


## Tagesphasen

1. Erhalte Einkommen – 2.+3. Tag; Zahle bei Bekanntheit 1 oder 2  , um ein Vorteilsplättchen freizuschalten
2. Decke Streifenkarten auf
3. In Spielerreihenfolge Stadtplättchen legen, Polizisten auf die neuen Plättchen stellen
4. Spielerreihenfolge der Bekanntheit anpassen, von hoch nach niedrig
5. In Spielerreihenfolge führen alle Spieler 1 Aktion durch. Dann Bekanntheit anpassen. Min. 3x, max. 5x wiederholen
6. Neuen Tag vorbereiten

## Aktionen



**Bewegen**

**ODER Ausruhen (1x Tag)**



**REISEN** - Für bis zu 3 BP



**UMGEHEN**



**BESUCHEN**

Karten/Plättchen aufdecken  
1 Vorteilsplättchen freischalten  
Erste Hilfe-Set aufdecken

## Bewegungsschritte

**REISEN**

1 BP= Betrete/Verlasse Ort  
oder wechsele Geländetyp  
Kann auch Transportmittel nutzen

Mache in deinem Zug beliebig viele  
**Sonderaktionen:** Nutze Kontaktkarten,  
Vorteils-, Ausrüstungs- und Helfer-  
plättchen, Banden, Erste Hilfe.



## Polizisten

- je Stadtplättchen max. 1 Polizist jeder Einheit
- Polizisten müssen beim Verlassen eines Stadtplättchens umgangen werden

## Schliessfächer öffnen:

- Dein Bekanntheitswert, plus der Anzahl Kontaktkarten auf deinem Spielertableau muss gleich oder größer der großen Zahl unten auf dem Schließfachplättchen sein.
- Drehe einen Schlüssel der angegebenen Farbe oder den Hauptschlüssel (s. Vorteilsplättchen) um.
- Ziehe +1/gleich/-1 Plättchen entsprechend deiner Anzahl an Kontaktkarten und behalte eine. Lege die übrigen Plättchen zurück und mische.

## Bekanntheit




Erhalten:



- Karte mit rotem Stern nutzen
- Karte/Plättchen ersetzen
- Krankenhaus besuchen
- Ein besetzten Ort besuchen

Verlieren:



- Ein Versteck besuchen
- Ein Bandenmitglied nutzen
- Einen Informanten (s. Kontaktkarten) nutzen
- Eine Gruppe Gebäude besuchen
- Die Kirche besuchen (Zahle )



## Geschäftsgebäude

- Erhalte Einkommen/Geld fürs Spielende
- Nimm 1 Kontaktkarte



## Verstecke

- Verliere Bekanntheit ★
- Erhalte 1 Schlüssel
- Kaufe 1 Helferplättchen



## Banden

Zahle **5**, um 2 Bandenmitglieder zu nehmen  
Stelle 1 Bandenmitglied zurück und mache 1x

- Verliere Bekanntheit ★
- Fliege bis zu 2 Plättchen weit von einem Helipad
- Ignoriere alle Polizisten auf 1 Plättchen

## Fluchtwege



- Falls offen, nimm
- Wenn versperrt, nimm oder 1 Fluchtwegplättchen
- Nimm 1 Kontaktkarte
- Falls letzter offener Fluchtweg, evtl. S für Flucht bezahlen



Helipad



Fähre



## Krankenhaus

- Erlange 1 Bekanntheit (ignoriere andere Spieler)
- Zahle **1** / **3** / **6**, um 1/2/3 Wunden zu heilen



## Kirche

- Zahle **1**, um 1 Bekanntheit zu verlieren
- Schalte 1 Vorteilsplättchen frei
- Nimm 1 Kontaktkarte



## Laden

- Nimm 1 Benzinkanister
- Kaufe 1 oder 2 Ausrüstungsplättchen
- Kann 1 Schlüssel zum Öffnen eines Schließfachs benutzen



## Klinik

- Heile 1 Wunde
- Schalte 1 Vorteilsplättchen frei
- Nimm 1 Kontaktkarte



## U-Bahn

- Kostenlose Bewegung zwischen Bahnhöfen
- Erhalte 1 zusätzlichen BP



## Heliport

- Fliege zu einem bis zu 2 Plättchen weit entfernten Feld