

## BEMERKUNGEN

Vergeßt niemals, daß ein besonderer Reiz von SuperGang in der VERHANDLUNG liegt!

### Beschränkungen

ß er irgendwo eine Marke wegnehmen, um eine Neuerwerbung zu ke000nnzeichnen.

Spieldauer: Es empfiehlt sich ein Zeitlimit für die Bewegungen aller Figuren eines Spielers festzulegen. Wird diese Zeit (im Turnier: 4 Minuten) überschritten, verbringt jede noch nicht bewegte Figur die nächste Runde im Gefängnis.

### Ausscheiden eines Spielers

Wenn alle drei Gangster eines Spielers tot sind, scheidet er aus. Alle Spielsteine, Marken und Geldscheine werden an die Bank zurückgegeben und er spielt auch nicht mehr die Polizei. Dasselbe gilt, wenn ein Spieler aufgibt.

### Variante

Ein Spieler kann ausschließlich die Polizei spielen. Vor jedem Spieler würfelt er mit einem Würfel und spielt eine beliebige Gruppe Polizisten. Die Polizei beginnt in der dritten Runde in der Mitte des Spielplans. Die Polizei hat folgende zusätzliche Möglichkeiten: sie kann jeden beliebigen unschuldigen Gangster für ein Jahr in Untersuchungshaft nehmen. Er verläßt das Gefängnis danach auf die übliche Weise.

Wenn die Polizisten verletzt oder verwundet werden, kehren sie in die Mitte des Spielplanes zurück, von wo sie wieder loslaufen bevor der Spieler wieder an der Reihe ist, der sie außer Gefecht gesetzt hat. Ihre Fähigkeiten und Beschränkungen bleiben dieselben, aber da ihre Aktionen von einem Spieler gesteuert werden gewinnen sie an Zusammenhang und Effizienz.

Natürlich sind sie unverkäuflich.

Der Spieler der Polizei gewinnt, wenn sich alle Gangster auf dem Friedhof, im Krankenhaus oder im Gefängnis befinden.

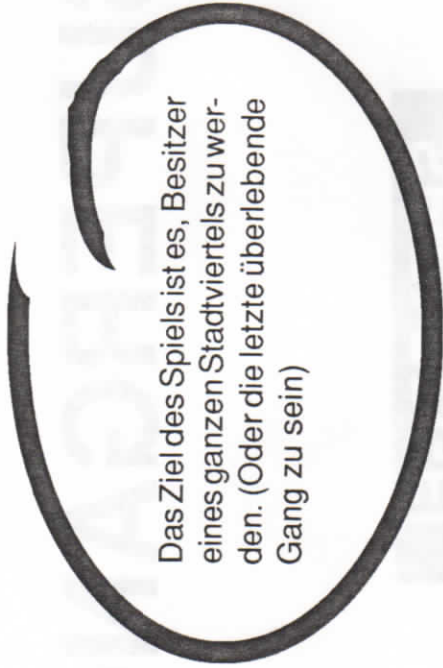
Diese Variante erlaubt außerdem ein Spiel mit 5 Spielern.

**Viel Glück, und auf daß der Schlimmste gewinne!**

# SUPERGANG

## SPIELREGEL

# SPIELZIEL



Das Ziel des Spiels ist es, Besitzer eines ganzen Stadtviertels zu werden. (Oder die letzte überlebende Gang zu sein)

Mit Hilfe der Polizei alle Gangs komplett ins Gefängnis, ins Krankenhaus und auf den Friedhof zu bringen. (siehe "Variante").

# DUELLE

## Ausgang des Duells

Ein verletzter Gangster kommt ins Krankenhaus, wo er bis zur seiner nächsten Runde liegen muß; dann wird er auf das zentrale Feld gestellt, von dem er in seiner nächsten Runde in der Richtung des Würfelwurfes losläuft.

