

# HIJACKED

## **RULE CLARIFICATIONS**

### RED CARDS

- A red card must be **played** when it was chosen as a **face down** card.
- When it is a **face up** card, you have two options:
  1. It can be **played** which means losing 10% trust and no point is scored (an opportunity to (re)gain the star token!)  
OR
  2. It can be **discarded** which means NOT losing 10% trust and score a point, just like any other colored card you discard.
- If the red card is revealed as adjacent card, it stays on the board like all other colored cards which are revealed as adjacent: they do not have to be discarded or played in that turn.

### RESERVING CARDS

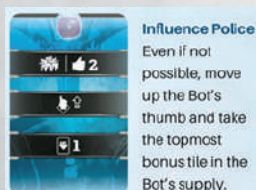
- You may reserve any card, not only 'adjacent' cards.

### GENERAL

- You can only play or discard one card per turn, unless you have a third or fourth die. It does not matter which of the dice you use to perform the actions.
- Rulebook correction on page 10 under 'Scoring': the example states a total of 38 points, but needs to be 41 since the 3 points from the hijacker were not included.

### SOLO MODE

- "Claim" a passenger cards means: play or discard a passenger card.
- The Bot can use demands to change the pip(s) of the dice.
- When the Bot gets demands as reward from the score track, it cannot use them during the entire game, so you have to place them aside: these rewards will give points at the end of the game. Note that demands taken from the 'demands action' can be used by the Bot during the game.
- When the Bot has a complete set of cards, it will immediately trade it for a wooden pilot or passenger.
- Extra explanation about this card:



The Bot is not spending its 2 dice if it is not possible to influence police, but is going to move the thumb and gets a bonus tile: it still has 2 dice available to do other actions.

# HIJACKED



## KLARSTELLUNGEN

### ROTE KARTEN

- Eine **verdeckte** rote Karte **muss gespielt werden**, nachdem sie ausgewählt wurde.
- Ist sie **aufgedeckt**, gibt es zwei Möglichkeiten:
  1. Sie kann **gespielt** werden, die Unterhändler büßen 10% Vertrauen ein und es gibt keinen Punkt – aber ggf. die Gelegenheit, (wieder) an den Stern zu kommen.  
ODER
  2. Sie wird **abgeworfen**, das Vertrauen fällt nicht und es gibt 1 Punkt; so, wie bei Karten der anderen Farben, die abgeworfen werden.
- Falls eine rote Karte als **benachbarte** Karte aufgedeckt wird, bleibt sie wie die Karten anderer Farben, die als benachbart aufgedeckt werden, auf dem Spielplan: Sie muss in diesem Zug weder abgeworfen noch gespielt werden.

### KARTEN RESERVIEREN

- Jede beliebige Karte kann reserviert werden, nicht nur „benachbarte“ Karten.

### ALLGEMEINES

- Pro Zug kann max. 1 Karte gespielt oder abgeworfen werden, es sei denn, man besitzt einen 3. oder 4. Würfel (Bonus- oder Mini-Bonuswürfel). Es ist egal, welche der Würfel für die Aktionen verwendet werden.
- Regelkorrektur, S. 11, „Schlusswertung“: Im Beispiel müssen „41“ Punkte stehen statt „38“, da noch die 3 Punkte für den Entführer hinzukommen.