde eine Initiative von 6. Noiron führt seine Aktion als Erster aus. Danach agieren die Wächter und Hauptmänner und zum Schluss führt Morius seine beiden Aktionen aus, zuerst die mit 4 AP, dann die mit 1 AP.

Wenn ein Dieb eine geplante Aktion ausführt, nimmt er die AP-Marker von der Karte, deckt sie auf, liest ihren Effekt laut vor und führt ihn aus. Danach bleibt die Karte offen auf dem Tisch liegen.

Wichtig: Ein Spieler muss eine geplante Aktion nicht ausführen. Möchte er auf eine Aktion verzichten, legt er alle AP-Marker von dieser Karte beiseite, deckt sie auf und ignoriert sämtliche Effekte.

Wichtig: Ein Spieler darf jederzeit während dieser Phase seine eigenen geplanten Aktionskarten anschauen. Ihr müsst euch also nicht merken, wo welche Karte liegt.

Es wird öfter vorkommen, dass mehrere Spieler die gleiche Anzahl an AP-Markern auf ihre Aktionskarten gelegt haben, oder dass die Anzahl an AP-Markern gleich der Initiative der Stadtwachen ist. Derartige

Die Aufgaben des Startspielers

Der Spieler mit dem Startspieler-Plättchen ist in der aktuellen Runde für verschiedene Aufgaben zuständig: In der Phase *Ereignis* liest er den Text der Ereigniskarte vor, entscheidet, wohin ein neues gelbes Juwel gelegt wird und würfelt, um die Initiative der Stadtwachen zu bestimmen.

In der Phase *Ausführung* bestimmt er die Reihenfolge, in der sich Wächter und Hauptmänner bewegen und agiert als Schiedsrichter, sollten Unklarheiten in bestimmten Situationen auftreten.

In der Phase *Aufräumen* entfernt er alle Effektplättchen vom Spielbrett und achtet darauf, dass jeder Spieler die korrekte Anzahl AP-Marker nimmt und die eingesetzten Aktionskarten ablegt.

Außerdem hat er das letzte Wort bei Streitigkeiten und trifft alle Entscheidungen, die aufgrund der Regeln oder durch Ereigniskarten erforderlich sind und alle Spieler betreffen. Dies gilt natürlich nicht für die Aktionen der Diebe oder für Effekte, die nur einzelne Diebe betreffen.



Gleichstände werden folgendermaßen aufgelöst:

- Solange der Status der Stadtwachen *ruhig* ist, **gewinnen die Diebe** jeden Gleichstand gegen die Stadtwachen.
- Sobald der Status der Stadtwachen *alarmiert* ist, **gewinnen die Stadtwachen** jeden Gleichstand gegen die Diebe.
- Gleichstände **zwischen Dieben** werden zugunsten des Startspielers entschieden bzw. zugunsten des Spielers, der dem Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Ausnahme: Sollten beim Unentschieden zwischen Dieben mehrere Karten dieser Spieler die gleiche Anzahl an AP aufweisen, so wechseln sich diese Spieler mit Aktionen ab. Es führt also nicht erst ein Dieb alle seine vom Gleichstand betroffenen Aktionen aus und dann der andere, sondern immer abwechselnd.

Wichtig: Ein Dieb kann nicht „passen“ und einem anderen Dieb oder den Stadtwachen den Vortritt lassen, um dann später zu agieren. Das gilt insbesondere beim Gleichstand. Die Reihenfolge ist immer genau festgelegt und muss eingehalten werden.

Beispiel: Morius ist Startspieler und hat zwei Aktionen mit je 4 AP. Noiron hat eine Aktion mit 4 AP und eine mit 2 AP. Die Initiative der Stadtwachen ist 2 und ihr Status ist „ruhig“. Daher beginnt Morius und führt seine erste 4-AP-Aktion aus, gefolgt von Noiron mit seiner 4-AP-Aktion. Danach folgt erneut Morius mit seiner zweiten 4-AP-Aktion. Da die Diebe bei Gleichstand gegen die Stadtwachen gewinnen, führt danach Noiron seine 2-AP-Aktion aus. Dann agieren die Stadtwachen. Wäre der Alarm bereits ausgelöst, wäre die Reihenfolge in derselben Situation fast identisch, lediglich die Stadtwachen würden vor Noirons 2-AP-Aktion agieren.

Die Phase *Ausführung* endet, sobald alle Diebe die Gelegenheit hatten, ihre geplanten Aktionen auszuführen (oder es sein zu lassen) und die Stadtwachen agiert haben.

Verschiedene Bewegungsarten

Bewegen

Verschiedene Effekte ermöglichen es, Figuren auf dem Spielbrett zu bewegen (z. B. *Bewegen* oder der *Geschwindigkeitstrank*). Die Aktionskarte bzw. die Stadtwachen-Übersicht gibt an, wie viele Felder sich eine Figur maximal bewegen kann. Figuren können sich nur auf den **Laufwegen** von Feld zu Feld bewegen, dabei aber beliebig ihre Richtung ändern. Eine Figur muss nicht ihre gesamte Bewegung ausschöpfen, sie darf durchaus weniger Felder weit ziehen – auch 0 Felder sind erlaubt.

Bei der Bewegung können Felder mit anderen Figuren betreten oder durchquert werden. So betretene Felder zählen für die Bewegung natürlich mit. (Dies kann dazu führen, dass ein Dieb festgenommen wird, siehe S. 12.) **Auf einem Feld können beliebig viele Diebe stehen, es darf sich am Ende der Bewegung aber nur ein Wächter bzw. Hauptmann auf einem Feld befinden.**



Getümmelplättchen

Wichtig: Wenn mehr als zwei Figuren auf einem Feld stehen, könnt ihr die **Getümmelplättchen** nutzen. Nehmt alle Figuren vom betroffenen Feld und stellt sie auf eines der **großen Getümmelplättchen** neben das Spielbrett. Legt das zugehörige **kleine Getümmelplättchen** als Platzhalter auf das Feld, von dem ihr die Figuren genommen habt.

Während seiner Bewegung kann ein Dieb mit dem Spielbrett und – eventuell – mit anderen Dieben interagieren. Zieht ein Dieb auf ein Feld mit einem Juwel, kann er es einsammeln und auf seinen Diebesbogen legen. Zieht er auf ein Feld mit einem Stadtplättchen, kann er es aufdecken und muss dann den Effekt ausführen. Außerdem kann ein Dieb, der durch einen Effekt (z. B. eine *Lärmgranate*) ein Diebstahlplättchen erhalten hat, von einem anderen Dieb, der auf sein Feld zieht, bestohlen werden (siehe S. 11).



Beispiel: Joanne führt die Aktionskarte *Signalfener* aus, die ihr erlaubt, einen Wächter bis zu 4 Felder weit zu bewegen. Sie wählt einen Wächter innerhalb der Reichweite der Karte (5 Felder) und bewegt die Figur Feld um Feld. Auf dem dritten Feld der Bewegung stößt der Wächter auf Jasmine: Jasmine wird festgenommen und der Wächter beendet seine Bewegung auf ihrem Feld.

Versetzen

Wenn eine Figur **versetzt** wird, nimmt der Spieler sie vom Brett und setzt sie auf einem anderen Feld wieder ein. Beim Versetzen bewegt sich die Figur nicht über die Felder zwischen alter und neuer Position und interagiert somit „unterwegs“ auch nicht mit Figuren und dem Brett.



Beispiel: Morius führt die Aktionskarte *Gefälschte Befehle* aus. Er nimmt einen Wächter vom Spielbrett und setzt ihn in ein Wachhaus ohne anderen Wächter oder Hauptmann. Da *Gefälschte Befehle* den Wächter versetzt, kann er unterwegs keine Diebe festnehmen (z.B. Zain), was bei einer normalen Bewegung der Fall gewesen wäre.

