

CHRISTIAN VAN DIJK

HIJACKED

ILLUSTRIERT VON THE MICO



ANLEITUNG



MATERIAL



1 SPIELPLAN



8 ENTFÜHRER



4 UMSTIMMUNGSMARKER



5 ZIELVORGABEN



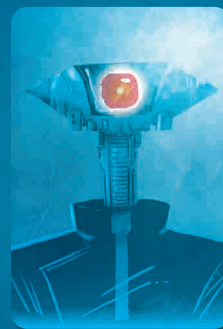
3 MEDAILLEN



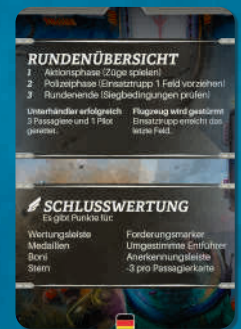
64 PASSAGIERKARTEN



1 STARTKARTE



12 CYBOTKARTEN (SOLOMODUS)



4 ÜBERSICHTSKARTEN



1 BEUTEL



3 ROTE SPIELSTEINE



12 GRÜNE SPIELSTEINE



2 ROSAFARBENE MINI-BONUSWÜRFEL



8 WÜRFEL IN 4 FARBEN



26 FORDERUNGSMARKER
KRYPTO, NAHRUNG, MEDIZIN, JOKER



2 VIOLETTE BONUSWÜRFEL

ERNSTFALL AM FLUGHAFEN!

Mehrere Entführer haben ein Passagierflugzeug in ihre Gewalt gebracht. Der Flughafen wurde abgesperrt, das Flugzeug ist von der Polizei umstellt. Nun müssen Passagiere und Crew so schnell wie möglich gerettet oder die Entführer zur Kapitulation bewegt werden. Als Unterhändler verhandeln die Spieler die Forderungen der Geiselnnehmer. Schaffen sie es, sie umzustimmen und so viele Passagiere wie möglich zu befreien, bevor die Polizei das Flugzeug stürmt?



ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler ist ein Unterhändler, der bestimmte Forderungen erfüllen muss, um das Vertrauen der Entführer zu gewinnen und mindestens 3 Passagiere und 1 Piloten zu befreien, bevor die Polizei eingreift.

In den Verhandlungen werden Krypto (digitales Geld), Medizin und Nahrung als Tauschmittel verwendet, um Passagierkarten zu erhalten. Gelegentlich müssen Unterhändler kooperieren, um sicherzustellen, dass alle das Flugzeug sicher verlassen können, aber es können auch eigene Pläne verfolgt werden ...

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie!
Bei Gleichstand gewinnt, wer die meiste Anerkennung hat.
Herrscht auch dann noch Gleichstand, können sich die beteiligten Unterhändler über den gemeinsamen Erfolg freuen.

SPIELDAUER

Die Anzahl der Spieler bestimmt, wie viele Runden mindestens gespielt werden. Die Anzahl der Runden wird auf der Polizeileiste angezeigt:

4 Spieler:	8
3 Spieler:	10
2 Spieler:	15
1 Spieler:	15

Die Polizeileiste repräsentiert die Zeit, bis der Einsatztrupp in das Flugzeug eindringt.



