

CHRISTIAN VAN DIJK

# HIJACKED

ILLUSTRIERT VON THE MICO



## SOLOMODUS

### VORBEREITUNG

Bereite eine Partie für 2 Spieler vor (Startfeld: 15). Mische die Cybotkarten zu einem verdeckten Zugstapel. Ist der Zugstapel aufgebraucht, wird neu gemischt.

### SPIEL GEGEN DEN CYBOT

Der Cybot verhält sich wie ein Unterhändler im Standardspiel, es sei denn, die Regeln sehen etwas anderes vor. Für die Aktionen des Cybots gilt Folgendes:

#### PASSAGIERKARTEN AUSWÄHLEN UND RESERVIEREN

Für Auswahl und Reservierung von Karten gelten die Standardregeln, es sei denn, der Kartentext widerspricht dem. „Passagierkarte auswählen“ bedeutet 1 Passagierkarte spielen oder abwerfen. Der Cybot **bevorzugt aufgedeckte Passagierkarten** in einer Farbe, die er bereits besitzt und die noch nicht vollständig ist (weniger als 3 Stück). Er bevorzugt Karten, die er auch spielen kann (deren Forderungen er erfüllt).

#### GIBT ES MEHRERE OPTIONEN, WÄHLT DER CYBOT WIE FOLGT:

- 1 Cybot besitzt die meisten Karten dieser Farbe.
- 2 Du besitzt die meisten Karten dieser Farbe.
- 3 Karten, die am leichtesten zu erfüllen sind (niedrigste Kosten zuerst, falls mehrere gleich wenig kosten: niedrigstes Vertrauen).
- 4 Zufällige Karte deiner Wahl. Sobald der Cybot ein komplettes Set Passagierkarten hat, tauscht er es für 1 Piloten bzw. 1 Passagier ein.

Gibt es keine passende Option, wähle die nächste Aktion.

#### ENTFÜHRER UMSTIMMEN

Der Cybot verhandelt bevorzugt mit einem **bestimmten Entführer** und legt seine **Kommunikationsscheibe zu ihm**. Wähle einen verfügbaren Entführer aus, der zum Würfelwert passt. Wurde zuvor kein Entführer ausgewählt, wählt der Cybot den Entführer ganz rechts. Ab jetzt wählt der Cybot immer diesen Entführer, falls der Würfelwert passt, bis der Entführer umgestimmt wurde. Sobald dies geschieht, lege den Entführer ab.

#### DEN EINSATZTRUPP ZURÜCKZIEHEN LASSEN

Führe diese Aktion wie üblich aus, falls du gewillt bist, eure Punktestände anzugleichen (oder sie es bereits sind). Falls nicht, führe eine andere Aktion aus.



Du entscheidest, ob du mit dem Cybot kooperierst und ihr eure Punkte angleicht, um die Aktion auszuführen. Der Cybot muss genug Forderungsmarker haben. Er wird jedoch **für diese Aktion nie seinen letzten Marker ausgeben** und zieht es vor, diesen für eine Passagierkarte einzusetzen.

**Ziehe 2 Spielsteine aus dem Beutel.** Sind beide grün, kooperiert ihr. Gebt Marker aus, um eure Punkte anzugleichen. Falls nicht, kooperiert der Cybot nicht.

#### FORDERUNGSMARKER ERHALTEN

Der Cybot nimmt den **entsprechenden Forderungsmarker**. Beachte: Der Cybot setzt beliebige Marker ein; für ihn sind **alle Forderungsmarker „Joker“**.

Forderungsmarker, die der Cybot als Belohnung auf der Wertungsleiste erhält, kann er während der Partie nicht verwenden. Sie werden beiseite gelegt: Diese Belohnungen geben am Ende der Partie Punkte. Forderungsmarker aus dem Tower kann der Cybot verwenden.

Der Cybot kann Forderungsmarker verwenden, um Würfelwerte zu ändern.

#### BONUSWÜRFEL NEHMEN

Führe die Aktion wie üblich aus. Verwende während der nächsten Runde 1 zusätzlichen Würfel mit der nächsten Karte.



