

Spielbrett

- ❖ Kompass-Rose
- ❖ 4 Distrikte
 - N: Golden Domes
 - O: Empty Pot
 - S: Salty Docks
 - W: Hammerings
- ❖ Stadttore
- ❖ Palast
 - Kaiser Juwel 
- ❖ Normales Feld 
- ❖ Dieb-Startposition 
- ❖ Juwelenfeld 
- ❖ Alarmfelder
 - Wache 
 - Hauptmann 
- ❖ Abwasser-Kanal
 - Eingang 
 - Ausgang 
- ❖ Versteck 
- ❖ Verlies 
- ❖ Wachtposten
 - Standard 
 - Mit Schwert 
 - Kaiserlicher 

Spielaufbau

❖ Spielbrett

- Je 1 Wächter auf jedes der 12 Wachtposten-Felder mit Schwert
- Stadt-Plättchen verdeckt mischen und je 1 auf **jedes** Wachtposten-Feld außer in den Palast, restliche Plättchen in die Schachtel
 - Stadt-Plättchen ggf. unter einen Wächter
- **Kaiser-Juwel** in das **zentrale Feld** des Palastes
- Je 1 **grünes Juwel** in jedes **Juwelenfeld**
- Allgemeiner Vorrat neben den Spielplan:
 - 8 restliche Wächter
 - 2 Hauptleute
 - Gelbe Juwelen
 - Effekt-Marker (Rauch, Feuer, Diebstahl)
 - Organisations-Plättchen
 - Bester-Einbrecher-Plättchen
 - Rote AP-Marker
 - Purpurfarbene AP-Marker
 - Rote Würfel
- Stadt-Wachturm-Plättchen mit grauem Würfel neben das Spielbrett
 - Ruhe-Seite (*calm*) nach oben
- Generelle Aktions-Karten mischen und verdeckt neben den Spielplan
- Distrikt-Karten mischen und verdeckt neben den Spielplan
- **Ruhe**-Ereigniskarten mischen, 10 Karten verdeckt neben das Stadt-Wachturm-Plättchen legen und restliche Karten in die Schachtel zurücklegen
- **Alarm**-Ereigniskarten mischen, 5 Karten verdeckt in den allgemeinen Vorrat legen und restliche Karten in die Schachtel zurücklegen

❖ Spieler

- Jeder Spieler wählt einen der vier Diebe (Diebes-Karte) mit einer Spezial-Fähigkeit
- 2 Basis-Aktionen-Karten
 - Bewegung (*Move*)
 - Überfall (*Ambush*)
- Spezial-Aktions-Karte
- Sichtschirm
- 10 Aktions-Marker (AP-Marker)
- Startspieler (höchster Würfelwurf) erhält Erster-Dieb-Marker
 - Liest die Ereigniskarte vor
 - Bestimmt wo die gelben Juwelen platziert werden
 - Wirft den Wächter-Initiativ-Würfel
 - Beeinflusst die Wächter/Hauptmann-Bewegungen und klärt unklare Situationen
 - Entscheidet bei Situationen durch generell Regeln und Ereigniskarten, die alle Spieler betreffen
 - Endgültige Entscheidung bei Streitigkeiten
- Startspieler setzt Dieb-Figur auf ein Dieb-Startfeld in beliebigem Distrikt
 - Andere Spieler folgen im Uhrzeigersinn
 - Nur ein Dieb pro Feld
- Jeder zieht zwei generelle Aktionskarten

Spielziel

- ❖ Kaiser-Juwel stehlen und durch eines der Stadttore raustragen oder
- ❖ Weniger wertvolle Juwelen (in Form von Siegpunkten) stehlen und mit diesen entkommen
- ❖ **Gewinner**
 - Entkommen vom Spielbrett mit dem Kaiser-Juwel → Entkommen vom Spielbrett mit den meisten Siegpunkten **vor Ende** des Ereigniskarten-Stapels (alle Diebe, die noch auf dem Spielbrett sind, verlieren).

