

DER EX-COP HINTERGRUNDGESCHICHTE



Am Ende ist es ein Job wie jeder andere. Zumindest trifft das die meisten Tage zu, wenn dein Handy mal wieder klingelt und du weißt, dass Menschenleben an deinen Entscheidungen hängen. Aber heute, heute ist anders. Es trifft dich wie ein Schlag – du wirst informiert, dass ein alter Kollege, Lieutenant Jackson, ein mutmaßlicher Mörder sein soll! Er hält sich jedoch für unschuldig. In seiner Not hat er im Revier ein paar Verwaltungsangestellte als Geiseln genommen und

fordert nun, mit dir zu sprechen! Du sollst seine Unschuld beweisen – musst jedoch auch deinen Job machen. Aber du bist dir sicher – du wirst nicht den Rettungsschuss ausführen können, und wenn auch nur eine Geisel stirbt, wirst du dir das nie verzeihen können. Dieser Einsatz wird für dich ein Balanceakt werden – auch emotional.

NEUES SPIELMATERIAL

SPIELAUFBRAU
2 Jackson-Hauptforderungen

Dein alter Kollege, Lieutenant Jackson, soll ein mutmaßlicher Mörder sein! Er hält sich für unschuldig. In seiner Not hat er im Revier ein paar Verwaltungsangestellte als Geiseln genommen und fordert nun, mit dir zu sprechen! Du sollst seine Unschuld beweisen – aber du musst natürlich auch deinen Job machen. Dieser Einsatz wird für dich ein Balanceakt werden – auch emotional. Auch wenn es heißt bergehe: Finde Beweise für seine Unschuld und halte ihn am Leben!

1 Geiselnahmerkarte

VER

Jackson, es liegt an dir!

Verhindert, dass 1 oder mehrere Geiseln durch eine Eskalationskarte, Verhandlungskarte oder andere Quelle getötet werden. Lege sie stattdessen auf den **Stockholm-Syndrom-Anzeiger**.

Jackson, mach das nicht! Wird's nicht dein ganzes Leben weg! Ich brauche nur noch etwas mehr Zeit – nur ein paar Stunden. Kannst du das für mich tun?

2 Verhandlungskarten

HAUPTFORDERUNG

FINDE BEWEISE FÜR DEN ECHTEN MÖRDER
HAUPTFORDERUNG

Deckt du diese Hauptforderung auf, entferne alle anderen aufgedeckten Hauptforderungen.

„Ich habe etwas herausgefunden – das wird dich interessieren!“

Wiederholbar: Bezahle 2 in der Verhandlungsphase, um die Forderung zu erfüllen.

VORTEIL:
Lege 1 Geisel wieder vom **Stockholm-Syndrom-Anzeiger** zurück in **GEFANGENSCHAFT**.

2 Karten
Hauptforderung

STOCKHOLM-SYNDROM-ANZEIGER

Diese Geiseln gehören nicht in **GEFANGENSCHAFT** und sind stattdessen in **GEFANGENSCHAFT**.

Sobald hier 6 oder mehr Geiseln liegen, hast du das Spiel verloren.

1 Karte **Stockholm-Syndrom-Anzeiger**

DAS STOCKHOLM-SYNDROM

„Sie glauben mir schon, nicht die? Warum können Sie mir nicht alle glauben? Ich bin unschuldig!“

Wirf 1 Verhandlungswürfel. Ist die Zahl gleich oder größer als das aktuelle Gefangenenniveau? Nimm 1 Geisel in **GEFANGENSCHAFT** und lege sie auf den **Stockholm-Syndrom-Anzeiger**. Ziehe die nächste Eskalationskarte und führe sie aus.