Die Kanalisation nutzen

Auf dem Spielbrett gibt es fünf **Kanalisationseingänge** (grün) und vier **Ausgänge** (rot). Die Kanalisation ermöglicht es den Dieben, sich schnell durch die Stadt zu bewegen. Betritt ein Dieb ein Feld mit einem Kanalisationseingang, kann er seine Figur sofort auf einen beliebigen Kanalisationsausgang versetzen. Dies beendet seine Bewegung, auch wenn er noch Bewegungspunkte übrig hat.



Beispiel: Zain führt eine Aktionskarte *Bewegen* aus. Er bewegt sich 2 Felder weit und betritt ein Feld mit einem Kanalisationseingang. Er nutzt diesen und versetzt seine Figur auf einen Kanalisationsausgang mit einem gelben Juwel. *Bewegen* gibt Zain zwar 4 Bewegungspunkte, er darf die übrigen beiden aber nicht nutzen. Er bleibt also auf dem Kanalisationsausgang stehen, nimmt sich aber noch das gelbe Juwel. Wenn ihm eine andere Aktionskarte erlaubt, sich erneut zu bewegen, darf er dies natürlich tun.



Übersicht Aktionskarten



Basisaktion

Spezialaktion

Allgemeine Aktion

Jede Aktionskarte hat einen besonderen **Effekt**, der Auswirkungen auf das Spiel hat. Zusätzlich kann sie noch folgende **Symbole** zeigen:



Symbol Reichweite: Wird eine Zahl in diesem Symbol angezeigt, gibt diese die maximale Entfernung (in Feldern) an, in der ein Dieb diese Karte einsetzen kann. Wird der Buchstabe „S“ angezeigt, kann der Dieb diese Karte auf jedes

Feld in dem Stadtteil anwenden, in dem er sich aufhält. Hat eine Karte kein solches Symbol, dann kann der Effekt wie im Kartentext beschrieben genutzt werden.



Symbol Diebstahl: Zeigt eine Karte dieses Symbol, kann ggf. ein anderer Dieb als Ziel für einen Diebstahl bestimmt werden (siehe S. 11).

Beispiel: Eine Aktion ausführen



Jasmine hat ihre Spezialaktion, die **Verführung**, geplant, indem sie die allgemeine Aktionskarte **Signalfener** und 5 AP daraufgelegt hat. Als sie an der Reihe ist, entfernt Jasmine die 5 AP und deckt beide Karten auf. Jetzt hat sie die Wahl: Entweder sie nutzt die **Verführung**, um einen Wächter 2 Felder in Richtung ihrer Position zu locken oder sie nutzt das **Signalfener**, um ebendiesen Wächter 3 Felder zu bewegen, damit er Joannes Feld betritt und sie festnimmt. Da sie ein böses Mädchen ist, macht sie genau das.

DIE AKTIONEN DER DIEBE

Im Folgenden werden die Aktionsmöglichkeiten der Diebe erklärt. Um eine Aktion ausführen zu können, muss der Dieb sie vorher mit einer passenden Aktionskarte geplant haben. Es gibt 3 Arten Aktionskarten: **Basisaktionen**, **Spezialaktionen** und **allgemeine Aktionen**.

Basisaktionen

Jedem Dieb stehen immer zwei Basisaktionen zur Verfügung: Mit **Bewegen** kann er sich auf dem Spielbrett bewegen, mit **Hinterhalt** kann er neue Aktionskarten ziehen oder zusätzliche AP-Marker erhalten.

Beide Basis-Aktionskarten haben je zwei unterschiedliche Effekte. Ein Dieb muss sich entscheiden, welchen Effekt er nutzen möchte, wenn er die Karte ausführt. Der obere Effekt beider Karten (**Schleichen** bzw. **Cleverness**) ist schwächer, kann aber zusammen mit anderen Aktionskarten eingesetzt werden. Der untere Effekt beider Karten (**Spurt** bzw. **Gewiefter Plan**) ist stärker, kann aber nur gewählt werden, wenn der Dieb keine andere Aktion in dieser Runde ausführt.

Basisaktionen können **immer wieder** genutzt werden. Man kann sie weder verlieren noch ablegen oder sie einem Gegenspieler abnehmen. Außerdem zählen sie nicht zum Handkartenlimit.

Beispiel: Noiron hat 2 Aktionen geplant: **Hinterhalt** mit 1 AP und **Angel** mit 6 AP. Leider hat sich Zain, der das kaiserliche Juwel besitzt, mit einer Initiative von 8 aus der Reichweite der **Angel** bewegt. Wenn Noiron an der Reihe ist, kann er den Effekt der **Angel** nutzen oder darauf verzichten. Nutzt er ihn, kann er später nur den **Cleverness**-Effekt seiner **Hinterhalt**-Karte nutzen. Verzichtet er darauf, kann er stattdessen den **Gewiefter-Plan**-Effekt nutzen.

Spezialaktionen

Jeder Dieb hat eine einzigartige Spezialaktion. Um sie zu nutzen, legt der Dieb die Karte in der Phase **Planung** offen hinter seinen Sichtschirm. Dann legt er eine allgemeine Aktionskarte verdeckt darauf und zum Schluss beliebig viele AP-Marker. Kommt der Dieb mit diesen Karten an die Reihe, muss er sich entscheiden:

- Er führt die Spezialaktion aus und legt die darauf liegende allgemeine Aktionskarte ungenutzt ab.
- ODER**
- Er verzichtet auf die Spezialaktion und führt stattdessen die darauf liegende allgemeine Aktionskarte aus.

Spezialaktionen können **immer wieder** genutzt werden. Man kann sie weder verlieren noch ablegen oder sie einem Gegenspieler abnehmen. Außerdem zählen sie nicht zum Handkartenlimit.

Wichtig: Man darf keine Basis-Aktionskarte auf eine Spezial-Aktionskarte legen, da man Basis-Aktionskarten niemals ablegen darf, auch nicht freiwillig.

Allgemeine Aktionen

Alle Karten des Aktionsstapels sind allgemeine Aktionen. Im Gegensatz zu den Basis- und Spezial-Aktionskarten können allgemeine Aktionen nur **einmal** genutzt werden. In der Phase Aufräumen werden alle in dieser Runde eingesetzten allgemeinen Aktionskarten auf den Ablagestapel neben dem Aktionsstapel gelegt.

Ein Spieler kann nie mehr als 5 allgemeine Aktionskarten auf der Hand halten.

Wichtig: Wird eine allgemeine Aktionskarte geplant, wird sie am Ende der Runde immer abgelegt, egal ob der Dieb sie ausgeführt hat oder nicht.

• Aktionskarten und Fähigkeiten einsetzen •

Viele Kartentexte bzw. Effekte beziehen sich auf Ziele: **Figur** kann jede Kunststofffigur auf dem Spielbrett betreffen, während **Dieb**, **Wächter** oder **Hauptmann** nur genau diese Figuren betreffen. Nennt ein Text ein bestimmtes Ziel nicht, so kann die Karte oder Fähigkeit dieses Ziel nicht betreffen.

*Beispiel: Die Aktionskarte **Automatische Falle** erlaubt einem Dieb, „einen Dieb oder Wächter zu wählen“ und ihn unbeweglich zu machen. Einen Hauptmann kann diese Karte nicht betreffen.*

Viele Kartentexte bzw. Effekte beziehen sich auf Felder: **Feld** kann jedes Feld auf dem Spielbrett bedeuten. **Leeres Feld** kann jedes Feld auf dem Brett bedeuten, auf dem sich kein Spielmaterial befindet. **Freies Feld** kann jedes Feld auf dem Brett bedeuten, auf dem sich keine Figuren befinden. Verliese sind in allen drei Fällen ausgenommen.

