

# DIE PETERSEN-ZWILLINGE HINTERGRUNDGESCHICHTE



Fast schon ein Klischee: Die Zwillinge Rolph und Dolph Petersen haben sich dem schnellen Geld verschrieben. Während Rolph der Drahtzieher ist, ist Dolph eher der „Mann für's Grobe“. Sie sind das geborene Team – ganz wortwörtlich.

Das könnte nun sein Ende nehmen. Deine Einsatzzentrale informiert dich, dass die beiden Zwillinge Rolph und Dolph Petersen beim Zoll hätten festgesetzt werden sollen, weil sie illegale Waren ins Land schmuggeln wollten (ein Informant hat die Sache auffliegen lassen).

Doch dann geht es plötzlich Schlag auf Schlag: Dolph entwendet im Zwischenlager die Dienstwaffe eines Beamten und drückt sie an seinen Schädel, Rolph – oben

im Wartesaal - zückt, wie abgestimmt, ein Messer und drückt einem Unbeteiligten die Klinge an die Kehle: „Wenn hier irgendjemand lebend wieder rauskommen will, macht ihr jetzt ganz genau, was ich sage!“

## NEUES SPIELMATERIAL

**SPIELAUFRAU**  
1 Punkten Hauptforderung  
1 Fluchforderung

Rolph war schon immer der Drahtzieher in diesem dynamischen Duo. Dolph ist eher der „Mann für's Grobe“. Das könnte nun sein Ende nehmen.

Bei einer aufgedrehten Schmuggeloperation im Zoll geht es nun Schlag auf Schlag. Dolph entwendet im Zwischenlager die Dienstwaffe eines Beamten und drückt sie an seinen Schädel, Rolph – oben im Wartesaal - zückt, wie abgestimmt, ein Messer und drückt einem Unbeteiligten die Klinge an die Kehle...

**HAU**

**WIR WOLLEN ANEH NUR LEBEN**  
HAUPTFORDERUNG

Bezahle **10** wenn das Gefahrenebene auf 0 ist, um die Forderung zu erfüllen.

Befreie alle Geiseln in **GEFANGENSCHAFT**. Rolph und Dolph werden festgenommen. Hast du jetzt mindestens die Hälfte der Geiseln befreit, hast du gewonnen!

3 Karten Hauptforderung

**FLUCHT FORDERUNG**

**SCHELLDODT**  
FLUCHT FORDERUNG

Beim Aufdecken: Führe 1 **Schnellboot** Entscheidung aus.

Bezahle **4** in der Verhandlungsphase, um die Forderung zu erfüllen.

**EMANUALER VORTEIL**  
Bezahle jetzt **0** pro Geisel in **GEFANGENSCHAFT**, um sie alle zu befreien. Du darfst Rolph & Dolph nur noch töten, nicht mehr festnehmen.

**WISSEN**  
Die Geiselnnehmer entkommen am Ende dieser Verhandlungsphase und du verlierst das Spiel.

1 Karte  
Fluchforderung

**KEVLAR-WESTEN**  
OPTION 2  
Falsche Westen

-2 und +1

*Wir können diesen nachgeben, aber gleichzeitig auch nicht, weil haben für solche Fälle Parale, Wirten, Aufschub. Nicht wenn wir schuldig, werden ist das Unrechtlich werden.*

6 neue Karten  
Entscheidung

**VERGESS ES!**

Führe 1 **Dolph** ist immer Entscheidung aus.

+3

Du darfst bis zu 3 Verhandlungskarten verdeckt ohne Effekt ausspielen, um das Gefahrenebene um je 1 Punkt weniger zu erhöhen.

3 rote  
Eskalationskarten

2 Geiselnnehmerkarten

**DIE PETERSEN-ZWILLINGE**

- Töte Dolph, bevor du Rolph festgenommen oder getötet hast.
- Töte beide Geiselnnehmer mit dem Schnellboot.
- Gewinne, indem du die Hauptforderung Wir wollen auch nur leben erfüllt.
- Nimm beide Geiselnnehmer fest.
- Gewinne eine Partie, bei der du Rolphs Sonderregel eingesetzt hast.

1 Erfolge-Karte

Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am **A2** links unten auf jeder Karte.