Im Krankenhaus kann ein Verletzter nicht verführt werden, aber die Polizei kann dorthin kommen, um ihn ohne Gegenwehr festzunehmen! In diesem Fall kommt er in seinem nächsten Zug ins Gefängnis, um dort seine Strafe zu verbüßen.

Wenn ein Gangster bei einem Gefecht mit der Polizei verletzt wird kommt er ins Krankenhaus, bevor er seine Strafe im Gefängnis verbüßt.

Getötete Gangster werden auf dem Friedhof abgelegt und können ab sofort wieder in den entsprechenden Geschäften rekrutiert werden. Ihr Strafregister wird gelöscht.

Die getöteten oder verletzten Verwalter werden bis zum nächsten Duell ersetzt.

Verwundete oder getötete Polizisten beginnen erneut im Zentrum, sobald der Spieler, der sie verletzt oder getötet hat, wieder an der Reihe ist.

## Bemerkungen

Wenn bei einem Duell zwischen einem verführten Gangster und seiner eigenen Gang der Vamp getötet wird, dann kehrt der befreite Gangster und die zugehörige Zielscheibe zu seiner Gang zurück. Man sollte nicht vergessen, daß der Killer beim Duell einen Bonus von zwei Punkten auf seinen Wurf hat.

Jeder Spieler kann mit seiner eigenen Pistole schießen, unter der Bedingung, daß sie nur Gummipfeile abschießt.

Man kann einen Verletzten in der Klinik erschießen. Der Wurf des Angreifers bestimmt die Anzahl Pfeile, die er auf die Zielscheibe des Verletzten abfeuern darf. Der Verletzte darf sich nicht verteidigen und wenn die Zielscheibe vom Brett geschossen wird ist die Figur automatisch tot, unabhängig von der Lage der gefallenen Scheibe.

# DUELLE

## Duellsituationen

- Raubüberfall auf ein Geschäft: Duell zwischen Gangster(n) und Verwalter(n)
- Verhaftung: Duell zwischen Polizei und Gangster(n), falls er(sie) Widerstand leisten
- Abrechnung: Duell zwischen Gangstern; kann auf der Straße oder

## Prinzip des Duells

Es gibt Zielscheiben, die die verschiedenen Personen darstellen. Man beginnt, indem man die Zielscheiben aller am Duell beteiligten Personen auf einem Brett in einer Entfernung von etwa 4m aufstellt. Die Angreifer stehen links, die Verteidiger rechts und alle Zielscheiben stehen eine Zielscheibenbreite auseinander. Angreifer und Verteidiger würfeln mit dem oder den entsprechenden Würfeln und zählen die Ergebnisse zusammen. Die beiden Ergebnisse werden verglichen. Wer die höhere Summe hat, schießt als erster, und zwar so viele Pfeile, wie die Differenz der Würfe ausmacht. Bsp.: Pepe, der Killer und die schöne Lola überfallen die Apotheke. Die beiden Verwalter würfeln 3 und 4, in der Summe also 7. Pepe und Lola würfeln 2 und 6 und bekommen Pepe's Killerbonus von 2. Ihre Summe ist also 10. Deshalb schießt der Spieler von Pepe und Lola 10-7=3 Pfeile auf die Zielscheiben ab. Wenn der erste Schütze mit dieser Anzahl Pfeile alle gegnerischen Scheiben abschießt, hat er das Duell gewonnen und der Gegner (2. Schütze) kommt nicht zum Zug. Wenn der erste Schütze nicht alle gegnerischen Zielscheiben abschießt (d.h. er verfehlt sie oder hat nicht genug Pfeile), geht das Duell weiter. Der zweite Schütze hat dann dieselbe Anzahl Pfeile, um die anderen Scheiben abzuschießen. So geht es abwechselnd weiter bis alle Zielscheiben einer Partei abgeschossen sind. Zielscheiben, die mit dem Gesicht nach unten auf den Boden fallen, sind tot. Zielscheiben, die mit dem Gesicht nach oben auf den Boden fallen, sind verletzt. Wenn ein Pfeil zwei Ziele auf einmal umwirft, gilt nur das erste als getroffen. Abpraller sind ungültig.