1 EINSATZTRUPP DER
POLIZEI AUS HOLZ



4 KOMMUNIKATIONS-
SCHEIBEN



1 STERN



4 PILOTEN AUS HOLZ



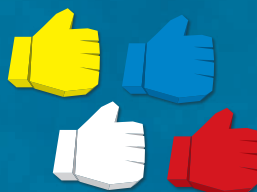
4 PUNKTEMARKER



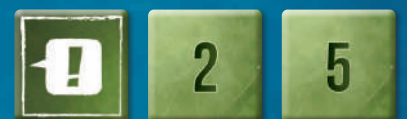
6 BONUSPLÄTTCHEN



12 PASSAGIERE AUS HOLZ



4 ANERKENNUNGSMARKER
(„DAUMEN“)



6 NUMMERNPLÄTTCHEN
(1-6)

VORBEREITUNG

- 1** Alle erhalten 2 Würfel, 1 Punktemarker, 1 Kommunikationsscheibe und 1 „Daumen“ in einer Farbe sowie 1 Joker.
- 2** Wer zuletzt eine Verhandlung geführt hat, beginnt die Partie. Dieser Unterhändler erhält die **Starkarte**.
- 3** Der **Punktemarker** kommt auf das Punktesymbol ganz links auf der Wertungsleiste. Die Wertungsleisten unterscheiden sich darin, wann sie welche Boni geben. Die Farben werden zufällig oder nach Vorlieben verteilt.
- 4** Die **Passagierkarten** werden gemischt, die obersten 5 entfernt und ungesehen zurück in die Schachtel gelegt. Dann werden 6 Karten verdeckt auf die Passagierfelder gelegt. Die restlichen Karten kommen als Zugstapel neben den Spielplan.
- 5** Die **Entführer** werden gemischt und 4 davon aufgedeckt auf die Entführerfelder gelegt. Die anderen kommen beiseite. Die 4 **Umstimmungsmarker** werden mit dem Faustsymbol nach oben auf die quadratischen Felder unter den Entführern gelegt.
- 6** Alle **Spielsteine** kommen in den Beutel. Dieser liegt neben dem Spielplan bereit. Der **Stern** kommt auf das passende Feld auf dem Spielplan.
- 7** 4 der 6 **Nummernplättchen** werden gezogen und zufällig auf die Nummernfelder verteilt. Die 2 übrigen kommen zurück in die Schachtel.
- 8** Die **Forderungsmarker und die Mini-Bonuswürfel** kommen auf den Tower. Dies ist der gemeinsame Vorrat.
- 9** Die **Passagiere und Piloten** werden auf das Flugzeug gestellt.
- 10** Die **Bonuswürfel** kommen auf die Bonusfelder: 1 Würfel für 1/2 Spieler und 2 Würfel für 3/4 Spieler.
- 11** Die 3 Medaillen werden zufällig auf die Medaillenfelder verteilt. Darunter kommt 1 zufällige **Zielvorgabe**. Die übrigen Zielvorgaben gehen zurück in die Schachtel.
- 12** Die **Bonusplättchen** werden zu einem verdeckten Stapel gemischt und oberhalb der Anerkennungsleiste bereitgelegt.
- 13** Die **Anerkennungsmarker** („Daumen“) kommen auf das Feld ganz links.
- 14** Der **Einsatztrupp** startet auf diesem Feld der Polizeileiste:

1-2 Spieler:	15
3 Spieler:	10
4 Spieler:	8





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5

1 2 3 4 5

11

1 3 2

6

100% 90% 80% 70% 60% 50% 40% 30% 20% 10%

1-6 1-6 1-6 1-6 1-6

1-3 1-3 4-6 4-6

8

7

6

3

1-6

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40



ABLAUF

Hijacked wird über mehrere Runden gespielt, deren Anzahl vom Vorankommen der Polizei auf der Polizeileiste abhängt. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt, die nacheinander ausgeführt werden müssen.

RUNDENÜBERBLICK

- 1 - Aktionsphase
- 2 - Polizeiphase
- 3 - Rundenende

AKTIONSPHASE

In dieser Phase führen alle nacheinander im Uhrzeigersinn je 1 Zug aus.

Ein Zug besteht aus diesen 3 Schritten:



Würfeln: Die Würfelwerte beeinflussen Entscheidungen und Aktionen.

1-6

Würfel einsetzen: Würfel auf Aktionsfelder setzen, um 1 Aktion auszuführen. Manche Aktionen erfordern beide Würfel, die meisten nur einen. Aktionen, die 2 Würfel erfordern, können nicht nur mit einem einzigen Würfel besetzt werden.



Am Zugende kommen Würfel zurück in den eigenen Vorrat.

POLIZEIPHASE

Der Einsatztrupp der Polizei rückt 1 Feld in Richtung des Flugzeugs vor.

RUNDENENDE

Die Partie endet, falls eine der Endbedingungen erfüllt ist (siehe S. 10).

AKTIONEN

In der Aktionsphase können die Würfel wie folgt eingesetzt werden:

1 PASSAGIERKARTEN AUSWÄHLEN UND SPIELEN/ABWERFEN

Um eine Passagierkarte auszuwählen, sind folgende Schritte nötig:

ÜBERSICHT

- A** - Aufgedeckte oder verdeckte Karte auswählen.
- B** - Gewählte Karte aufdecken, falls verdeckt.
- C** - Benachbarte Karten aufdecken, falls verdeckt.
- D** - Gewählte Karte spielen oder abwerfen.
- E** - Gespielte oder abgeworfene Karte durch neue verdeckte Karte vom Zugstapel ersetzen.
- F** - Benachbarte Karte reservieren, falls gewünscht.