**SCHELLDODT**  
OPTION 1  
Wir geben ihnen die Verhandlungskarte.

+2

*Nicht passiert.*

*Wir könnten diesen nachgeben, aber gleichzeitig auch nicht, weil haben für solche Fälle Parale, Wirten, Aufschub. Nicht wenn wir schuldig, werden ist das Unrechtlich werden.*

Mit *Die Petersen-Zwillinge* erhältst du neue Geiselnnehmer für *Der Unterhändler*.

Jeder neue Geiselnnehmer hat spezielle Karten, die du nur benötigst, wenn du ihn für deine Partie auswählst. Für diese Erweiterung erkennst du diese Karten an diesem Symbol:

# SO SPIELST DU MIT DER ERWEITERUNG DIE PETERSEN-ZWILLINGE

## ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Nimm vor dem Spielaufbau alle Karten mit  und lege sie bereit bzw. mische sie in ihre entsprechenden Stapel.

Baue das Spiel wie in *Der Unterhändler* beschrieben auf, aber beachte dabei folgende Änderungen:

2. Nimm *Rolph Petersen* und folge seinen Spielaufbau-Anweisungen. Mische die Fluchtforderung *Schnellboot* in den Stapel der Fluchtforderungen, bevor du 1 Fluchtforderung ziehst.
5. Der Komplize wird nicht benötigt. Schiebe stattdessen *Dolph Petersen* unter *Rolph Petersen*.
8. Nimm zuerst die 3 roten Eskalationskarten dieses Sets (mit dem ) und ziehe dann nur 7 weitere rote Eskalationskarten. Mische diese 10 Karten gut, bevor du sie verdeckt auf die goldene Eskalationskarte auf dem Unterhändlertableau platzierst.
9. Lege die 6 Karten *Entscheidung* bereit.

## DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

### DIE ZWILLINGE

Du beginnst die Partie mit *Rolph Petersen* als deinem Geiselnahmer. Seine **Sonderregeln** sind aktiv, solange er obenauf liegt – also weder festgenommen noch getötet wurde.

Sobald *Rolph Petersen* festgenommen oder getötet wurde, ist *Dolph Petersen* dein Geiselnahmer für den **Rest der Partie**. Führe seine **Sofort**-Anweisung aus. Die verdeckte Fluchtforderung, die du dabei auslegen sollst, ziehst du von denen, die du bei Spielaufbau zurück in die Schachtel gelegt hast. Lege sie verdeckt aus.

Erst wenn du beide Zwillinge getötet oder festgenommen hast, kannst du gewinnen.

## ENTSCHEIDUNG

Einige Karten in diesem Set fordern dich auf, eine **Entscheidung** zu treffen. Du erkennst das am lilafarbenen Text.



Nimm dir die 2 passenden Karten aus dem Stapel der *Entscheidungen*, die im lilafarbenen Text genannt werden. Jede Karte stellt 1 Option dar. Entscheide dich für 1 Option und führe sie aus. Dann lege beide Karten zurück in die Schachtel, sofern nichts anderes angegeben ist.

## HINWEISE ZU SPEZIELLEN KARTEN

### *Dolph Petersen*

Wenn *Dolph* alle übrigen Geiseln tötet, hast du entweder sofort verloren oder du konntest bereits mindestens die Hälfte der Geiseln retten. Nachdem du den *Wendepunkt* ausgeführt hast, hast du noch die *letzte Verhandlung*, um zu gewinnen.

### *Dolph ist sauer*

Musst du bei *Dolph ist sauer* eine Entscheidung treffen, führst du diese Entscheidung auch aus, wenn *Rolph* noch dein Geiselnahmer ist. Du darfst Option 1 nicht mehr wählen, wenn die Verhandlungskarte *Scharfschütze*, *schießen Sie ... JETZT!* bereits aus dem Spiel entfernt wurde.



## IMPRESSUM

Autor: A.J. Porfirio  
Illustrationen und Grafik: Kristi Kirisberg,  
Venessa Kelley

Anleitung aufbewahren!

Deutsche Ausgabe  
Grafikdesign: atelier198  
Realisation: Benjamin Schönheiter



www.FROSTEDGAMES.de  
   @FrostedGames

© 2018 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Van Ryder Games. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