*Beispiel: Die Aktionskarte **Brandgranate** erlaubt einem Dieb, „ein Feuerplättchen auf ein freies Feld seiner Wahl zu legen“. Auf dem Feld kann z. B. das kaiserliche Juwel liegen, es darf aber keine Figur darauf stehen.*

Wenn ein Effekt einem Spieler erlaubt, andere Figuren (fremde Diebe, Wächter oder Hauptmänner) zu bewegen, so darf er frei entscheiden, wie er dies tut. Lediglich der Kartentext selbst kann dies einschränken.

*Beispiel: Die Aktionskarte **Verwirrendes Gas** erlaubt einem Dieb, „jeden Wächter innerhalb von 5 Feldern bis zu 2 Felder in beliebiger Richtung zu bewegen“. Hat der Dieb 3 Wächter in Reichweite, könnte er den ersten um 1 Feld bewegen, den zweiten um 2 Felder und den dritten stehen lassen.*

Juwelen und Stadtplättchen

Da es das Ziel des Spiels ist, wertvolle Schätze zu stehlen, können Diebe Juwelen und Stadtplättchen aufnehmen, während sie sich auf dem Spielbrett bewegen:

- Befindet sich ein Dieb im Laufe einer Bewegungsaktion auf einem Feld mit einem Juwel, kann er dieses aufnehmen und auf seinen Diebesbogen legen.
- Befindet sich ein Dieb im Laufe einer Bewegungsaktion auf einem Feld mit einem Stadtplättchen, kann er dieses aufnehmen. Liegt das Plättchen verdeckt, muss er es zuerst aufdecken und den Effekt ausführen. Danach legt er es auf seinen Diebesbogen, vorausgesetzt, die Art des Plättchens erlaubt dies (siehe S. 16–17).

Ein Dieb kann während einer Bewegung beliebig viele Juwelen und Stadtplättchen aufnehmen. Auch kann ein Dieb beliebig viele Juwelen und Stadtplättchen tragen.

Wichtig: Wenn ein Dieb den **Spurt**-Effekt einer Basisaktion **Bewegen** ausführt, darf er keine Juwelen oder Plättchen aufnehmen und er darf auch andere Diebe nicht bestehlen. Er kann sich ausschließlich bewegen.

Wichtig: Ein Juwel oder ein Plättchen aufzunehmen beendet die Bewegung des Diebes nicht, er kann seine Bewegung danach fortsetzen (wenn möglich).

Diebstahl

Diebe können einander bestehlen, indem sie einen **Diebstahl** durchführen. Ein Diebstahl ist nur möglich, wenn der zu bestehlende Dieb von Aktionskarten oder Fähigkeiten betroffen ist, die mit dem **Diebstahl-Symbol** gekennzeichnet sind.



Diebstahl-Symbol

Ein Dieb kann eine Aktionskarte mit dem Diebstahl-Symbol so einsetzen, dass ein anderer Dieb davon betroffen ist. Damit das klappt, muss die Aktion entweder einen Dieb als Ziel haben oder das Feld, auf dem sich ein Dieb aufhält. Befindet sich der Dieb, der die Aktion ausführt, auf demselben Feld wie das Ziel, so ist der Diebstahl automatisch erfolgreich. Ansonsten wird ein **Diebstahlplättchen** (siehe S. 17) neben den Diebesbogen des betroffenen Diebes gelegt, um anzuzeigen, dass dieser Dieb bestohlen werden kann. Bis zum Ende der Runde kann ein Dieb, der sich auf das Feld mit dem so markierten Dieb bewegt, 1 Juwel stehlen. Es können auch **verborgene** Diebe bestohlen werden.

Während eines Diebstahls kann nur **genau 1 Juwel** (inklusive des kaiserlichen Juwels) gestohlen werden. Der Dieb nimmt sich das Juwel vom Bogen des bestohlenen Diebes und legt es auf seinen eigenen. Auch gelbe Juwelen auf Stadtplättchen können auf diese Weise gestohlen werden.

Wichtig: Von jedem Dieb kann pro Runde maximal 1 Juwel gestohlen werden. Sobald dies geschieht, wird das Diebstahlplättchen in den Vorrat zurückgelegt. Bis zum Ende der Runde werden Effekte, die demselben Dieb ein Diebstahlplättchen geben würden oder verursachen würden, dass er erneut bestohlen wird, ignoriert.

*Beispiel 1: Noiron und Morius befinden sich auf demselben Feld. Noiron zündet eine **Lärmgranate**. Es sind zwar keine Wächter oder Hauptmänner in der Nähe, aber die Karte zeigt das Diebstahl-Symbol. Daher nimmt Noiron sofort 1 grünes Juwel von Morius' Diebesbogen und legt es auf seinen. Bis zum Ende der Runde darf niemand mehr Morius bestehlen.*

*Beispiel 2: Nikolai ist 2 Felder von Jasmine entfernt. Er zündet eine **Rauchgranate**, wirft sie auf Jasmynes Feld und legt die zugehörigen Rauchplättchen aufs Spielbrett. Diebe, die sich auf Feldern mit Rauch befinden, gelten als **verborgen** – aber können auch bestohlen werden. Da Nikolai nicht auf demselben Feld wie Jasmine ist, kann er sie nicht sofort bestehlen. Er muss sich erst mit einer weiteren Aktion dorthin bewegen, um ihr abzunehmen, was nicht ihr gehört.*



AKTIONEN DER STADTWACHEN

Wächter und **Hauptmänner** werden unter dem Oberbegriff **Stadtwachen** zusammengefasst. Sie sind lebende Hindernisse, die den Dieben auf dem Weg zu Ruhm und Reichtum im Weg stehen. Die Wächter sind von Spielbeginn an auf dem Brett. Die Hauptmänner kommen erst ins Spiel, wenn das kaiserliche Juwel gestohlen und der Alarm ausgelöst wird. Die Stadtwachen werden nicht (unmittelbar) von einem Spieler kontrolliert, allerdings hat der Startspieler einen gewissen Einfluss auf ihr Verhalten. Alle Informationen zu Wächtern und Hauptmännern findet ihr auf der Stadtwachen-Übersicht.

Die Stadtwachen nutzen keine Aktionskarten. Sie agieren gemäß ihrer Initiative, die in der Phase *Ereignis* durch den Wurf von 1 oder 2 Würfeln bestimmt wurde. Das Würfelergebnis ist das Äquivalent zu den AP-Markern, mit denen die Spieler die Initiative für ihre Aktionen festlegen. Alle Stadtwachen agieren zum selben Zeitpunkt, unterteilt in zwei Schritte. Zuerst versuchen sie gemäß ihrer **Aufmerksamkeit**, Diebe zu **entdecken**. Danach bewegen sie sich gemäß ihrer **Bewegung** in Richtung entdeckter Diebe, um diese festzunehmen. Gleichstände werden zugunsten der Diebe entschieden, solange es *ruhig* ist, sobald der **Alarm** ausgelöst wurde, zugunsten der Stadtwachen

Diebe entdecken

Solange sie keinen Dieb entdecken, bleiben Stadtwachen auf dem Feld stehen, auf dem sie sich befinden. Die Aufmerksamkeit von Wächtern und Hauptmännern gibt an, in wie vielen Feldern Entfernung sie einen Dieb „hören“ können. Bewirkt ein Effekt (z. B. der *Tarnumbang*), dass ein Dieb **verborgen** ist, kann er unter keinen Umständen von den Stadtwachen entdeckt werden. In Zusammenhang mit den Aktionen

von Dieben (bspw. Diebstahl) hat **verborgen** keinen Effekt. Ein einzelner Wächter bzw. Hauptmann kann beliebig viele Diebe entdecken, er bewegt sich aber nur auf genau einen zu.

