

1. Reihenfolge und Ausgaben [Muscle]

Karten aufdecken - 1 T (falls Feld leer) und MoA = Spielerzahl

Verdeckt M-Karten spielen, gleichzeitig aufdecken, offen liegen lassen bis Rundenende

In absteigender Reihenfolge

angegeben Betrag zahlen plus \$1G / kleiner, mittlerer LKW, \$2G/großer LKW

Offene Karte auswählen

↓

Einfluß, Verbesserung, Truck müssen **sofort** gespielt werden – Thug sofort oder später
 Einflußmarker ► Back Room
 Würfel ► Eigene Brennerei oder Back Room
 (Kostenloser Marker auf Kleine Brennerei)
 Verbesserung für Kneipe ► Kneipe oder Back Room

2. Einfluß [Send in the Boys]

In absteigender Reihenfolge Einflußmarker auf Kneipen setzen. Kneipe eröffnet, wenn alle schattierten Plätze belegt sind.

- **Kontrolle** – mindestens gleich viel Einfluß wie alle anderen zusammen, alle anderen haben Minderheit
 Erhält Verkaufsprofit
 Ist einziger Hauptlieferant *** (Verkauft eigene Lieferung zuerst)
 Entscheidet, ob Lieferanten ohne Einfluß verkaufen dürfen
- **Mehrheit** – mehr Einfluß als irgendein anderer, aber nicht mehr als alle anderen zusammen, alle anderen haben Minderheit
 Ist einziger Hauptlieferant *** (Verkauft eigene Lieferung zuerst)
 Entscheidet, ob Lieferanten ohne Einfluß verkaufen dürfen
- **Minderheit** – Einfluß, aber weder Mehrheit noch Kontrolle
 Verkaufen in Reihenfolge am Nebenlieferanteneingang **, falls Bedarf ungedeckt
- **Ohne Einfluß** -
 Verkaufen in Reihenfolge am öffentlichen Lieferanteneingang *, falls Kontrollierender bzw. Mehrheitsspieler gestattet, daß zur Deckung des Bedarfs gekauft wird.

3. Produktion [Fire up the Still]

Alle würfeln für jede eigene Brennerei. Keine Produktion in Familienbrennerei, falls dort mindestens einmal „5“ gewürfelt wird und Polizei anwesend ist (ab Spielrunde 5).

4. Transport [Run the Whiskey]

Freie und offene Verhandlungen über Whiskeyverkauf und LKW-Verkauf oder Vermietung.

Zahlung in Geld, Thugkarten, Versprechen - aber nicht Einfluß.

Whiskey (beliebig viel bis zum Maximum pro LKW) einladen, nicht geladener ist verloren.

In Reihenfolge an Lieferanteneingänge (s. 2.) fahren.

5. Verkauf [„What’s the Password?“] – von klein(em) Etablissement) nach groß

Beliebiger Spieler würfelt für Nachfrage – jede Verbesserung +1 pro Würfel

Verkauf zuerst vom Hauptlieferanten, dann Nebenlieferanten usw., bis Bedarf gedeckt.

Falls keine Kontrolle oder Mehrheit wird kein Whiskey vom öffentlichen Lieferanteneingang gekauft.

6. Rundenende [The Heat!]

Ab Ende Spielrunde 4 Polizei in Familienbrennerei mit größter Produktion.

Am Ende Spielrunde 4 und 8 erhält *jeder* Spieler einen Einflußmarker (► Back Room)

Am Ende Spielrunde 4 und 8 erhält der *Spieler mit dem wenigsten* Geld einen zusätzlichen Einflußmarker (► Back Room)

Immer - Alle Muscle-Karten ablegen, Rundenmarker weiter schieben.

Nicht genommene T-Karte bleibt, nicht genommene MoA-Karte wird entfernt.