A EINE OFFENE ODER VERDECKTE PASSAGIERKARTE AUSWÄHLEN

Um eine **verdeckte** Passagierkarte zu wählen, muss der aktive Unterhändler einen Würfel mit dem Wert einsetzen, der dem Wert auf der Rückseite der Karte entspricht.



Die Auswahl einer **aufgedeckten** Passagierkarte hängt davon ab, ob die Karte zuvor reserviert wurde (siehe Schritt F) oder nicht. Eine aufgedeckte Passagierkarte, die:

- **nicht reserviert** wurde, kostet **1 Würfel mit einem beliebigen Wert**.
- **vom selben Unterhändler reserviert** wurde, kostet **keinen Würfel**. Stattdessen kommt der Würfel, der für die Reservierung verwendet wurde, zurück in den eigenen Vorrat (ohne ihn in diesem Zug einzusetzen).
- **von einem anderen Unterhändler reserviert** wurde, kostet **1 Würfel, der mind. den Wert hat wie der Würfel, der für die Reservierung verwendet wurde**. Wer die Karte zuvor reserviert hatte, erhält den Würfel sofort zurück.

B GEWÄHLTE PASSAGIERKARTE AUFDECKEN

War die gewählte Passagierkarte verdeckt, muss sie nun aufgedeckt werden.



Pro Zug kann max. 1 Passagierkarte gespielt werden; mit Bonuswürfel bis zu 2 Passagierkarten.

C BENACHBARTE PASSAGIERKARTEN AUFDECKEN

Da die Passagiere im Flugzeug in derselben Reihe nebeneinander sitzen, werden bei Verhandlungen auch ihre Sitznachbarn mit einbezogen. Falls sie noch nicht aufgedeckt wurden, werden nun die Karten links und rechts neben der gewählten Karte aufgedeckt.

D GEWÄHLTE PASSAGIERKARTE SPIELEN ODER ABWERFEN

Nachdem eine Passagierkarte gewählt wurde, wird sie sofort **gespielt** oder **abgeworfen**.

Um sie zu **spielen**, müssen ihre Bedingungen erfüllt sein, falls sie welche hat. Einige Karten verlangen einen Mindestgrad an Vertrauen von den Entführern (siehe Aktion 3). Die Forderung der Entführer für diesen Passagier wird in den gemeinsamen Vorrat bezahlt. Eine **gespielte** Passagierkarte kommt **aufgedeckt** in die eigene Auslage. Kann eine Passagierkarte **nicht gespielt werden**, weil das Vertrauen fehlt oder die Forderungen nicht erfüllt werden, kommt sie stattdessen auf den **Ablagestapel**. Jede auf diese Weise abgeworfene Passagierkarte wird sofort mit 1 Punkt belohnt (für den Rettungsversuch).

Ein Unterhändler **darf** eine Passagierkarte **abwerfen**, um 1 Punkt zu erhalten, selbst wenn alle Bedingungen erfüllt sind.



Für Passagierkarten, die in die eigene Auslage kommen, gibt es keine Punkte; nur für abgeworfene.

E GESPIELTE ODER ABGEWORFENE KARTE ERSETZEN

An die Stelle der gespielten bzw. abgeworfenen Karte kommt eine neue verdeckte Karte vom Zugstapel.

F BENACHBARTE PASSAGIERKARTE RESERVIEREN OPTIONAL

Optional darf **1 aufgedeckte Passagierkarte** reserviert werden, um sie in der nächsten Runde einzusetzen. Dafür wird ein Würfel mit einem beliebigen Wert auf die zu reservierende Karte gelegt.



PASSAGIERE RETTEN

Nachdem 2 Passagierkarten derselben Farbe gewertet wurden, dürfen sie jederzeit (auch im Zug eines anderen Unterhändlers) gegen 1 Passagierfigur aus dem Flugzeug getauscht werden. Die Karten kommen auf den Ablagestapel. Pro Figur gibt es sofort 3 Punkte. Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl geretteter Passagierfiguren in der Auslage.

FARBEN

Es gibt 5 Farben von Passagierkarten.



Graue, blaue, grüne und gelbe Karten

Die grauen, blauen, grünen und gelben Passagierkarten tragen dazu bei, Passagiere und Piloten (Holzfiguren) zu retten.



Nachdem alle Passagierkarten abgeworfen oder gespielt wurden, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt.



PILOTEN RETTEN

Um 1 Piloten zu retten, werden 3 Passagierkarten derselben Farbe benötigt. Pro Figur gibt es sofort 5 Punkte. Jeder Unterhändler kann mehrere Piloten retten; es sind aber nur 4 im Spiel.