Beispiel: Die Aufmerksamkeit eines Wächters beträgt 4. Zwei Diebe sind jeweils 2 Felder weit von ihm entfernt: Jasmine und Zain, der allerdings dank eines Tarnumbangs verborgen ist. Da der Wächter Zain nicht entdecken kann, entdeckt er nur Jasmine.

Diebe festnehmen



Verlies

Entdeckt ein Wächter oder Hauptmann einen Dieb, versucht er diesen festzunehmen. Er bewegt sich auf dem kürzesten Weg in Richtung des Diebes. Er bewegt sich maximal so viele Felder, wie seine Bewegung angibt. Betritt er ein Feld mit einem nicht **verborgenen** Dieb, beendet er die Bewegung und nimmt den Dieb fest. Dies gilt auch, wenn er sich noch weiter bewegen und dadurch einen weiteren Dieb festnehmen könnte. Ein festgenommener Dieb wird ins Verlies geworfen (siehe unten). Die normale Aufmerksamkeit von Wächtern und Hauptmännern ist höher als ihre Bewegung. Daher ist es nicht sicher, dass ein entdeckter Dieb auch festgenommen wird.

Die Stadtwachen-Übersicht



Stadtwachen-Übersicht - Vorderseite (*ruhig*) und Rückseite (*alarmiert*)

1. Initiative-Regeln: Hier steht, wie viele Würfel für die Initiative der Stadtwachen geworfen werden und wer Gleichstände für sich entscheidet.

2. Werte der Wächter: Die **Aufmerksamkeit** gibt an, in wie vielen Feldern Entfernung Wächter Diebe entdecken. Die **Bewegung** gibt an, wie viele Felder sich Wächter in Richtung eines entdeckten Diebes bewegen können.

3. Werte der Hauptmänner: Wie bei den Wächtern, nur eben für Hauptmänner.

Verlies

Wird ein Dieb festgenommen und ins Verlies geworfen, verliert er 1 Juwel (wenn er eins hat): Besitzt er das kaiserliche Juwel, muss er es auf das kaiserliche Wachhaus in seinem Stadtteil legen bzw. auf das Feld, auf dem er festgenommen wurde, sollte er sich noch innerhalb des Palasts befinden. Hat er das Juwel nicht, muss er das Juwel mit dem geringsten Wert in den Vorrat zurücklegen. Danach muss er eine Aktionskarte ablegen (wenn er eine hat) und versetzt seine Figur auf das Verlies in seinem Stadtteil. Wurde er im Palast festgenommen, zieht er stattdessen eine Stadtteilkarte und versetzt seine Figur in das Verlies dieses Stadtteils. Danach mischt er die Karte zurück in den Stapel.

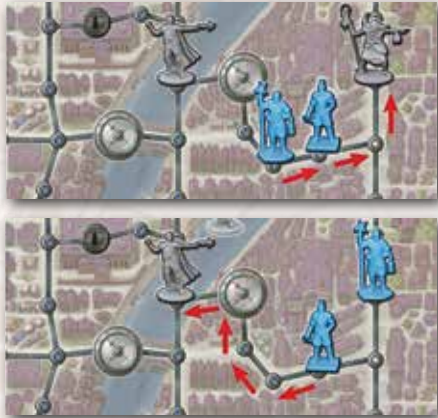
Wird ein Dieb festgenommen, nachdem der Alarm ausgelöst wurde, versetzt er seine Figur immer auf das Verlies des Stadtteils, dessen Karte neben dem Brett liegt.

Ein festgenommener Dieb kann in dieser Runde keine weiteren Aktionen ausführen. Er deckt sofort alle geplanten Aktionskarten auf und legt die eingesetzten AP-Marker beiseite.

Solange ein Dieb im Verlies ist, kann er nicht Ziel von Aktionskarten oder Fähigkeiten sein. In der nächsten Runde erhält er nur **2 blaue Basis-AP-Marker** (statt 10), kann aber alle bereits erhaltenen temporären AP-Marker und Stadtplättchen, die AP bringen, nutzen. **Die erste Aktion, die ein Dieb dann ausführen muss, ist *Bewegen***, um aus dem Verlies zu fliehen. Ein entfloherer Dieb gilt für den Rest der Runde als **verborgen**.

Detaillierte Regeln zur Bewegung und zur Festnahme von Dieben:

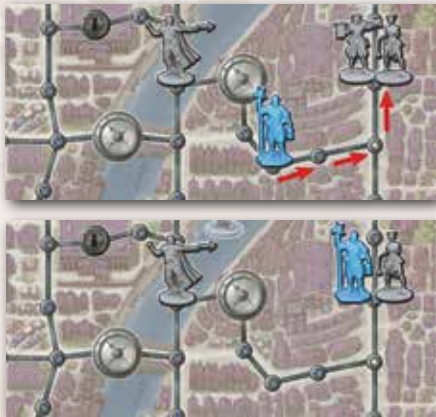
- Zuerst bewegen sich die Wächter und nehmen Diebe fest, danach die Hauptmänner. D. h., erst wenn alle Wächter abgehandelt sind, agieren die Hauptmänner. Würden sich zwei Wächter oder Hauptmänner zum selben Ziel bewegen, entscheidet der Startspieler, in welcher Reihenfolge diese agieren.



Der Wächter bewegt sich zuerst und nimmt Morius fest. Danach bewegt sich der Hauptmann und nimmt Noiron fest.

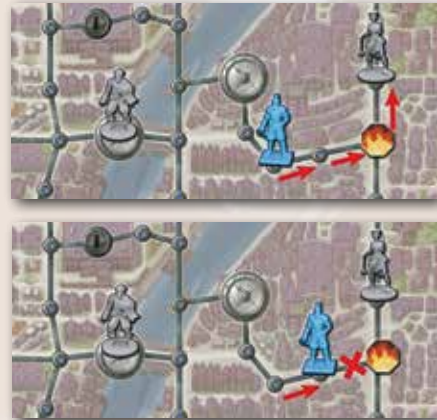
- Wächter und Hauptmänner versuchen immer, so viele Diebe wie möglich festzunehmen. D. h., wenn zwei Wächter oder Hauptmänner in Reichweite von zwei entdeckten Dieben sind, bewegt sich jeder von ihnen zu einem anderen Dieb, damit sie beide festnehmen können. Außerdem: Gibt es ein Feld mit 1 Dieb und ein Feld mit 2 Dieben in Reichweite eines Wächters oder Hauptmanns, so bewegt sich dieser zu dem Feld, auf dem sich mehr Diebe aufhalten.

Wichtig: Diese Regel hat eine niedrigere Priorität als die davor genannte: Kann eine Stadtwache einen Dieb auf einem nahegelegenen Feld festnehmen oder zwei Diebe auf einem weiter entfernten Feld, dann bewegt sie sich in Richtung des einen näheren Diebes.



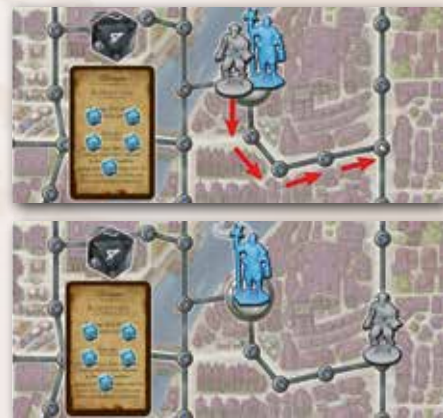
Da Jasmine verborgen ist, entscheidet der Startspieler, zu welchem Feld sich der Wächter bewegt. Er entscheidet, dass der Wächter sich zum Feld mit Joanne und Jasmine bewegt und nicht zum Feld mit Noiron. Er nimmt aber nur Joanne fest, weil Jasmine verborgen ist.