Spielablauf

❖ Ereignis-Phase

■ Alarm (ausgelöst in der vorigen Runde)

- Stadt-Wachturn-Plättchen auf die Alarm-Seite drehen
- 2 Hauptleute auf die Hautmann-Alarm-Felder stellen
- 2 Wächter auf die Wächter-Alarm-Felder im Distrikt, den die Distrikt-Karte vorgibt
- Ruhe-Ereigniskarten zurück in die Schachtel, Alarm-Ereigniskarten neben das Stadt-Wachturn-Plättchen
- Folgende Regeländerungen treten in Kraft
 - Diebe können das Spielfeld verlassen (1 Feld **nach** dem Stadttor), um für sich das Spiel zu beenden
 - Nach dem Verlassen nehmen die Diebe nicht mehr am Spiel teil
 - Keine gelben Juwelen durch Alarm-Ereigniskarten
 - 2 Würfel für den Initiativ-Wurf – höchster Wert zählt
 - Bei Gleichheit haben Wächter die Initiative
 - Gefangene Diebe kommen in ein Verlies im Distrikt, das die Distrikt-Karte angibt

■ Neue Ereigniskarte ziehen und befolgen

- Ereigniskarte vom aktuellen Stapel (Ruhe oder Alarm) ziehen. Falls der Stapel nach dem Ziehen aufgebraucht ist, normal fortfahren, und anschließend endet das Spiel
- Startspieler (Erster Dieb) liest Karte vor
 - Sofortiges (*immediately*) Ereignis sind Einmal-Effekte und werden sofort ausgeführt
 - Andere Ereignisse sind bis zum Ende der Runde gültig und werden dann abgelegt

■ 1 gelbes Juwel auf den Plan [nur bei Wachturn-Ruhe-Seite]

- Kompass-Symbol auf der Ereigniskarte weist auf Distrikt für die Juwel-Platzierung.
- Startspieler setzt Juwel auf ein beliebiges **leeres** Feld (Feld ohne Spiel-Komponenten, kein Verlies-Feld), das **mindestens 6** Felder von **jedem** Dieb entfernt ist – sofern dies möglich ist

■ Initiativ-Wurf für die Stadt-Wächter

- Startspieler wirft Würfel (1 oder 2 lt. Stadt-Wachturn-Plättchen) und legt Würfel mit der gültigen Augenzahl nach oben auf das Plättchen

❖ Planungs-Phase

- Beginnend beim Startspieler zieht jeder reihum 1 generelle Aktions-Karte
- Karten-Limit sind **5 generelle** Karten
 - Überzählige Karten müssen **sofort** offen auf den Ablagestapel gelegt werden
 - Der Ablagestapel darf von jedem Spieler untersucht werden
 - Ggf. wird der Ablagestapel neu gemischt

❖ Bekanntmachungs-Phase

- Gleichzeitig und geheim (hinter dem Sichtschirm) deklarieren alle Spieler ihre Aktionskarten
- Beliebig viele (0+) Aktionskarten **verdeckt** (Ausnahme: Spezial-Aktion offen) hinter den Sichtschirm und 1+ AP-Marker auf jede Karte
- Spezial-Aktionskarte offen mit verdeckter **allgemeiner** Aktionskarte darauf
- Die Anzahl der AP-Marker bestimmt, wie schnell die Karte ausgeführt werden kann und ob dies vor oder nach den Wächtern passiert
- Sobald alle Diebe fertig sind, werden die Sichtschirme zur Seite gelegt
- Die Diebes-Karte mit allen Plättchen und Juwelen darauf muss stets für alle sichtbar sein
- **Ausnahme:** Stadt-Plättchen, die zusätzliche AP garantieren, dürfen in dieser Phase hinter dem Sichtschirm gehalten werden
- **Bestimmte Spiel-Effekte können die Anzahl der AP ändern**

❖ Auflösungs-Phase

- In **Initiativ-Reihenfolge** (Anzahl AP bzw. Initiativ-Wurf der Wächter) **kann** (Diebe können verzichten) jeweils **eine** Aktion ausgeführt werden
- AP-Marker zu Seite, Karte umdrehen, vorlesen, ausführen (**oder** auf Ausführung verzichten) und offen auf dem Tisch liegen lassen
- Bei Gleichheit gilt:
 - **Ruhe-Seite** des Stadt-Wachturn-Plättchens: **Dieb** hat Vorrang

- **Alarm-Seite** des Stadt-Wachturn-Plättchens: **Wächter** haben Vorrang

- Sitzreihenfolge: Näher am Startspieler hat Vorrang
 - Vorrang gilt nur für **eine** Aktion, danach wechselseitig
 - Freiwillig passen ist nicht erlaubt