Es können max. 5 Karten in der eigenen Auslage sein.



Rote Karten

Diese Karten haben Nachteile. Manche Passagiere sind unkooperativ oder leichtsinnig und bringen die Unterhändler in Schwierigkeiten.

Wann immer eine verdeckte rote Karte gespielt wird, kommt sie sofort auf den Ablagestapel (sie gibt **1 Punkt**). Die Unterhändler büßen 10% Vertrauen ein und der oberste Spielstein wird entfernt, falls vorhanden.

Dies gilt nicht, falls die Karte aufgedeckt wurde, weil ein Unterhändler sie als Nachbarkarte aufdecken musste, oder falls sie beim Spielen bereits aufgedeckt war. Rote Karten können nicht eingetauscht werden, um Passagiere oder Piloten zu retten.

2 RESERVIERTE KARTE AUSWÄHLEN

Die im Zug zuvor reservierte Karte kann nun ausgewählt werden. In diesem Zug steht nur 1 Würfel zur Verfügung, da der für die Reservierung genutzte erst am Zugende zurück in den Vorrat kommt. Werden die Bedingungen nicht erfüllt, geht die Karte verloren und wird für 1 Punkt abgeworfen.

Man kann eine reservierte Passagierkarte von einem anderen Unterhändler auswählen, indem man 1 Würfel mit gleichem oder höherem Wert abgibt. Die Bedingungen der Karte müssen erfüllt werden. Wer die Karte ursprünglich reserviert hatte, erhält den Würfel sofort zurück.

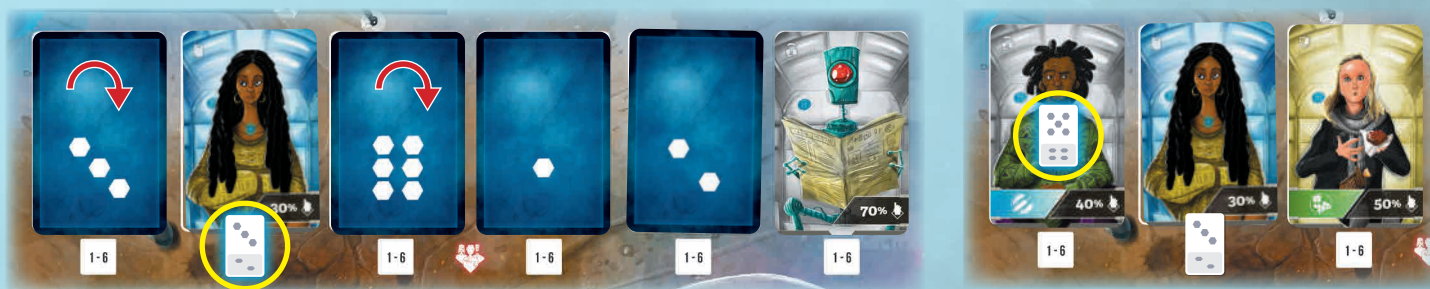


Am Ende der Partie ist jede Passagierkarte in der eigenen Auslage **3 Minuspunkte** wert.



Beispiel

Tristan hat eine Karte mit einer 5 reserviert. Möchte ein anderer diese Karte nehmen, erfordert dies einen Würfel mit einer 5 oder 6.



Beispiel

Tristan würfelt eine 3 und eine 5. Die Passagierkarten zeigen zweimal eine 3, eine 6, eine 1 und eine 2. Die Karte ganz rechts ist aufgedeckt. Er wählt die zweite 3er-Karte mit seinem 3er-Würfel. Er deckt die Karte auf. Erfüllt er die Forderungen, darf er die Karte spielen und in seine Auslage legen.

Erfüllt er sie nicht oder will er die Karte nicht, kommt sie auf den Ablagestapel und er erhält 1 Punkt. Dann deckt er die Nachbarkarten links und rechts auf. Eine davon darf er nun reservieren. Alternativ hätte er die aufgedeckte Karte ganz rechts unter Einsatz eines beliebigen Würfels spielen können. Bei aufgedeckten Karten, die nicht reserviert sind, ist der Würfelwert egal.

Da er keinen Bonus- oder Miniwürfel hat, kann er max. 1 Karte pro Runde spielen. Jedoch darf er eine der aufgedeckten Karten für den nächsten Zug reservieren.