# SPIELZUBEHÖR

Der Spielplan zeigt eine Stadt, unterteilt in fünf verschiedene Stadtviertel, die aus je sieben oder acht Geschäften bestehen.

Vier Gangs, bestehend aus je drei Personen

- der Killer (wird mit dem grünen Würfel gespielt)
- der Vamp (eine verführerische Frau, roter Würfel)
- der Dealer (weißer Würfel)

Zwei Polizistentams (blaue Würfel)

15 Spielmarken pro Gang

- Vorderseite, bezeichnet mit "R"(Racket) als "Protektions"-Marken
- Rückseite in der Farbe der Gang, als Besitz-Marken

20 Deal-Steine pro Gang

1320 briques (Tausender) in Scheinen

Eine Gummipfeipistole und zehn Ziele für die Duelle

Ein Strafregister auf der Rückseite des Regelheftes

**SUPERGANG erscheint bei LUDODELIRE**  
49 avenue PASTEUR 94250 GENTILLY FRANKREICH  
tel : (33) 1 47 40 11 96

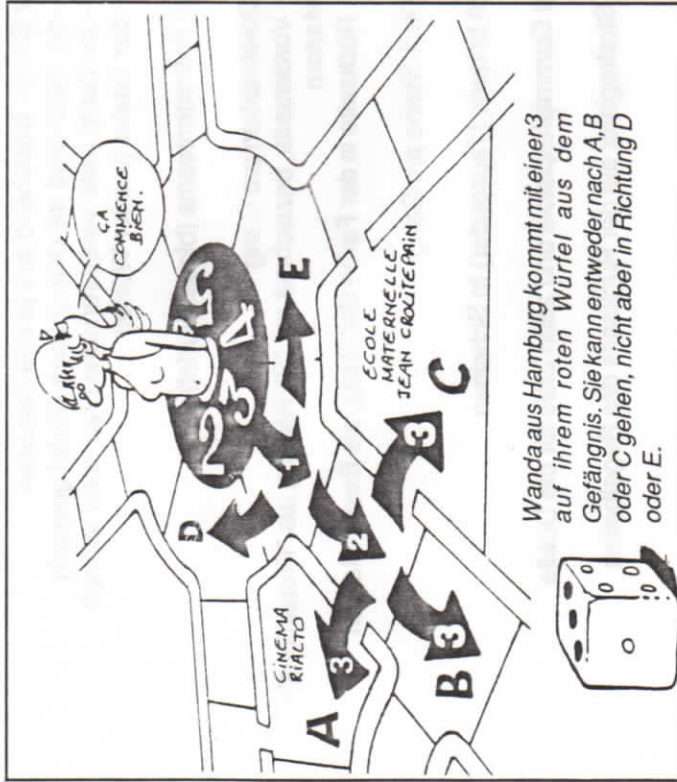


© copyright Gérard DELFANTI,  
Gérard MATHIEU, Pascal TRIGAUX

Deutsche Übersetzung :  
Alain EGGER, Hansjörg GÄRTNER  
Graphische Gestaltung : LUDODELIRE

# SPIELBEGINN

Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln und der Spieler mit der größten Würfelsumme beginnt.  
Der erste Spieler plaziert die drei Figuren seiner Gang in der Mitte des Spielplans (Gefängnis) und würfelt gleichzeitig mit allen drei ihnen entsprechenden Würfeln.



Er bewegt jede Figur geradeaus aus dem Gefängnis in der vom Würfel bestimmten Richtung.

Ihr beginnt das Spiel ohne einen Heller in der Tasche.

Während der ersten drei Runden dürfen die Gangster einander nicht schaden (keine Duelle, kein Verführen), und die Polizei spielt noch nicht mit.