■ Eigene Karten dürfen jederzeit angesehen werden

■ Aktionen der Diebe

- **Ziele der Aktion**
 - Figur
 - Dieb, Wächter oder Hauptmann
 - Falls ein spezielles Ziel nicht direkt genannt wird, ist es auch nicht betroffen
 - **Feld (Space)**
 - Jedes Feld außer dem Verlies
 - **Leeres Feld (Empty Space)**
 - Jedes Feld außer dem Verlies ohne jegliche Komponente
 - **Freies Feld (Free Space)**
 - Jedes Feld außer dem Verlies ohne Figur(en)
 - **Bewegen anderer Figuren**
 - Der Spieler, der andere Figuren bewegen darf, hat die volle Kontrolle innerhalb der Regeln
- **Icons auf den Karten**
 - **Reichweite**
 - Ziffer
 - Gibt die maximale Entfernung in Feldern an, die das Ziel betreffen kann
 - „D“
 - Jedes Ziel oder Feld innerhalb des Dieb-Distrikts
 - „“
 - Jedes Feld wie beschrieben
 - **Diebstahl**
 - Dieb ist das Ziel eines möglichen (Juwelen-)Diebstahls
- **Erster Diebstahl des Kaiser-Juwels**
 - Das Spiel wird kurz unterbrochen
 - Das Juwel kommt auf sein Dieb-Plättchen
 - Der Dieb bekommt den Bester-Einbruch- (*Best Burglar*-)Marker (auf sein Dieb-Plättchen) sowie n rote Kaiser-Juwelen-Marker (n = #Spieler - 1) aus dem allgemeinen Vorrat (zu seinen anderen AP)
 - Nach dem Ende der Bewegung des Diebes, mischt der Startspieler die Distrikt-Karten, zieht eine und legt sie an die angezeigte Kante des Spielplans
 - Ab sofort können alle Spieler das Spielbrett nur noch durch diese Stadttore verlassen
 - Ab dem nächsten Zug ist der Alarm aktiv
 - Falls der Kaiser-Juwel den Besitzer wechselt, wird keine neue Distrikt-Karte gezogen und der Bester-Einbruch-Marker bleibt (ständig) beim ursprünglichen Spieler

□ Basis-Aktionen

- Jede Basis-Aktions-Karte besitzt 2 verschiedene Effekte. Der jeweils **obere** ist **schwächer**, kann aber **mit einer anderen** Aktionskarte zusammen genutzt werden, während der **untere stärker** ist, aber nur genutzt werden kann, wenn der Dieb **keine andere** Aktionskarte in dieser Runde nutzt
- Basis-Aktionen sind mehrfach nutzbar, sie werden weder verloren noch abgeworfen und zählen nicht zum Handkarten-Limit
- **Bewegung**
 - Bewegung auf dem Spielbrett entlang der Pfade durch andere Felder mit Figuren hindurch: 0-erlaubtes Maximum Felder
 - Auf dem End-Feld dürfen beliebig viele Diebe stehen, aber nur 1 Wächter/Hauptmann
 - Ggf. Organisier-Plättchen-Paar bei vollen Feldern nutzen
 - Bewegung durch Felder mit Juwel bzw. Stadt-Plättchen: Können genommen bzw. umgedreht **und** ausgeführt werden
 - Umstellen (*Reposition*): Im Sinne der Regel bewegt sich die Figur nicht durch Felder
 - Abwasser-Kanal nutzen: Vom Kanal-Eingang auf ein beliebiges Kanal-Ausgangsfeld setzen, anschließend endet die Bewegung, restliche Bewegungspunkte verfallen

● Überfall

- Neue Aktionskarten ziehen oder zusätzliche AP-Marker erhalten

□ Spezial-Aktionen

- Während der Deklaration wird die Spezialkarte offen hinter den Sichtschirm gelegt, eine andere **generelle** (keine Basis-) Aktionskarte verdeckt darauf und schließlich darauf die AP
- Während der Auflösung gibt es zwei Möglichkeiten
 - Generelle Aktion abwerfen und Spezial-Aktion nutzen
 - Nur die generelle Aktion nutzen
- Spezial-Aktionen sind mehrfach nutzbar, sie werden weder verloren noch abgeworfen und zählen nicht zum Handkarten-Limit