3 VERTRAUEN AUFBAUEN

Vertrauen bei den Entführern aufzubauen ist essenziell, um Passagiere und Piloten zu befreien. Auf den Passagierkarten ist der Mindestgrad an Vertrauen angegeben, der erforderlich ist, damit die Entführer diesen Passagier freilassen.

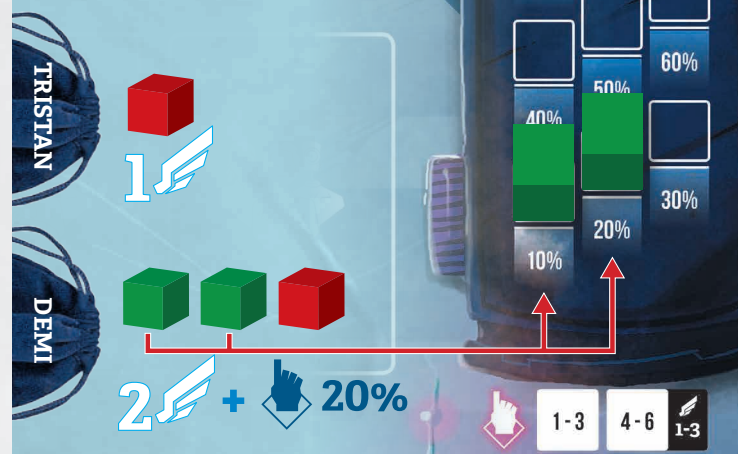
Ist das Vertrauen gering, ist der Entführer misstrauisch und bietet wenig Spielraum für Verhandlungen.

Wer diese Aktion wählt, zieht einen Spielstein nach dem anderen aus dem Beutel ohne hinzusehen. Grüne Spielsteine kommen auf die nächsten freien Felder der Vertrauensleiste, pro Zug max. 3 Stück (das Ziehen darf auch vorher beendet werden). Für jeden grünen Spielstein gibt es 1 Punkt.

Wird ein roter Spielstein gezogen, endet der Vertrauensaufbau sofort. Wurde vorher kein grüner Spielstein gezogen, sondern sofort ein roter, gibt es 1 Punkt. Der rote Spielstein kommt zurück in den Beutel. Die grünen bleiben auf der Leiste.

Beispiel

Tristan zieht 1 roten Spielstein aus dem Beutel. Sein Zug endet sofort, aber er erhält 1 Punkt. Demi zieht nacheinander 2 grüne Spielsteine aus dem Beutel, dann 1 roten. Sie erhält 2 Punkte.



Wer zuerst 100% Vertrauen aufgebaut hat, erhält den Stern. Er ist am Ende der Partie 5 Punkte wert.

Es ist möglich, den Stern zu verlieren. Falls das Vertrauen unter 100% fällt und ein anderer Unterhändler es wieder auf 100% bringt, erhält dieser den Stern.

4 ENTFÜHRER UMSTIMMEN DIREKTVERBINDUNG

Jeder Unterhändler kann versuchen, 1 Entführer umzustimmen.

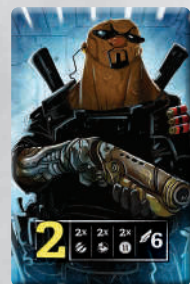
Dafür wird eine Direktverbindung aufgebaut. Entführer sind immer aufgedeckt und die Belohnungen für erfolgreiches Umstimmen für alle sichtbar. Jeder Entführer ist am Ende der Partie Punkte wert.

Die beiden Würfel werden auf die Felder oberhalb des Entführers gelegt, den man umstimmen will. Die Kommunikationsscheibe kommt auf das Feld unter dem Entführer.

Sie repräsentiert die exklusive Direktverbindung zwischen Unterhändler und Entführer. Kein anderer Unterhändler kann Kontakt zu diesem Entführer aufnehmen. Der Umstimmungsmarker dieses Entführers wird auf die 1 gedreht. Nachdem diese Aktion zum 4. Mal ausgeführt wurde, ist der Entführer erfolgreich umgestimmt worden. Für jede Stufe, die der Umstimmungsmarker gedreht wird, gibt es **1 Punkt**. Die Direktverbindung darf in späteren Runden abgebrochen und zu einem anderen Entführer aufgebaut werden. Die Kommunikationsscheibe wird entsprechend verschoben.

Sobald ein Entführer umgestimmt wurde, verlässt er das Flugzeug. Sein Plättchen und die Kommunikationsscheibe werden vom Spielplan entfernt. Der Entführer kommt in die Auslage des erfolgreichen Unterhändlers. Auf das freie Feld kommt ein neuer Entführer, falls vorhanden.