- Stadtwachen bewegen sich immer in Richtung eines entdeckten Diebes, auch wenn es für sie unmöglich ist, diesen festzunehmen (weil sich z. B. ein Feuerplättchen im Weg befindet oder weil der Dieb *Seil & Haken* eingesetzt hat). In einem solchen Fall hält die Stadtwache auf dem Feld mit dem Dieb an bzw. bewegt sich soweit in seine Richtung wie möglich.



Der Hauptmann hat Zain und Jasmine entdeckt. Jasmine ist näher, daher bewegt sich der Hauptmann in ihre Richtung. Allerdings kann er nicht zu ihr gelangen, da er von einem Feuerplättchen aufgehalten wird.

- Betritt ein Wächter oder ein Hauptmann ein Feld mit mehr als 1 Dieb, so nimmt er alle Diebe fest, die festgenommen werden können.
- Eine Stadtwache kann einen Dieb, der die Runde auf ihrem Feld beginnt, nicht sofort festnehmen, sondern erst, wenn sie gemäß ihrer Initiative agieren kann. Ein schlauer Dieb wird sich in einem solchen Fall also von dem Feld bewegen, bevor die Stadtwachen agieren. Sollte aber ein anderer Effekt (z. B. *Knallkörper*) dazu führen, dass sich eine Stadtwache vorzeitig bewegt, so wird ein solcher Dieb wie üblich festgenommen.



*Die Initiative der Stadtwachen beträgt 4. Zain plante **Bewegen** mit 5 AP und kann somit das Feld verlassen, bevor er festgenommen wird.*

- Wenn sich ein nicht **verborgener** Dieb, der auch nicht anderweitig davor geschützt ist, festgenommen zu werden, auf ein Feld mit einer Stadtwache bewegt, **wird er sofort festgenommen**. Dasselbe gilt, wenn ein Dieb ein Stadtplättchen aufdeckt, das einen **Wächter in Zivil** zeigt (siehe S. 16).

Den Alarm auslösen

Nimmt ein Dieb das kaiserliche Juwel erstmalig vom Spielbrett, zieht er eine Stadtteilkarte, die bestimmt, über welchen der vier Stadtteile die Flucht aus der Stadt möglich ist. Am Anfang der folgenden Runde wird der Alarm ausgelöst. In der Phase *Ereignis* werden dann alle Schritte durchgeführt, die mit dem Auslösen des Alarms verknüpft sind. Der Startspieler führt diese der Reihe nach durch:

- Er dreht die Stadtwachen-Übersicht von der *ruhigen* auf die *alarmierte* Seite.
- Er stellt neue Figuren in den durch die gezogene Karte bestimmten Stadtteil:
2 Hauptmänner kommen auf die Hauptmann-Alarmfelder, 2 Wächter kommen auf die Wächter-Alarmfelder.
- Er legt den „Ruhig“-Kartenstapel in die Schachtel und legt stattdessen den „Alarmiert“-Kartenstapel neben die Stadtwachen-Übersicht.

Dann wird das Spiel wie bisher fortgesetzt, indem der Startspieler eine Ereigniskarte vom „Alarmiert“-Stapel zieht.

Sobald der Alarm ausgelöst wurde, treten einige Regeländerungen in Kraft:

- Ab jetzt können Diebe das Spielbrett verlassen und so ggf. die Partie beenden. Möchte ein Dieb das tun, zieht er seine Figur durch eines der beiden offenen Stadttore bzw. auf eines der beiden Schiffe und nimmt sie vom Brett. Hat ein Dieb das Spielbrett verlassen, kann er nicht mehr zurückkehren oder Einfluss auf die Partie nehmen. Er wartet nur noch auf das Spielende.
- Ereigniskarten werden ab sofort vom „Alarmiert“-Stapel gezogen, nicht mehr vom „Ruhig“-Stapel.
- Die Initiative der Stadtwachen wird durch den Wurf von 2 Würfeln ermittelt. Das höhere der beiden Ergebnisse zählt.
- Alle Gleichstände bei der Initiative werden zugunsten der Stadtwachen entschieden.
- Wird ein Dieb festgenommen, wird er in das Verlies der offen neben dem Spielbrett liegenden Stadtteilkarte versetzt.

5. PHASE: AUFRÄUMEN

In dieser Phase wird die nächste Runde vorbereitet, indem folgende Schritte in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

a) Legt eingesetzte Aktionskarten ab bzw. nehmt sie auf die Hand zurück.

Nehmt alle eingesetzten Basis-Aktionskarten (*Bewegen, Hinterhalt*) sowie die Spezial-Aktionskarte auf die Hand zurück. Legt alle eingesetzten allgemeinen Aktionskarten ab.

b) Entfernt alle Effektplättchen vom Spielbrett.

Aufgrund mancher Aktionskarten (z. B. *Rauchgranate, Brandgranate*) kommen Effektplättchen ins Spiel (siehe S. 17). Wenn nicht anders angegeben, bleiben solche Plättchen bis zum Ende der Runde auf dem Spielbrett bzw. vor den Spielern liegen. Entfernt alle diese Plättchen in diesem Schritt und legt sie in den Vorrat zurück.

c) Bereitet die AP-Marker für die nächste Runde vor.

Bestimmt, wie viele AP-Marker jeder von euch für die nächste Runde erhält:

- Jeder behält die 10 blauen Basis-AP-Marker hinter seinem Sichtschirm, es sei denn, ein Effekt zwingt einen, einige davon beiseite zu legen (z. B. weil der Dieb im Verlies ist).
- Falls einer das kaiserliche Juwel besitzt, behält er alle roten AP-Marker des Jewels hinter seinem Sichtschirm.
- Jeder legt alle temporären (violetten) AP-Marker in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Jeder legt alle in der Planung eingesetzten Stadtplättchen, die AP bringen, zurück in die Schachtel.

d) Legt das aktuelle Ereignis ab.

Legt die Ereigniskarte der laufenden Runde zurück in die Schachtel. War es die letzte (zehnte) ruhige Ereigniskarte oder die letzte (fünfte) alarmierte Ereigniskarte, endet die Partie und ihr fahrt direkt mit dem Schritt Spielende fort (siehe nächste Seite).

e) Gebt das Startspieler-Plättchen weiter.

Der Startspieler dieser Runde gibt das Plättchen an den Spieler zu seiner Linken weiter. Und die nächste Runde beginnt.

• In die Schatzkammer des Palasts eindringen •



Wenn das kaiserliche Juwel zum ersten Mal von einem Dieb aufgenommen wird, wird die Partie kurz unterbrochen. Der Dieb, der das Juwel aufgenommen hat, legt es auf seinen Bogen, nimmt sich außerdem das Bester-Dieb-Plättchen (3 SP) und einige der roten „kaiserliches Juwel“-AP-Marker. Wie viele dieser AP-Marker er erhält, hängt von der Spielerzahl ab: Anzahl AP-Marker = Anzahl Spieler-1. (In einer Partie zu dritt also 2 AP-Marker). Das Plättchen legt er auf seinen Bogen, die AP-Marker fügt er seinem Vorrat an AP-Markern hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt.

Nachdem der Spieler, der gerade das Juwel gestohlen hat, seine Aktion beendet hat, mischt der Startspieler den Stadtteilstapel, zieht 1 Karte und legt sie offen neben den darauf angezeigten Stadtteil. Diebe können jetzt das Spielbrett verlassen, aber nur durch die Tore dieses Stadtteils bzw. auf einem der beiden Schiffe. Außerdem wird zu **Beginn der nächsten Runde der Alarm** ausgelöst (siehe oben).