□ Generelle Aktionen

- Im Gegensatz zu den anderen Aktionen sind diese nur **einmal** nutzbar und werden in der Aufräum-Phase abgeworfen – **unabhängig** von deren Nutzung
- **Umstellen (Reposition)**
 - Im Sinne der Regel bewegt sich die Figur nicht durch Felder
- **Juwelen und Stadt-Plättchen**
 - Während der Bewegung kann ein Juwel eingesammelt und auf die eigene Diebes-Karte gelegt werden – die Bewegung muss nicht auf dem Feld enden
 - Während der Bewegung kann ein Stadt-Plättchen umgedreht, gezeigt, aufgelöst und ggf. auf die eigene Diebes-Karte gelegt werden – die Bewegung muss nicht auf dem Feld enden
 - Während eines Rasen- (*Dash*-) Effektes kann ein Dieb zwar mehrere Felder abdecken, aber **weder** Juwelen noch Stadt-Plättchen einsammeln oder Stadtplättchen aufdecken und auch nichts von anderen Dieben stehlen – er kann sich **lediglich bewegen**

● Diebstahl

- Diebe können Juwelen voneinander stehlen, **sofern** das „Opfer“ mit einem Diebstahl-Marker versehen ist
- Die Aktion muss entweder einen bestimmten Dieb zum Ziel haben oder einen Platz, auf dem dieser steht.
- Falls „Stehler“ und „Opfer“ auf demselben Feld stehen, ist der Diebstahl automatisch erfolgreich; ansonsten erhält das Opfer einen Diebstahl-Marker neben seiner Diebes-Karte
- Bis zum Ende der derzeitigen Phase kann jeder durchziehende Dieb **ein** Juwel (inkl. Kaiser-Juwel) stehlen
- Nach einem Diebstahl wird der Marker wieder entfernt und bis zum Ende der derzeitigen Phase darf das Opfer nicht wieder bestohlen werden

■ Aktionen der Stadt-Wächter

- Die Wächter werden zwar nicht direkt durch einen Spieler kontrolliert, der Startspieler hat aber einen gewissen (kleinen) Einfluss auf deren Verhalten
- Alle Wächter und Hauptleute agieren gleichzeitig in zwei Stufen: Diebe entdecken, basierend auf ihrem Wachsamkeit- (*Vigilance*-)Wert, und sich auf Diebe zubewegen um sie zu fangen, basierend auf ihrem Bewegungs-Wert
- **Alle** Wächter **zuerst**, dann die Hauptleute: Bewegen und Diebe fangen
 - Bei einer gleichzeitigen Bewegung entscheidet der Startspieler über die Reihenfolge
- **Diebe entdecken**
 - Der Wachsamkeit-Wert gibt an, bis zu welcher Entfernung der Wächter/Hauptmann Diebe „hören“ kann
 - Ein versteckter Dieb ist dabei nicht betroffen
 - Ein Wächter/Hauptmann kann beliebig viele Diebe entdecken, sich aber nur einem Feld mit Dieb(en) nähern und alle auf diesem Feld fangen
- **Diebe fangen (so viele wie möglich)**
 - Bewegung bis zu seinem maximalen Bewegungswert auf dem **kurzesten** Weg zu einem nicht versteckten Dieb

- Gilt auch bei Hindernissen: ggf. vor dem Dieb stoppen
- Bei gleicher Entfernung: Anzahl der Diebe auf dem Feld → Startspieler-Entscheidung
- Auf dem Diebes-Feld stoppt der Wächter/Hauptmann und alle dort stehenden Diebe, die nicht versteckt sind, kommen ins Verlies
- Falls Wächter/Hauptleute auf demselben Feld mit einem Dieb stehen und sich letzterer (aufgrund der Initiative) zuerst bewegen darf, wird er nicht (sofort) gefangen – es sei denn, andere Effekte sagen etwas anderes
- Falls ein nicht versteckter (oder durch andere Effekte geschützter) Dieb ein Feld mit einem Wächter/Hauptmann betritt (oder ein entsprechendes Stadt-Plättchen umdreht) wird er sofort gefangen

Verlies

- Ein gefangener Dieb verliert 1 Juwel
- Das Kaiser-Juwel kommt in den Palast (kaiserlicher Wachturm) zurück, entweder in seinem Distrikt oder – falls er noch im Palast ist – auf sein Feld
- Falls er nicht das kaiserliche Juwel besitzt, kommt sein am wenigstes wertvolles Juwel zurück in den allgemeinen Vorrat
- Eine generelle Aktionskarte kommt auf den Ablagestapel
- Der Dieb kommt in das Verlies in seinem Distrikt
 - Falls er sich im Palast befindet, zieht er eine Distrikt-Karte und geht in das betreffende Verlies
 - Falls der Dieb nach dem Alarm gefangen wird, kommt er in das Verlies, das die Distrikt-Karte anzeigt
 - Nach der Gefangennahme darf der Dieb keine weiteren deklarierten Aktionskarten spielen. Er zeigt sie vor und setzt die AP zur Seite
- Im Verlies ist der Dieb niemals das Ziel einer Karte oder Fähigkeit, er beginnt den nächsten Zug mit 2 (statt 10) blauen AP-Markern, darf aber temporäre AP nutzen. Seine erste Aktion **muss** Bewegung sein, um aus dem Verlies zu entkommen. Zusätzlich ist der Dieb nach dem Entkommen **versteckt** bis zum Ende des Zuges