Nachdem ein Entführer umgestimmt wurde, sinkt das Vertrauen bei den verbleibenden Entführern um 20%.



ENTFÜHRER



UMSTIMMUNGSMARKER



Beispiel

Demi legt ihre beiden Würfel mit den Werten 1 und 5 auf die Felder des Entführers, die Würfel mit den Werten 1-3 und 4-6 erfordern. Dann legt sie ihre Kommunikationsscheibe dazu. Sie dreht den Umstimmungsmarker auf die 1 und erhält 1 Punkt. Führt sie diese Aktion noch 3 Mal aus, hat sie den Entführer erfolgreich zum Aufgeben überredet und legt ihn in ihre Auslage. Sie entfernt die 2 obersten grünen Spielsteine von der Vertrauensleiste, falls vorhanden.



5 DEN EINSATZTRUPP ZURÜCKZIEHEN LASSEN TEAMWORK

Während ihres Zugs haben alle die Möglichkeit, den Fortschritt des Einsatztrupps auf der Polizeileiste zu verlangsamen. Diese Aktion ist für alle Unterhändler wichtig, da sie ihnen mehr Zeit für Verhandlungen verschafft.



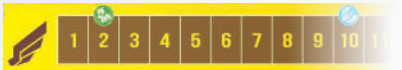
ANERKENNUNGSLEISTE

Voraussetzung: **Alle Unterhändler haben auf ihren Wertungsleisten dieselbe Punktzahl.** Danach können die Würfel für diese Aktion eingesetzt werden. Der Einsatztrupp wird sofort 2 Felder zurückgezogen. Der Unterhändler mit der Startkarte rückt den Einsatztrupp am Ende jeder Runde 1 Feld vor. Es ist möglich, dass der Einsatztrupp hinter seine ursprüngliche Startposition zurückfällt. In den ersten beiden Runden ist diese Aktion gesperrt.

Da es sich um eine Teamleistung handelt, erhalten alle nicht aktiven Unterhändler sofort 2 Punkte. Der aktive Unterhändler erhält keine Punkte, sondern zieht die **2 obersten Bonusplättchen**, falls vorhanden, wählt 1 aus und legt es aufgedeckt in die eigene Auslage. Das andere Plättchen wird in den Stapel gemischt. Bonusplättchen dürfen jederzeit eingesetzt werden, sofort nach Erhalt oder später. Genutzte Bonusplättchen kommen in die Schachtel.



BONUS-PLÄTTCHEN



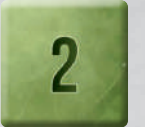
WERTUNGSLEISTE

Der Unterhändler setzt auch seinen „Daumen“ auf das 1. Feld der Anerkennungsleiste. In späteren Runden werden vorhandene Marker bei dieser Aktion 1 Feld weitergezogen. Am Ende der Partie gibt es Punkte für alle Unterhändler mit Markern auf der Anerkennungsleiste, in Höhe der aufgedruckten Werte.

6 FORDERUNGSMARKER ERHALTEN



Um 1 Forderungsmarker zu erhalten, wird 1 Würfel auf das passende Nummernfeld gesetzt. Die Art des Markers hängt vom Würfelwert ab. Es gibt 4 Nummernplättchen, die bestimmen, welcher Würfelwert welchem Marker entspricht. Würfel mit Werten, die unter den Nummernplättchen nicht vorkommen, können nicht verwendet werden.



ES GIBT 4 ARTEN VON FORDERUNGSMARKERN



Nahrung

Die Passagiere und Entführer müssen essen und trinken.



Krypto

Die Entführer verlangen Geld in Form von Kryptowährungen wie Bitcoin. So erhalten sie Geld, das nicht nachverfolgt werden kann.



Medizin

Einige Passagiere oder Entführer sind verletzt und benötigen dringend Medikamente.



Joker

Die Entführer brauchen Informationen über die Situation außerhalb des Flugzeugs. Dieser Joker ersetzt jede andere Art von Forderung.



Forderungsmarker können auf 3 Arten eingesetzt werden:

ZUM TAUSCH GEGEN PASSAGIERKARTEN

Die Passagierkarten zeigen die benötigten Forderungen, um sie zu spielen.

1



Beispiel

Tristan will eine blaue Karte spielen. Diese Karte erfordert 20% Vertrauen und Krypto. Da das Vertrauen bereits bei 50% liegt, erfüllt er die erste Bedingung. Er hat kein Krypto, daher bezahlt er mit seinem Joker. Er kann die Karte nun spielen und in seine Auslage legen.