In der Phase *Aufräumen* erhält der aktuelle Besitzer des kaiserlichen Jewels die roten AP-Marker. Besitzt in dieser Phase niemand das Juwel, werden die AP-Marker bis zur nächsten Runde beiseitegelegt. Das Bester-Dieb-Plättchen verbleibt bis zum Spielende bei dem Dieb, der das Juwel ursprünglich gestohlen hatte. Er kann es unter keinen Umständen verlieren oder ablegen.



Jede Stadtteilkarte zeigt die Kompassrichtung sowie den Ausschnitt des jeweiligen Stadtteils mit den Toren/Schiffen, die das Verlassen der Stadt ermöglichen.

Spielende

Eine Partie kann entweder mit dem Sieg eines einzelnen Diebes oder mit der Niederlage aller Diebe enden.

Niederlage

Die Diebe verlieren, wenn:

- der „Ruhig“-Kartenstapel aufgebraucht ist und kein Dieb es geschafft hat, das kaiserliche Juwel zu entwenden und dadurch den Alarm auszulösen.
- der „Alarmiert“-Kartenstapel aufgebraucht ist und kein Dieb es geschafft hat, die Stadt zu verlassen.

Sieg

Ein Dieb gewinnt automatisch, wenn:

- er das kaiserliche Juwel besitzt und die Stadt verlässt, bevor die fünfte alarmierte Runde endet. Schafft ein Dieb dies, gewinnt er und die Partie ist sofort beendet.

Tritt dieser Fall nicht ein, gewinnt ein Dieb, wenn:

- er das Spielbrett verlassen hat und er nach Ablauf der fünften alarmierten Runde mehr SP durch Juwelen und Plättchen gesammelt hat als jeder andere Dieb, der das Spielbrett verlassen hat. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Dieb, der mehr grüne Juwelen gesammelt hat. Besteht auch hier Gleichstand gewinnt derjenige, der die Stadt früher als die

anderen am Gleichstand beteiligten Diebe verlassen hat.

- er vor Ablauf der fünften alarmierten Runde als Einziger die Stadt verlassen hat, auch wenn er keine SP durch Juwelen und Plättchen besitzt. Sollten mehrere Diebe (als Einzige) die Stadt ohne SP verlassen haben, gewinnt derjenige, der die Stadt früher verlassen hat.

Wichtig: Alle Diebe, die sich bei Spielende noch auf dem Spielbrett befinden, werden bei der Ermittlung des Siegers nicht berücksichtigt. Alle Diebe, die sich noch in der Stadt aufhalten, werden festgenommen und ins Verlies geworfen. So sehen Verlierer aus.



Diebische Trophäen

In folgender Übersicht sind alle Trophäen aufgelistet, die für den Sieg von Bedeutung sind. Die wertvollste natürlich zuerst, dann absteigend gemäß ihrer SP.

	KAISERLICHES JUWEL	AUTOMATISCHER SIEG
	BESTER-DIEB-PLÄTTCHEN	3 SP
	GRÜNES JUWEL	2 SP
	GELBES JUWEL	1 SP
	GELBES JUWEL (VON STADTPLÄTTCHEN)	1 SP

2 Weitere Regeln

Beschränkung des Spielmaterials

Die einzigen limitierten Teile des Spielmaterials sind die Juwelen, die Figuren der Stadtwachen sowie die Ereigniskarten:

- Sollte ein Effekt einen Spieler auffordern, einen neuen Wächter oder Hauptmann einzusetzen, aber es ist keine solche Figur mehr im Vorrat, muss der Spieler eine passende Figur seiner Wahl vom Spielbrett nehmen und auf das neue Feld versetzen.
- Sollte ein Effekt einen Spieler auffordern, ein neues Juwel aufs Spielbrett zu legen, aber kein passendes Juwel mehr im allgemeinen Vorrat sein, wird kein Juwel gelegt.
- Sollte ein Effekt oder eine Regel einen Spieler auffordern, eine Ereigniskarte zu ziehen, der aktuelle Stapel ist aber erschöpft, prüft die Spielende-Bedingungen. (Die Ereignisstapel werden niemals gemischt.)

Alle anderen Spielmaterialien sind unbegrenzt, kurzfristige Engpässe solltet ihr mit passendem Ersatzmaterial (z. B. Münzen) überbrücken. Ist ein Kartenstapel (außer Ereignissen) aufgebraucht, wird der passende Ablagestapel zu einem neuen Zugstapel gemischt.

Die Elemente des Spielbretts im Detail

Das Spielbrett zeigt die Stadt, durch die sich ein unregelmäßiges Raster aus Feldern zieht, die untereinander durch Laufwege verbunden sind.



ALARMFELD: Wenn der Alarm ausgelöst wird, wird auf jedes dieser Felder im gezogenen Stadtteil ein Wächter (graues Feld) bzw. Hauptmann (bronzefarbenes Feld) gestellt.



WACHHAUS: Auf diesen Feldern können durch bestimmte Aktionskarten oder Effekte neue Wächter ins Spiel kommen.



KAISERLICHES WACHHAUS: Ein solches Feld gilt als Wachhaus. Zusätzlich: Wird ein Dieb festgenommen, der das kaiserliche Juwel bei sich hat, wird das Juwel auf das kaiserliche Wachhaus gelegt, das in dem Stadtteil liegt, in dem der Dieb festgenommen wurde.



VERLIES: Auf ein solches Feld kann keine Figur freiwillig bewegt oder versetzt werden. Nur Diebe können hierhin gelangen, wenn sie festgenommen wurden. Stadtwachen können ein Verlies nicht betreten. Auch können keine Plättchen oder Juwelen in ein Verlies gelegt werden. In einem Verlies können sich beliebig viele Diebe aufhalten.



KANALISATIONS-EINGANG: Betritt ein Dieb ein solches Feld, kann er seine Figur sofort auf einen beliebigen Kanalisations-Ausgang versetzen. Dort endet seine Bewegung. Stadtwachen können die Kanalisation nicht nutzen, sie können aber natürlich die Felder der Ein- und Ausgänge betreten.



KANALISATIONS-AUSGANG: Ein Dieb, der sich durch die Kanalisation bewegt, beendet seine Bewegung auf einem dieser Felder.



VERSTECK: Solange sich ein Dieb auf einem solchen Feld aufhält, gilt er als **verborgen**.

Die Stadtplättchen im Detail

Die Stadtplättchen, die bei Spielbeginn auf dem Spielbrett verteilt werden, stellen Überraschungen und Erlebnisse dar, die auf die Diebe in den Straßen von Hadria warten. Diese Plättchen liegen verdeckt und können von Dieben als Teil der Bewegung aufgedeckt werden. Wird ein Plättchen aufgedeckt, wird sein Effekt sofort ausgeführt. Einige haben eine sofortige Auswirkung, andere werden behalten und können entweder einmalig genutzt werden oder gelten dauerhaft. Nachfolgend werden sämtliche Plättchen erläutert. Die Zahl in Klammern gibt an, wie oft das jeweilige Plättchen vorhanden ist. Insgesamt gibt es 51 Plättchen.

Plättchen mit sofortiger Auswirkung



GEHEIMVERSTECK (6): Der Dieb, der dieses Plättchen aufdeckt, zieht sofort 1 Aktionskarte. Danach wird das Plättchen in die Schachtel gelegt.



WACHSAME BÜRGER (4): Wenn dieses Plättchen aufgedeckt wird, muss jeder Dieb in diesem Stadtteil 1 Aktionskarte von seiner Hand ablegen. Diebe im Verlies sind hiervon nicht betroffen. Danach wird das Plättchen in die Schachtel gelegt.



WÄCHTER IN ZIVIL (6): Der Startspieler stellt einen Wächter aus dem Vorrat auf das Feld mit diesem Plättchen. Eventuell kann dies dazu führen, dass der Dieb festgenommen wird. Sollte sich auf diesem Feld bereits ein Wächter befinden, wird der neue Wächter auf das nächstgelegene mögliche Feld gestellt. Danach wird das Plättchen in die Schachtel gelegt.