# POLIZEI

## Festnahme

Die Polizei kann Gangster verhaften, sobald ihr Strafregister Eintragungen aufweist oder wenn sie auf frischer Tat ertappt werden. Sie müssen dazu genau auf das Feld des betreffenden Gangsters kommen.

Die Gangster können:

- sich ergeben und ihre Strafe absitzen (auf frischer Tat ertappt und/oder Strafregister)
- Widerstand leisten, was ein Duell zur Folge hat (siehe Duell)
- Deal-Steine ablegen oder auf einem Feld stehen, an das eigene Deal-Steine angrenzen, stellt ein Vergehen dar. Im Fall einer Verhaftung werden die betroffenen Deal-Steine in die Bank zurückgelegt. (genauso bei Schutzgeleiderpressung)

## Kauf der Polizei

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er die Polizei kaufen. In dieser gnadenlosen Welt, in der alles und jeder käuflich ist, kann man die Polizei für 500 briques kaufen.

Der Besitzer spielt sie bis zum Ende des Spiels, und zwar jeweils bevor ein Spieler an die Reihe kommt (es sei denn alle Gangster des Besitzers werden getötet; in diesem Fall ist die Polizei erneut käuflich).

## Gesetze

Alle Gangster, die an einem Verbrechen beteiligt sind, werden zu den entsprechenden Strafen verurteilt (wenn es Zeugen gibt). Alle Strafen werden zusammengezählt.

- FEIGER ÜBERFALL - SCHUTZGELD ERPRESSEN - RAUBÜBERFALL (auch Versuch) - HANDEL (Dealer) - KÖRPERVERLETZUNG (bei Verwaltern oder Polizisten) - WIDERSTAND GEGEN DIE STAATSGEWALT	1 Jahr (1 Runde aussetzen)
- MORD	2 Jahre (=2 Runden)

# DIE

Die Polizei bewegt sich immer paarweise. Jedes Paar wird mit einem der blauen Würfel gespielt.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, wirft er alle Würfel gleichzeitig (Polizei und aktive Gangster). Er spielt zuerst die Polizei und dann seine Figuren. Beim Duell würfelt ein Paar Polizisten mit zwei blauen Würfeln.

## Bewegung

Sie beginnen und bewegen sich wie die Gangster (Beginn in der Mitte, Kehrtwendungen auf der Straße nicht erlaubt), aber:

- sie greifen erst ab der vierten Runde ein
- sie können keine Geschäfte durchqueren
- sie können nicht direkt von einem Geschäft zu einem anderen gehen und können nur eintreten um jemanden festzunehmen.

Verletzte oder tote Polizisten werden aus dem Spiel genommen. Der Spieler, der sie verletzt oder getötet hat, läßt sie in der nächsten Runde wieder im Zentrum starten.

Am Ende eines Duells folgt ein unverletzter Polizist seinem verwundenen oder getöteten Kollegen.

Polizisten, die in die Kanalisation stürzen, werden aus dem Spiel genommen. Der Spieler, der sie hineinfallen ließ, läßt sie in der nächsten Runde aus einem beliebigen Kanalisationsschacht wieder auftauchen.

Ein Spieler, dessen Gangster bewegungsunfähig sind, spielt trotzdem die Polizei, wenn er an der Reihe ist.

## Zeugenaussagen

Die Polizisten sagen über jedes Vergehen aus, das auf einem angrenzenden Feld begangen wird. Ein Verbrechen, das in einem Geschäft verübt wird, kann nur von einem Feld beobachtet werden, das einen Zugang zu diesem Geschäft hat.

Jedes Verbrechen, für das es Zeugen gibt, wird im Strafregister eingetragen.

Ein Verbrechen ist feststellbar, solange sich der Gangster noch auf dem Feld befindet, auf dem das Verbrechen begangen wurde.

# ORTE UND BEWEGUNG

## Allgemeine Regel

Straßen, Geschäfte und Abwasserkanäle sind jedem Gangster zugänglich.

Er kann und muß sich die Anzahl Felder bewegen, die sein Würfel anzeigt.