## DER ZUG DES CYBOTS

### CYBOTKARTE AUFDECKEN UND WÜRFELN

Nutze die Würfel wie auf der Karte angegeben. Die Karte gibt die Aktionen des Cybots für diese Runde vor. Dies sind seine Prioritäten.

5  
3  
3  
8

Du gewinnst immer die wertvollste Medaille. Die anderen dürfen bei Bedarf auf leere Felder verschoben werden.

Am Ende der Partie erhält der Cybot alle nicht gewonnenen Medaillen.

### PRIORITÄTEN

Versuche, die oberste Aktion der Karte auszuführen.

*Ist eine Aktion nicht möglich, weil die Würfelwerte nicht passen oder nicht genug Würfel vorhanden sind, gehe zur nächsten Aktion, bis du eine ausführen kannst.*

Nutze die Würfel möglichst optimal und erfülle so viele Aktionen nach Priorität wie möglich.

*Falls z. B. die 1. Aktion einen beliebigen Würfel erfordert, behalte den Würfel, mit dem du auch die 2. Aktion ausführen kannst.*

### ÜBERSCHÜSSIGE WÜRFEL

Ist die Cybotkarte erfüllt und 1 Würfel übrig, **tausche ihn gegen 1 Forderungsmarker**. Hast du einen 2. Würfel übrig, wähle 1 weitere Passagierkarte aus. Gibt es keine aufgedeckten Passagierkarten mehr, drehe 1 verdeckte Passagierkarte mit dem höchsten Wert um. Ist auch das nicht möglich oder hast du noch 1 Würfel übrig, nimm 1 Bonuswürfel. Sind dann immer noch Würfel übrig, lege sie ab.

#### Beispiel

*Der Cybot nimmt mit dem 1. Würfel einen Marker und mit dem 2. Würfel eine aufgedeckte Passagierkarte.*

Wie erwähnt ignoriert der Cybot die Arten von Forderungsmarkern. Er muss jedoch den Mindestgrad an Vertrauen beachten, um Passagierkarten zu spielen.

Der Cybot erhält niemals Boni auf der Wertungsleiste und für umgestimmte Entführer. Er setzt auch nie Bonusplättchen ein. Stattdessen bringen sie dem Cybot in der Schlusswertung Punkte wie hier angegeben.

## CYBOTKARTEN



**Passagierkarte auswählen**  
**Bonuswürfel nehmen**



**Passagierkarte auswählen**



**Vertrauensaufbauen**  
**Passagierkarte auswählen**  
**Passagierkarte reservieren**



**Verdeckte Passagierkarte spielen**  
**Passagierkarte reservieren**



**Passagierkarte auswählen**  
**Bonuswürfel nehmen**  
*Behalte diese Karte zur Erinnerung für den nächsten Zug und verwende den Bonuswürfel vorrangig, um 1 weitere Passagierkarte auszuwählen.*



**Passagierkarte in der Farbe anderer Passagierkarten auswählen, um Set zu bilden**  
Gibt es keine unvollständigen Sets oder keine aufgedeckten Passagierkarten: Wähle 1 Karte aus.



**Einsatztrupp zurückziehen**  
Falls nicht möglich: Cybots Daumen rückt trotzdem vor. Lege das oberste Bonusplättchen in seine Auslage. Die 2 Würfel können für andere Aktionen genutzt werden.



**Einsatztrupp zurückziehen**  
**Passagierkarte in der Farbe anderer Passagierkarten auswählen, um Set zu bilden**  
Gibt es keine unvollständigen Sets oder keine aufgedeckten Passagierkarten: Wähle 1 Karte aus.



**Entführer umstimmen**  
Falls nicht möglich: Nutze bis zu 2 Marker (falls vorhanden), um Aktion auszuführen.  
**Bonuswürfel nehmen**



**Entführer umstimmen**  
**Vertrauensaufbauen**  
**Passagierkarte auswählen**



**Bonuswürfel nehmen**  
**Einsatztrupp zurückziehen**  
Auch falls nicht möglich: Rücke Cybots „Daumen“ 1 Feld vor und lege das oberste Bonusplättchen in seine Auslage.



**Vertrauensaufbauen**  
Falls nicht möglich: Nutze bis zu 2 Marker (falls vorhanden), um Aktion auszuführen.  
**Forderungsmarker nehmen**  
**Passagierkarte auswählen**