Alarm auslösen

- Sobald ein Dieb das Kaiser-Juwel genommen hat, wird im **nächsten** Zug in der Ereignis-Phase der Alarm ausgelöst

Aufräum-Phase

Benutzte Aktions-Karten

- Basis- und Spezial-Aktionskarten wieder in die Hand
- Alle allgemeinen Aktionskarten auf den Ablagestapel

Effekt-Marker auf dem Spielbrett

- Sofern die Regeln nichts anderes besagen, kommen alle Effekt-Marker wieder in den allgemeinen Vorrat

AP-Marker vorbereiten

- 10 AP-Marker wieder hinter den Sichtschirm – es sei denn, durch andere Effekte müssen einige beiseitegelegt werden
- Der Besitzer des Kaiser-Juwels hält alle roten AP-Marker hinter seinem Sichtschirm
- Alle purpurfarbenen AP-Marker zurück zum allgemeinen Vorrat
- Alle Stadt-Marker, die AP bereitstellen **und** auf die deklarierten Aktionskarten gelegt wurden, zurück in die Schachtel

Aktuelle Ereignis-Karte

- Ereigniskarte zurück in die Schachtel
- Falls dies die letzte (10. Ruhe- oder 5. Alarm-)Karte war ⇒ **Spielende**

Wechsel Startspieler

- Erster-Dieb-Marker nach links weitergeben

Spielende

Niederlage

- Alle Spieler verlieren, falls:
 - Ruhe-Stapel aufgebraucht, aber kein Dieb hat das Kaiser-Juwel
 - Alarm-Stapel aufgebraucht, aber kein Dieb hat das Spielfeld durch das **angegebenen** Stadt verlassen

Sieg

- Ein Spieler gewinnt, falls:
 - er das Spielfeld mit dem Kaiser-Juwel **vor** dem Ende der 5. Alarm-Karte durch eines der angegebenen Stadttore verlassen hat
 - Das Spiel endet sofort mit dem automatischen Gewinn des Spielers
 - er das Spielfeld durch eines der angegebenen Stadttore **vor** dem Ende der 5. Alarm-Karte verlassen hat und mehr Juwelen (Siegpunkte) als die anderen Spieler besitzt
 - Das Spiel geht bis zur 5. Alarmkarte weiter
 - Bei Siegpunkt-Gleichstand gilt: Bester Einbrecher- (*Best Burglar*-)Marker → Größere Anzahl an **grünen** Juwelen → eher das Spielfeld verlassen
 - er das Spielfeld durch eines der angegebenen Stadttore **vor** dem Ende der 5. Alarm-Karte verlassen hat und keine Juwelen oder Plättchen mit Siegpunkten besitzt
 - Das Spiel geht bis zur 5. Alarmkarte weiter
 - Bei mehreren Spielern ohne Siegpunkte gewinnt derjenige, der das Spielfeld zuerst verlassen hat

Siegpunkte (SP)




- Kaiser-Juwel.....Gewinner
- Bester Einbrecher-Marker.....3 SP
- Grünes Juwel.....2 SP
- Gelbes Juwel.....1 SP
- Gelbes Juwel (durch Stadt-Plättchen).....1 SP

Sonstige Regeln

❖ Spiel-Komponenten-Limitierungen

- Die einzigen limitierten Komponenten sind Juwelen, Wächter, Hauptleute und Ereigniskarten
- Falls neue Wächter oder Hauptleute auf das Brett kommen und der Vorrat leer ist, muss eine vorhandene umgesetzt werden
- Falls neue Juwelen auf das Brett kommen und der Vorrat leer ist, wird kein Juwel platziert
- Falls eine neue Ereigniskarte gezogen werden soll und keine mehr zur Verfügung steht, wird die Ende-Bedingung ausgelöst
 - Ereigniskarten werden **nie** neu gemischt
- Alle anderen Komponenten werden „geeignet“ ersetzt, Ablage-Karten ggf. neu gemischt

❖ Spielbrett(-Felder)