6 rote Eskalationskarten

LIEUTENANT JACKSON

- Gewinne, obwohl im Lauf der Partie 3 oder mehr Geiseln auf dem **Stockholm-Syndrom-Anzeiger** waren.
- Spiele alle Verhandlungskarten in 1 Verhandlungsphase verdeckt aus.
- Erfülle beide Hauptforderungen in 1 Partie mindestens 1x.
- Gewinne, obwohl der Wendepunkt schon ausgeführt wurde.
- Verwehre 2 oder mehr Geiseln in 1 Runde vom **Stockholm-Syndrom-Anzeiger** zurück in **GEFANGENSCHAFT**.

1 Erfolg-Karte

Neue allgemeine Karten
2 neue rote Eskalationskarten
1 neue goldene Eskalationskarte

Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am **A3** links unten auf jeder Karte.

Wir DREI im K...

„Muss ich mich wieder...“

Führe die zuletzt ausgeführte Eskalationskarte noch einmal aus. War das eine Nebenforderung (oder ist dies die erste Karte), stattdessen:

A3


Mit **Der Ex-Cop** erhältst du einen neuen Geiselnahmer für **Der Unterhändler**.

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

Die neuen **allgemeinen Karten** kannst du einfach dem Grundspiel hinzufügen.

SO SPIELST DU MIT DER ERWEITERUNG DER EX-COP

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. Lege die Karte *Stockholm-Syndrom-Anzeiger* bereit und versetze 1 Geisel **IN GEFANGENSCHAFT** auf die Karte.

7. Lege die 2 neuen Verhandlungskarten ebenso in die *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten*.

8. Nimm die 4 roten Eskalationskarten *Das Stockholm-Syndrom* und mische, je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad, zusätzlich 2 (*einfach*), 3 (*normal*) oder 4 (*schwer*) Karten davon in den Stapel der 10 roten Eskalationskarten. Übrige Karten legst du zurück in die Schachtel.

DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

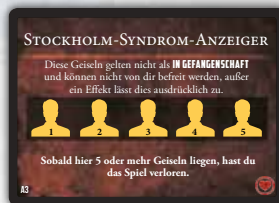
DAS STOCKHOLM-SYNDROM

Das Stockholm-Syndrom – benannt nach dem Norrmalmstorg-Drama vom 23. bis 28. August 1973 in Stockholm – ist ein psychologisches Phänomen, bei dem die Geiseln beginnen, für ihren Geiselnahmer Sympathie zu entwickeln.

Immer wenn eine Geisel unter dem Stockholm-Syndrom leidet, nimmst du 1 Geisel **IN GEFANGENSCHAFT** und legst sie auf den *Stockholm-Syndrom-Anzeiger*. Du verlierst sofort, sobald sich dort 5 oder mehr Geiseln befinden. Jedes Mal wenn



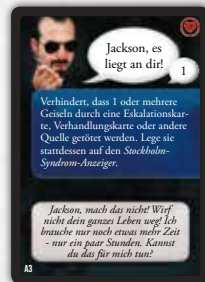
du die Hauptforderung erfüllst, darfst du 1 Geisel wieder vom *Stockholm-Syndrom-Anzeiger* zurück **IN GEFANGENSCHAFT** legen.



HINWEISE ZU SPEZIELLEN KARTEN

Jackson, es liegt an dir!

Mit dieser Karte verhinderst du das Töten einer oder mehrerer Geiseln durch eine Eskalationskarte, Verhandlungskarte oder jede anderen Quelle. Stattdessen legst du sie auf den *Stockholm-Syndrom-Anzeiger*.



Die Hauptforderungen

Es kann immer nur 1 Hauptforderung aufgedeckt sein – sobald du eine zweite Hauptforderung aufdeckst, wird die zuerst aufgedeckte Hauptforderung vom Spiel entfernt.

Eine erfüllte Hauptforderung wird nicht entfernt und kann beliebig oft erfüllt werden.



IMPRESSUM

Autor: A.J. Porfirio

Illustrationen und Grafik: Kristi Kirisberg,
Ivan Pushkov

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.