Erst auf dem Zielfeld kann er agieren.

## Die Strasse

Eine Figur darf auf der Straße nicht umdrehen; ihre Bewegungsrichtung muß immer klar erkennbar sein.

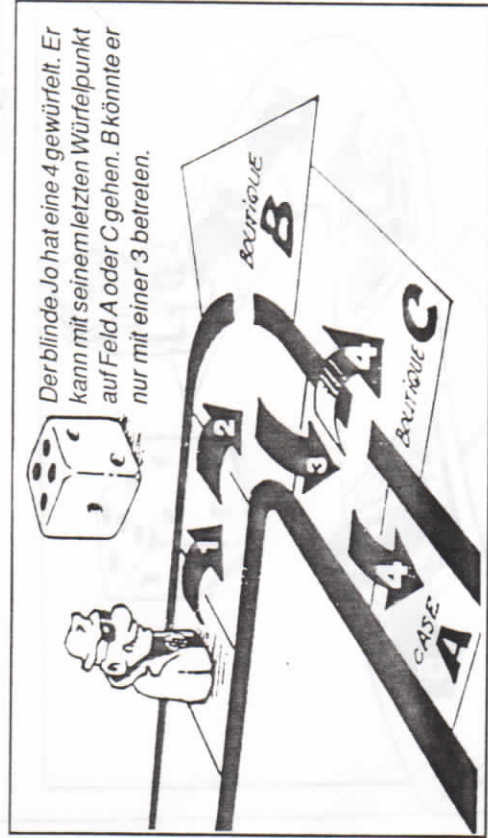
Unter den Brücken gibt es keine Felder.

## Geschäfte

Es gibt insgesamt 36 Geschäfte. Geschäfte, die sich berühren, sind untereinander verbunden (z.B. durch Hintertüren).

Eine Figur kann nur mit ihrem letzten Würfelpunkt ein Geschäft betreten.

Die Zugänge zu den Geschäften sind durch Unterbrechungen im Trottoir dargestellt.



# ORTE UND BEWEGUNG

Wenn ein Gangster seine Bewegung in einem Geschäft beendet, muß er dort gezwungenermaßen etwas unternehmen: einen Raubüberfall durchführen, Protektion aufzwingen (Racket), Drogenhandel betreiben, den Laden kaufen oder mit anderen anwesenden Gans-tern abrechnen... (siehe auch Kapitel Geld)

Ein Spieler, der Besitzer eines Geschäftes ist, kann es genau wie ein Straßenfeld benutzen: er kann es durchqueren, ohne Grund darin stehenbleiben und von ihm aus ein angrenzendes Geschäft betreten. Er darf aber auf keinen Fall eine Türe mehr als einmal pro Runde benutzen.

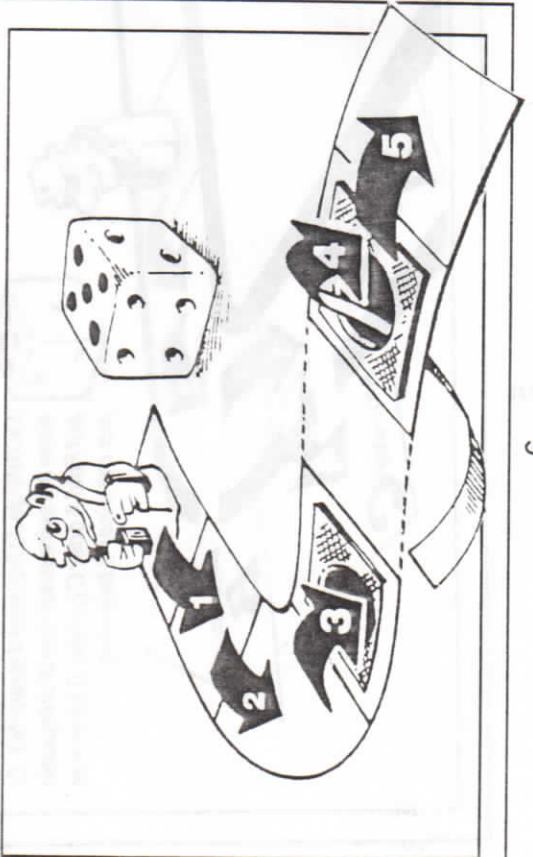
Wenn man ein Geschäft mit einer «1» verläßt kann man in der folgenden Runde die Bewegungsrichtung auswählen (man kann sogar in das Geschäft zurückgehen).