- **Alarm** 
 - Neue Wächter/Hauptleute auf diese Felder
- **Wachtposten** 
 - Neue Wächter durch Aktionskarten oder Effekte
- **Kaiser-Wachtposten** 
 - Falls ein Dieb mit dem Kaiser-Juwel gefangen wird, kommt das Juwel auf den Kaiser-Wachtposten, der dem Distrikt der Gefangennahme des Diebes entspricht

■ Verlies

- Darf von **keiner** Figur **freiwillig** betreten werden
- Darf keine Marker, Plättchen oder Juwelen enthalten
- Kann mehrere Diebe aufnehmen

■ Abwasser-Kanal

- Diebe werden nach dem Betreten eines Eingangs auf einen der Ausgänge gestellt, dort endet die Bewegung
- Wächter/Hauptleute können die Ein- und Ausgänge betreten, aber nicht benutzen

■ Versteck (Hideout)

- Diebe sind auf diesem Feld nicht sichtbar




■ Stadttor

- In jeder Hinsicht ein normales Feld: Wächter/Hauptleute dürfen es betreten (und Diebe fangen), Plättchen und Marker dürfen dort abgelegt werden, ...




❖ Stadt-Plättchen

- Nach dem Aufdecken muss der Effekt sofort befolgt werden





■ Sofortiger Effekt

- **Dieb-Geheimversteck (Thief's Stash)** 
 - 1 Aktionskarte ziehen und das Plättchen zurück in die Schachtel
- **Bürger alarmieren (Alert Citizens)** 
 - Jeder Dieb in diesem Distrikt, der nicht im Verlies sitzt, muss 1 Aktionskarte aus seiner Hand ablegen. Das Plättchen kommt zurück in die Schachtel
- **Wächter-Zivilkleidung (Plain-Garb Guard)** 
 - Startspieler stellt auf dieses Feld einen Wächter. Ein dort stehender Spieler wird gefangen. Das Plättchen kommt zurück in die Schachtel
 - Steht dort bereits ein Wächter/Hauptmann stellt der Startspieler den Wächter auf das nahestehende verfügbare Feld

■ Einmaliger Effekt

- **Informant (Informant)** 
 - Dieb darf Plättchen auf sein Dieb-Plättchen stellen und kann in einer Deklarations-Phase als AP genutzt werden
- **Zunft-Agent (Guild Agent)** 
 - Wie Informant, aber 2 AP wert, die **nicht** geteilt werden dürfen
- **Bekannte Nachbarschaft (Known Neighborhood)** 
 - Dieb darf Plättchen auf sein Dieb-Plättchen stellen und in einem beliebigen Zug während einer Bewegung ausspielen, um 1 Feld weiter zu gehen
 - Darf auch nach einem Rasen- (*Dash*)-Effekt einer Bewegungs-Aktion oder nach einer Abwasser-Kanal-Nutzung genutzt werden
 - Es dürfen beliebig viele Plättchen in einem Zug, aber nur 1 pro 1 Bewegungs-Aktion

■ Permanenter Effekt

- **Plunder (Trinkets)** 
 - Dieb darf Plättchen auf sein Dieb-Plättchen stellen. Wird in **jeder Beziehung** als gelbes Juwel gewertet
- **Dunkle Allee (Dark Alley)** 
 - Bleibt auf dem Feld liegen und zählt als Versteck
- **Schacht (Manhole)** 
 - Bleibt auf dem Feld liegen und zählt als Abwasser-Kanal-Eingang
- **Leiter (Ladder)** 
 - Bleibt auf dem Feld liegen und zählt als Abwasser-Kanal-Ausgang

❖ Effekt-Marker

- Wirken bis zum Ende des aktuellen Zuges – sofern nichts anderes angegeben wird

■ Rauch

- Effekt einer Rauch-Granate-Aktion: Dieb ist versteckt **und** wird behandelt als ob er einen Diebstahl-marker besitzt – solange er auf diesem Feld steht

■ Feuer

- Effekt einer Feuer-Granate-Aktion: Kann nur auf einem freien Feld platziert werden und blockiert das Feld vollständig.
- Keine Figur darf es betreten
- Verhindert aber nicht das **Entdecken** von Dieben

■ Diebstahl

- Wird vor einem Dieb-Plättchen platziert
- Der Spieler, der dies durch eine Aktion oder Fähigkeit bewirkt sowie jeder Dieb, der durch dieses Feld geht, darf dem „Opfer“ 1 Juwel stehlen. Anschließend wird der Marker entfernt
- Ein Dieb darf nur einmal pro Zug bestohlen werden