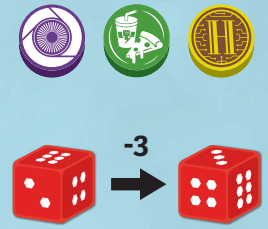
2

ZUM ÄNDERN EINES WÜRFELWERTS

Pro abgegebenem Forderungsmarker wird der Wert eines Würfels um 1 verändert. Es dürfen mehrere Forderungsmarker auf einmal in den gemeinsamen Vorrat gegeben werden. Für abgegebene Marker gibt es keine Punkte. Zum Beispiel kann mit 1 Marker eine 1 zu einer 2 oder 6 geändert werden. Für 2 Marker kann die 1 zu einer 3 oder 5 geändert werden.

Beispiel

Demi würfelt eine 6, braucht für ihre Aktion aber eine 3. Sie gibt 3 beliebige Marker ab und ändert ihren Würfelwert zu einer 3.



3

ZUM EINLÖSEN FÜR PUNKTE

Forderungsmarker dürfen für je 1 Punkt in den gemeinsamen Vorrat zurückgelegt werden. **Dies ist jederzeit möglich, auch im Zug eines anderen Unterhändlers.** Auf diese Weise können alle auf denselben Punktwert kommen, um den Einsatztrupp zurückzuziehen.



7 – BONUSWÜRFEL NEHMEN

Einen eigenen Würfel auf das zugehörige Feld legen, um 1 Bonuswürfel zu erhalten.



Dieser Würfel kann nicht in der aktuellen Runde genutzt werden. Er **muss** in der nächsten Runde genutzt werden und kommt an deren Ende zurück auf den Spielplan. Letzteres gilt nicht, falls mit dem Bonuswürfel eine Passagierkarte reserviert wird. In dem Fall bleibt er 1 weitere Runde liegen.

Mit diesem Würfel darf auch **1 zusätzliche Passagierkarte** gespielt bzw. abgeworfen werden.

MEDAILLEN UND BONI



MEDAILLEN ERHALTEN

Diese Aktion erfordert keine Würfel. Wer **zuerst** die Zielvorgabe für eine Medaille erfüllt, erhält diese Medaille und legt sie verdeckt in die eigene Auslage. Sie darf jederzeit, auch erst in der Schlusswertung, gegen Punkte eingetauscht werden.

Die letzte Seite enthält eine Übersicht aller Ziele.



BONI AUF DER WERTUNGSLEISTE

Wann immer ein Punktemarker **genau auf einem Bonusfeld** der Wertungsleiste stehen bleibt, darf sofort der passende Marker genommen werden, solange die Partie noch läuft. **Wird der Marker vorbeigezogen, ohne anzuhalten, gibt es keinen Bonus.**



MINI-BONUSWÜRFEL

Diese Würfel haben einen einmaligen Effekt und kommen nach Gebrauch zurück in den gemeinsamen Vorrat. Für die Mini-Bonuswürfel gelten dieselben Regeln wie für die Bonuswürfel.



1 beliebiger Marker aus dem gemeinsamen Vorrat

ENDE DER PARTIE

Die Partie kann auf 2 Arten enden:

UNTERHÄNDLER ERFOLGREICH



Einem Unterhändler ist es gelungen, mind. 3 Passagiere und 1 Piloten zu retten.

Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt.

FLUGZEUG WIRD GESTÜRMT



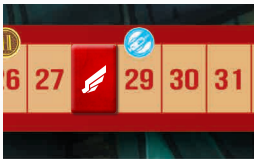
Der Einsatztrupp erreicht das letzte Feld:
Die Polizei stürmt das Flugzeug!

Sobald die Polizei in das Flugzeug eindringt, endet die Partie sofort. Alle Unterhändler verlieren!