Plättchen zur einmaligen Nutzung



HINWEISGEBER (10): Der Dieb, der dieses Plättchen aufdeckt, legt es auf seinen Bogen. Es gilt als 1 AP-Marker. In einer der folgenden Phasen *Planung* kann der Dieb es gemäß den üblichen Regeln als 1 AP auf eine seiner geplanten Aktionskarten legen. Nach Einsatz wird das Plättchen in der Phase *Aufräumen* in die Schachtel gelegt.



SPITZEL DER GILDE (5): Dieses Plättchen funktioniert genauso wie der Hinweisgeber (s. o.), gilt aber als 2 AP. Die beiden AP müssen zusammen eingesetzt werden, es ist nicht möglich sie aufzuteilen oder teilweise einzusetzen.



WIE MEINE WESTENTASCHE (6): Der Dieb, der dieses Plättchen aufdeckt, legt es auf seinen Bogen. Während der Bewegung kann der Dieb es einsetzen, um sich 1 zusätzliches Feld zu bewegen. Es kann auch genutzt werden, wenn der Dieb die Aktion *Spurt* von seiner Basis-Aktionskarte *Bewegen* durchführt oder nachdem er die Kanalisation genutzt hat. Ein Dieb kann in einer Runde mehrere solcher Plättchen einsetzen, aber nie mehr als 1 je Bewegungsaktion. Nach Einsatz wird das Plättchen in die Schachtel gelegt.

Plättchen mit dauerhaftem Effekt



SCHMUCKSTÜCK (6): Der Dieb, der dieses Plättchen aufdeckt, legt es auf seinen Bogen. Es gilt als gelbes Juwel und ist 1 SP wert. Es kann sowohl von Effekten betroffen werden, die Juwelen betreffen (z. B. *Joannes Spezialaktion*) als auch von Effekten, die Stadtplättchen betreffen (z. B. *Mechanische Ratten*).



DUNKLE GASSE (4): Der Dieb, der dieses Plättchen aufdeckt, lässt es auf diesem Feld liegen. Es bleibt dort bis zum Ende der Partie liegen. Dieses Feld gilt ab sofort als Versteck.



GULLYDECKEL (2): Der Dieb, der dieses Plättchen aufdeckt, lässt es auf diesem Feld liegen. Es bleibt dort bis zum Ende der Partie liegen. Dieses Feld gilt ab sofort als Kanalisations-Eingang.



LEITER (2): Der Dieb, der dieses Plättchen aufdeckt, lässt es auf diesem Feld liegen. Es bleibt dort bis zum Ende der Partie liegen. Dieses Feld gilt ab sofort als Kanalisations-Ausgang.

Die Effektplättchen im Detail

Einige Aktionskarten bringen Effektplättchen ins Spiel. Wenn nicht anders angegeben, bleiben diese bis zum Ende der laufenden Runde im Spiel. In der Phase *Aufräumen* werden sie in den Vorrat zurückgelegt.



Rauchplättchen

Rauchplättchen kommen durch die Aktionskarte *Rauchgranate* ins Spiel. Jeder Dieb auf einem Feld mit einem Rauchplättchen gilt als **verborgen**. Solange er sich auf einem solchen Feld aufhält, wird er außerdem behandelt, als hätte er ein Diebstahlplättchen vor sich liegen. Der Dieb legt aber keine entsprechenden Plättchen vor sich ab, da beide Effekte nur gelten, solange sich der Dieb innerhalb des Rauchs aufhält.



Feuerplättchen

Ein Feuerplättchen kommt durch die Aktionskarte *Brandgranate* ins Spiel. Es kann nur auf ein freies Feld gelegt werden. Solange das Plättchen auf einem Feld liegt, blockiert es das Feld vollständig. Keine Figur kann dieses Feld betreten, überqueren oder dorthin versetzt werden. Das Plättchen hat keine Auswirkung auf die Fähigkeit der Stadtwachen, Diebe zu entdecken. Wächter und Hauptmänner ignorieren beim Entdecken zwar das Feuer, werden aber davon aufgehalten, wenn sie sich in Richtung eines Diebes bewegen.



Diebstahlplättchen

Ein Diebstahlplättchen kommt ins Spiel, wenn eine Aktionskarte oder eine Fähigkeit mit dem entsprechenden Symbol eingesetzt wird. Es wird dann vor dem betroffenen Spieler abgelegt. Solange ein Spieler dieses Plättchen vor sich liegen hat, kann jeder andere Dieb 1 Juwel von ihm stehlen, indem er sich auf oder durch dessen

Feld bewegt. Wurde ein Spieler mit diesem Plättchen bestohlen, legt er das Plättchen in den Vorrat zurück. Ein Dieb kann pro Runde mehrfach Juwelen auf diese Weise stehlen, jeder Dieb kann aber maximal einmal pro Runde bestohlen werden.

2 Die Diebe von Hadria



Morius, König der Unterstadt

Wenn die Sonne über Hadria untergeht und die Nacht anbricht, verkriechen sich die braven Bürger in ihren Häusern und erzählen ihren Kindern Schauergeschichten von Morius, dem Rattenkönig. Es heißt, er könne jedes Flüstern hören und sich an jede Tat erinnern, die je in Hadria begangen worden ist. Währenddessen bereiten sich Morius' Spitzel in der kalten und feuchten Dunkelheit unterhalb des Kopfsteinpflasters der Straßen auf eine neue betriebsame Nacht vor. Der rätselhafte Herrscher der Unterwelt schickt seine Diener aus, um einen Weg zu der einen Beute auszukundschaften, die noch nicht den Weg in seine Klauen gefunden hat: das kaiserliche Juwel, das gut geschützt in der Schatzkammer des Palasts verborgen ist. Weder die Stadtwachen noch seine diebischen Rivalen werden Morius aufhalten können, denn selbst die anderen Schurken fürchten die Schatten in den engen Gassen Hadrias, wo jeder Schatten dem finsternen Willen des Rattenkönigs gehorcht!



Noiron, rachsüchtiger Adliger

Als die Herrscherfamilie vor über einem Jahrhundert an die Macht kam, hatte sie plötzlich jede Menge Freunde – und doppelt so viele Feinde. So mancher Adlige hatte sich der falschen Hoffnung hingegeben, für sich und seine Nachfahren selbst den Thron beanspruchen zu können. Die meisten kam das teuer zu stehen. Einer von ihnen war Noirons Urgroßvater, ein unermesslich reicher Mann mit großem politischen Einfluss. Doch sein Ehrgeiz kostete ihn schlussendlich alles. Als herauskam, dass er seinen Reichtum neben dem ehrlichen Handel auch der Schmuggerei verdankte, wurde er hingerichtet und seine Familie ging in den Untergrund. Heute sind seine Nachfahren hochrangige Mitglieder der Gilde und Noiron gilt als einer der herausragendsten Einbrecher und Fassadenkletterer der Vereinigung. Dank seiner akrobatischen Fähigkeiten, besten Ortskenntnissen von Hadria und seiner Zielstrebigkeit wird das kaiserliche Juwel vor Sonnenaufgang einen neuen Besitzer haben. Allerdings hat Noiron noch ein anderes Anliegen. Sein Bestreben ist, Lucius IV dadurch der Lächerlichkeit preiszugeben, dass er ihm das Symbol seiner Macht entwendet. In der Folge plant er, sich zum Anführer der Opposition aufzuschwingen, die den Herrscher stürzen und die Gesetze des Reiches ändern wird. So will er schlussendlich den Ruf und Namen seiner Familie wiederherstellen.