## Die Abwasserkanäle

Die fünf Kanalisationsschächte dienen als Abkürzungen: man kann vom einen zum anderen gehen, als ob sie nebeneinander lägen. Eine Figur kann nicht mehr als zwei Kanalisationsschächte pro Runde benutzen. (Einen zum Betreten und einen zum Verlassen der Kanalisation).

Wer seinen Zug auf einem Kanalisationsschacht beendet, kann in der nächsten Runde, wenn er will, aus einem beliebigen anderen Schacht auftauchen.

Auf einem Kanalisationsschacht kann niemand verhaftet werden. (siehe Polizei)



# DIE PERSONEN

## Rekrutierung

Im Fall des Todes einer Figur, kann man

- einen neuen Killer in einem Geschäft T
  - einen neuen Dealer in einem Geschäft D
  - einen neuen Vamp in einem Geschäft V rekrutieren.
- Eine neue Figur kostet 50 briques. Für den Besitzer eines entsprechenden Geschäftes kostet sie nichts. Jeder neu Rekrutierte ist sofort an Ort und Stelle einsetzbar.

Der Besitzer eines Geschäftes, in dem Figuren rekrutiert werden können, kann den Preis der Figur frei festlegen, ja sogar den Verkauf einer Figur verweigern.

## Die Verwalter

Es gibt einen Verwalter in jedem normalen Geschäft und zwei in jedem Geschäft mit Symbol(en).

Obwohl sie auf dem Spielbrett nicht durch Figuren repräsentiert werden, verteidigen sie die Geschäfte bei Überfällen mit Hilfe eines blauen Würfels (normale Geschäfte) oder zwei blauen Würfeln (Geschäfte mit Symbol(en)).

Der oder die Verwalter werden von dem Besitzer des überfallenen Geschäftes gespielt.

Falls keine Besitz- oder Protektions-Marke vorhanden ist oder er selbst Schutzgeld von diesem Geschäft erhält, wählt der Angreifer einen Verteidiger unter den anderen Spielern. Dieser verteidigt das Geschäft ohne persönliche Nachteile für ihn.

Beim Überfall auf ein Geschäft, das Schutzgeld bezahlt, verteidigt derjenige Spieler das Geschäft, der das Schutzgeld kassiert.

Falls der Überfall gelingt, wird die Protektions-Marke des Verteidigers weggenommen. Sie kann durch eine Protektions-Marke des Angreifers ersetzt werden.

Bei einer Abrechnung in einem Geschäft greifen der oder die Verwalter nur ein, wenn ein Mitglied der Gang anwesend ist, der das Geschäft gehört.

Im Fall einer Festnahme greifen sie nicht ein.

Wenn sie einen Überfall überleben, zeigen sie alle beobachteten Vergehen an, d.h. die entsprechende Anzahl Kreuze wird im Strafregister eingetragen (siehe Gesetz).

# DIE FIGUREN

## Der Killer

Im Falle eines Duells hat er einen Bonus von 2 Punkten auf den Würfelwurf. (siehe Duell)

## Der Vamp

Wenn sie ihren Zug auf einem Feld beendet auf dem sich ein gegnerischer, männlicher Spielstein alleine aufhält, kann sie ihn vampen (verführen): sie kann ihn sofort einsetzen und nimmt ihn auch die nächsten drei Runden mit.

Die Anwesenheit der Polizei oder eines Mitgliedes einer anderen Gang schützt nicht vor Verführung.