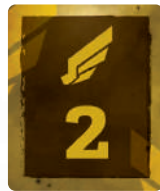


SCHLUSSWERTUNG

Wird die Partie nicht durch das Stürmen des Flugzeugs beendet, zählen nun alle ihre Punkte zusammen:



Punkte für die Wertungsleiste



Punkte für Boni und Medaillen



1 Punkt pro Forderungsmarker



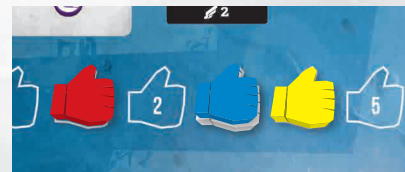
5 Punkte für den Stern



Punkte für umgestimmte Entführer



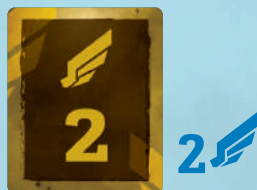
je 3 Minuspunkte pro Passagierkarte, die nicht in Verhandlungen eingelöst wurde



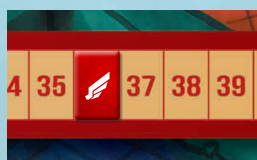
Punkte auf der Anerkennungsleiste



-9



36



3

Beispiel

Tristan erzielt auf seiner Wertungsleiste 36 Punkte. Für die 3 Passagierkarten muss er 9 Punkte abziehen. Für die erfüllte Zielvorgabe gibt es 2 Punkte. Der umgestimmte Entführer bringt ihm 1 Punkt je 2 Forderungen, die er übrig hat. Das macht 3 Punkte. Die 6 Forderungen bringen weitere 6 Punkte. Tristans Endstand beträgt 38 Punkte.

$$36 - 9 + 2 + 3 + 6 = 38$$

ÜBERSICHTEN

ZIELVORGABEN*:

 Einmal-Effekt



4 Punkte
+4 Extrapunkte, falls du auf der Anerkennungsleiste vorne liegst (Gleichstand: +1 Extrapunkt).



2 Punkte
+6 Extrapunkte, falls du am Ende der Partie mind. je 2 Medizin, Nahrung und Krypto hast (Joker dürfen als Ersatz verwendet werden).



4 Punkte +3
Extrapunkte, falls du 1 Piloten gerettet hast.



1 Entführer umstimmen



4 Würfel in einem Zug nutzen



10 Forderungen im Vorrat



8 Forderungen im Vorrat



Mind. 18 Punkte erreichen



Den Einsatztrupp zum 2. Mal zurückziehen lassen



100% Vertrauen aufbauen



3 Passagiere retten



3 Passagiere und 1 Piloten retten

* Erfüllen mehrere Unterhändler gleichzeitig eine Zielvorgabe, wird die Medaille abgeworfen.



Rette 1 Piloten für 3 Passagierkarten deiner Wahl.



Gib bis zu 3 Forderungsmarker an andere Unterhändler und erhalte von ihnen 1 Punkt pro Marker.

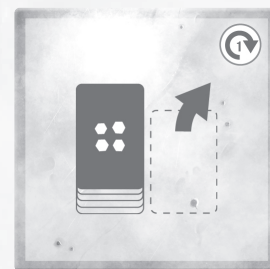


Ab sofort darfst du auch die oberste verdeckte Karte des Zugstapels nutzen, um Passagierkarten zu spielen/abzuwerfen.

Die Regel, Nachbarkarten umdrehen zu müssen, gilt nicht, falls du diesen Bonus einsetzt.



Nimm 1 Mini-Bonuswürfel und 1 Joker (soweit verfügbar).



Nimm kostenlos 1 Passagierkarte vom Ablagestapel.



1 kostenlose Aktion „Vertrauen aufbauen“



Erhalte 1, 3 bzw. 6 Punkte, je nach Anzahl Forderungsmarker am Ende der Partie.



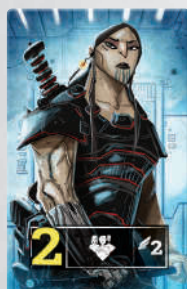
1 Punkt
+5 Extrapunkte, falls du am Ende der Partie keine Passagierkarten hast.



3 Punkte
+5 Extrapunkte, falls du der 1. Unterhändler warst, der einen Entführer umgestimmt hat.







3 Punkte
+1 Extrapunkt je 2 Forderungsmarker am Ende der Partie.



2 Punkte
+2 Extrapunkte für jeden von dir geretteten Passagier.

Für das Ziehen des roten Spielsteins gibt es 2 Minuspunkte statt 1.

WERTUNG
 = -2 Punkte
 = -1 Punkt
 = 0 Punkte
 = 3 Punkte



Autor
Illustrationen
Grafikdesign
Redaktion
Übersetzung

Christian van Dijk
The Mico (Mihajlo Dimitrievski)
Akha Hulzebos
Christoph Kossendey
Michael Csorba (die spiele|texter)

Deutsche Ausgabe
© 2023 iDventure
Meisenweg 6, 40667 Meerbusch
Alle Rechte vorbehalten.
www.idventure-shop.de

iDVENTURE