Jasmine, gerissene Kurtisane

Lucius IV ist mit seinem gesamten Hofstaat hochwohlgeborener Damen und Herren nach Hadria gekommen – und mit praktisch allem, was auch nur denkt, blaues Blut in den Adern zu haben. Jetzt quillt die Stadt über mit Mächtgern-Günstlingen, heimlichen Liebschaften, Katzbacklern und jeder Art von Gesindel, das sich einem wohlhabenden Patron andienen möchte. Inmitten dieser ehrgeizzerfressenen Gauner bewegt sich Jasmine wie ein Wolf auf der Jagd nach der größten Beute – dem wertvollsten Juwel der Welt. In einem Augenblick ist sie eine liebreizende und verführerische Versuchung, im nächsten brandgefährlich, sollte sie sich bedroht fühlen. Ihre bevorzugten Waffen sind ihre beeindruckende Schönheit, ihr Wissen um menschliche Schwächen und ein Set Dietriche, das sie unter ihrem knappen Kleidchen verbirgt. Wehe dem, der sich in Jasmynes smaragdgrünen Augen verliert, die Herz und Seele eines Mannes wie Dolche durchbobren können. Und sollte alles schiefgehen und ein für ihre Reize unempfindlicher Gefängniswärter die Kerkertür hinter ihr schließen, so kann sie sich darauf verlassen, dass eines ihrer verflossenen Opfer zu ihrer Rettung eilen wird, in der vergeblichen Hoffnung, sie werde aus Dankbarkeit ihr Herz für ihn öffnen.



Nikolai, verhasster Erfinder

Es gibt nur einen Grund, aus dem Nikolai sein riesiges Labor voller seltsamer Geräte und Zahnrad-Konstruktionen verlässt: Feldversuche. Die beste Möglichkeit, ein paar seiner Erfindungen auszuprobieren, ist, diese in die Straßen von Hadria zu schaffen und einige arglose Bürger zu unfreiwilligen Versuchskaninchen zu machen. Auch wenn das Strafregister von Nikolai nur wenige Einträge aufweist, so nötigt ihn seine bössartige Intelligenz doch immer wieder dazu, im Namen der Wissenschaft alle möglichen Gesetze zu brechen. Der Aufenthalt des Kaisers hat ihn nun dazu veranlasst, den großartigsten Diebstahl aller Zeiten zu planen. Das finstere Genie wird dabei ausschließlich von Gier angetrieben. Nikolai ist nämlich davon überzeugt, dass das kaiserliche Juwel eine einzigartige Energiequelle darstellt und dass diese Energie, einmal angezapft, ihm ermöglichen wird, jede beliebige Gerätschaft mit Energie zu versorgen, die sein nach Wissen dürstender Geist ersinnen kann. Natürlich ist es dabei von Vorteil, dass er vor vielen Jahren verantwortlich für die Konstruktion der Schatzkammer des Palasts war. So muss er sich um die technische Seite des Einbruchs keine Sorgen machen, sondern eher darum, wie er dabei einen Zusammenstoß mit seinen „Freunden“ von der Gilde vermeiden kann.



Joanne, abtrünniger Hauptmann

Ein gut polierter Brustpanzer, ein Siegel des Magistrats und eine autoritäre Ausstrahlung erzeugen innerhalb der Mauern Hadrias Respekt und öffnen so manche Tür. Joanne ist eine der wenigen Frauen, die den Rang eines Hauptmanns mit all seinen Privilegien und Verantwortlichkeiten in der Stadtwache erreicht haben. Nach ihrer Beförderung arbeitete sie hart daran, die Banden auszulöschen, welche die Bevölkerung drangsalierten und sich ein Netz aus Informanten aufzubauen, um Verbrechern schon vor der Tat auf die Spur zu kommen. Beides war wohl der Grund, warum die Gilde große Anstrengungen unternahm, um Joanne aus dem Weg zu räumen. Als die Spitzel der Gilde keinen Erfolg hatten, Joanne zu bestechen, arrangierten sie ein paar Ereignisse, die ihren Namen in Verruf brachten. Nun hat sie eine baldige, unehrenhafte Entlassung zu erwarten und traf daher eine folgenschwere Entscheidung: Sie wird die Seiten wechseln. Der Besuch des Kaisers ist dafür die ideale Gelegenheit – die Chance, genügend Reichtum anzuhäufen, um bis ans Lebensende versorgt zu sein. Daher hat Joanne entschieden, in den Palast einzudringen und sich den Fahrschein in ein sorgenfreies Leben zu holen: Das unbezahlbare kaiserliche Juwel.



Zain, verschlagener Brandstifter

Diebstahl, Raub, Erpressung, Einschüchterung, Fälschung ... das alles gehört zum Handwerkzeug jedes Mitglieds der Gilde. Schließlich kann man von einem Dieb keine Herzengüte erwarten. Aber jedes Mitglied dieser finsternen Vereinigung weiß, dass es Grenzen gibt, die nicht überschritten werden dürfen. Zain hat diese Grenzen schon vor vielen Jahren hinter sich gelassen. Seine Zerstörungslust ist maßlos, egal ob es um experimentelle Gasbomben, sanduhrgesteuerte Zeitbomben oder hochentzündliche Mixturen geht, die er an strategisch ausgewählten Plätzen in der Stadt hochgeben lässt. Feuer ist sein bester Verbündeter, um die Stadtwachen abzulenken, während die unter seinem Tarnumhang verborgenen Granaten ihm den Weg in den Palast – und zum kaiserlichen Juwel – freisprengen. Und wenn er das Juwel erst einmal besitzt, wird er es als ultimative Waffe seiner Rache an allen Mitgliedern der Gilde einsetzen, die seine Methoden in Frage gestellt haben!

Credits

Autor: Sławomir Stępień

Illustration Cover: Damian Bajowski

Illustration Spielbrett: Michał Lechowski

Illustration Ereigniskarten: Bartosz Fedyczak und Michał Teliga

Illustration Aktionskarten: Michał Lechowski

Grafikdesign: Natalia Olszewska und Mateusz Szupik

3D-Modelle: Mariusz Klat

Projektleitung: Marek Mydel

Spielregel: Marek Mydel und Michał Walczak-Ślusarczyk

Redaktion: Aleksandra Miszta und Michał Walczak-Ślusarczyk

Lektorat: Zuzanna Kmak und Wiktor Marek

Englische Übersetzung: Marek Mydel

Testspieler: Barbara Baranowska, Kamil Baranowski, Stanisław Błaszkiwicz, Marcin Grzegorzczak, Jan Jewuła, Grzegorz Laskowski, Wiktor Marek, Aleksandra Miszta, Marek Mydel, Michał Negacz, Natalia Olszewska, Anna Pawłowicz, Andrzej Sałdyka, Nela Sałdyka, Mateusz Sieradzan, Łukasz Stępień, Olga Stępień, Mateusz Szupik, Michał Walczak-Ślusarczyk, Wojciech Zaręba, Łukasz Zębik und etliche Teilnehmer der Spielveranstaltungen der Cracow Game Initiative.

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe

Redaktion: Sven Biberstein

Übersetzung: Sebastian Rapp

Grafische Bearbeitung und Layout: Sven Biberstein und Florian Eck

Grafische Bearbeitung Logo: Annika Brüning

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Janine Fehmer, Felix Knoepke, Jannes Rupf, Catrin Schumacher und Philipp Seitz

Der Autor dankt seiner Frau für ihre fortwährende Unterstützung und Kritik sowie für ihre Beteiligung bei der Ausarbeitung der Charaktere.

Der Verlag dankt Dariusz Kościelnik für seine Unterstützung beim Erstellen der 3D-Modelle, um das Spiel vorab präsentieren zu können und Vincent van Doorn für seine Beiträge zur englischen Regelfassung.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:



Asmodee
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com

Besucht uns im Web:

WWW.ASMODEE.COM