Blind verliert stellt das Opfer dem Vamp alle seine Fähigkeiten zur Verfügung; er wird praktisch zum vierten Mitglied der Gang des Vamps.

Ein Vamp kann nicht zweimal hintereinander dieselbe Figur verführen.

Nach der dritten Runde in der Gewalt der Vamp, gewinnt der Verführte seine Freiheit zurück, sobald er sich bewegen darf. Vor dieser Bewegung darf er den Vamp nicht angreifen und kann von keiner anderen verführt werden.

Wenn der Vamp während einer Aktion (Raubüberfall, Festnahme, Abrechnung) außer Gefecht gesetzt wird (Friedhof, Krankenhaus), gewinnt der Verführte augenblicklich seine Freiheit zurück, führt aber für den Vamp die begonnene Aktion zu Ende, außer sie richtet sich gegen seine eigene Gang.

Bei Raubüberfall und Mord gelten der Vamp und der Verführte immer als Komplizen.

## Der Dealer

Als Herr der Straße ist er der einzige, der dealen kann.

Ist der Dealer tot, verletzt oder im Gefängnis, so erhält seine Gang bis zu seiner Rückkehr keine Einkünfte aus dem Handel. Die Deal-Steine bleiben wo sie sind.

Ein verführter Dealer kann mit dem Geld des Vamps Deal-Steine erwerben und plazieren. Außerdem gibt er dem Vamp die Einkünfte aus seinen Deal-Steinen.

# WIE MAN KOHLE MACHT

Killer, Vamps und Dealer können Protektion aufzwingen, neue Bandenmitglieder rekrutieren, Geschäfte überfallen oder kaufen, jemanden feige auf der Straße überfallen oder an einer Abrechnung teilnehmen.

Diese Aktionen können alleine oder zu mehreren durchgeführt werden, allerdings nur auf dem Ankunftsfield.

## Feiger Ueberfall auf der Strasse

Wenn man seine Bewegung auf einem Straßenfeld beendet, kann man - wenn sich die Gelegenheit bietet - einen Touristen ausnehmen, einen Luxushund kidnappen, einen Geldbeutel «finden» oder ein Dreirad oder Motorrad «ausleihen».

Die Opfer können sich nicht verteidigen. Diese Aktionen sind feige und bringen jeweils 10 briques (Tausender) ein, die die Bank an den Gangster auszahlt. (Zu den Risiken, siehe Polizei)

## Protektion

Es genügt ein Geschäft zu betreten, das niemand gehört und das noch an keinen anderen Spieler Schutzgeld bezahlt, und dort eine «R»-Spielmarke in der Farbe seiner Gang abzulegen. Von nun an bringt es jede Runde 5 briques ein, solange niemand das Geschäft kauft.

**ACHTUNG!!** Ein Geschäft, das Schutzgeld bezahlt, bleibt frei käuflich.

## Kauf

Wenn man ein Geschäft betritt kann man es kaufen:

- normale Geschäfte kosten 50 briques;
- ein Geschäft mit einem oder zwei Symbolen (T, V, D oder \*) kosten 100 briques.

Das Geld erhält die Bank. Der Spieler legt eine Besitz-Marke auf das Geschäft, die pro Runde 10 briques einbringt.

Wird ein Geschäft gekauft, das bis jetzt Schutzgeld an irgendeine Gang bezahlt hat, verschwindet die «R»-Marke.

## Raubüberfall

Wenn man ein Geschäft betritt, kann man es ausrauben. Ein normales Geschäft wird von einem Verwalter verteidigt und ein erfolgreicher Überfall bringt 50 briques ein.

# WIE MAN

Ein Geschäft mit einem oder zwei Symbolen T, V, D oder \* wird von zwei Verwaltern verteidigt und ein erfolgreicher Überfall bringt 100 briques ein. (siehe Duell)

Wenn das Geschäft niemand gehört, bezahlt die Bank. Gehört es aber einer Gang, so bezahlt diese.

Ein Geschäft, das einer anderen Gang gehört, kann auch überfallen werden, um es in seinen Besitz zu bringen. Der Angreifer teilt dem Besitzer vor Beginn des Duells mit ob er das Geschäft überfällt um das Geld ODER das Geschäft zu erhalten. Wenn der Angreifer das Duell um das Geschäft gewinnt wechselt das Geschäft zu seiner Farbe über.

## Abrechnung

Die Abrechnung dient dazu eines oder mehrere Mitglieder einer gegnerische Gang auf den Friedhof oder ins Krankenhaus zu schicken.

Eine Abrechnung kann auf der Straße oder in einem Geschäft stattfinden. In den Geschäften mischen sich die Verwalter nur ein, wenn die Besitzer in die Abrechnung verwickelt sind. (siehe Duell)

## Handel

Nur der Dealer kann Handel betreiben. Er kann Deal-Steine in Geschäften mit dem Symbol \* kaufen. Je 2 Steine kosten zusammen 5 briques, aber er kann nicht mehr als 10 Steine auf einmal kaufen.

Wer das Geld erhält:

- die Bank, wenn das Geschäft niemand gehört
- der Besitzer des Geschäftes, wenn es einen gibt
- wenn das Geschäft der Gang des Dealers gehört sind die Deal-Steine gratis

Jeder auf dem Trottoir plazierte Deal-Stein bringt pro Runde 5 briques ein. Der Dealer kann einen Deal-Stein auf jedes leere Trottoir legen, das an das Feld angrenzt, auf dem er seinen Zug beendet hat. Ein Trottoir geht von einem Geschäftseingang zum nächsten.

Wenn sich der Dealer am Ende seines Zuges in ein Geschäft begibt, das seiner eigenen Gang gehört, kann er auf jedes angrenzende Trottoir einen Deal-Stein legen. Das Trottoir zwischen zwei Geschäften gehört dem, der als erster dort einen Deal-Stein ablegt. Die noch nicht plazierten Deal-Steine, die der Dealer gekauft hat,

# KOHLE MACHT

liegen außerhalb des Spielereals beim Ueta (una bringen nichts ein).

Im Falle des Kaufs oder der Übernahme eines Geschäftes nehmen alle Deal Steine, die an das Geschäft angrenzen kostenlos die Farbe des neuen Besitzers an. (Ausnahme: Liegt auf dem Trottoir zwischen zwei Geschäften ein Deal-Stein des Besitzers des 1. Geschäftes ändert sich dieser NICHT bei Kauf oder Übernahme des 2. Geschäftes, siehe oben)

Es ist also unmöglich auf den Trottoirs vor dem Geschäft einer anderen Gang zu dealen.

## Wichtig

Jeder Spieler sollte zu Beginn seines Spielzuges seine Einnahmen von der Bank einfordern, in jedem Fall aber bevor der nächste Spieler würfelt.

Neuplatzierte «Protektions»-, Besitz-Marken oder Deal-Steine werfen erst zu Beginn des nächsten Spielzuges dieses Spielers Geld ab.

Alle Einkünfte sind sofort für die ganze Gang verfügbar. Das Ausleihen von Geld zwischen Spielern ist ausdrücklich untersagt.

Wenn die ganze Gang neutralisiert ist (Gefängnis, Friedhof, Krankenhaus), bekommt sie nur noch Einnahmen aus den Geschäften, die sie besitzt, kein Schutzgeld, keine Einnahmen aus Deal-Stein

(in briques) **Tarife**

PROTEKTION	KOSTET	BRINGT
RAUBÜBERFALL normales Geschäft Geschäft mit Symbol		5 pro Runde 50 100
FEIGER ÜBERFALL AUF DER STRASSE		10
HANDEL	5 je 2 steine	jeder 5 pro Runde
KAUF normales Geschäft Geschäft mit Symbol	50 100	10 pro Runde 10 pro Runde