

AUF DER FLUCHT HINTERGRUNDGESCHICHTE

Du wickelst dein Sandwich nur lose in etwas Papier und wirfst dir eine Jacke über, während du aus der Tür hechtest. Vor wenigen Minuten wurdest du informiert, dass der Drogenboss Gonzalo Herrera heute morgen einen Undercover Cop aus dem Drogendezernat erschossen hat und auf der Flucht ist. Sein Mittel der Flucht: Er hat einen Bus voller Unschuldiger in seiner Gewalt. Er ist wohl auf dem Weg zur Grenze



nach Mexiko, vermutlich um sein hart erarbeitetes Drogenimperium zu retten. Du musst nun eine Möglichkeit finden, den Bus anzuhalten und die Geiseln zu befreien, oder dir etwas einfallen lassen (etwas Riskantes), um diese harte Probe deines Könnens zu meistern.

NEUES SPIELMATERIAL

SPIELAUFBAU
2 Gonzalo-Hauptforderungen

Der Drogenboss Gonzalo Herrera hat heute morgen einen Undercover-Cop aus dem Drogendezernat erschossen und ist nun auf der Flucht. Sein Mittel der Flucht: Er hat einen Bus voller Unschuldiger in seiner Gewalt und ist auf dem Weg nach Mexiko. Du musst nun eine Möglichkeit finden, den Bus anzuhalten und die Geiseln zu befreien, oder dir etwas einfallen lassen (etwas Riskantes), um diese harte Probe deines Könnens zu meistern.

1 Geiselnnehmerkarte

TAKTIK: UMLEITUNG

Wurf den aktuellen Ort ab. Du darfst den Bus, wenn möglich, auf **Angeltaten** drehen.

Wurf den aktuellen Ort ab.

Wurf die oberste rote Eskalationskarte ab.

Wir brauchen irgendeine Ablenkung. Wir müssen ihn eine andere Route nehmen lassen!

2 Verhandlungskarten
Taktik

HAUPTFORDERUNG

VEN BRAUCHEN WAS SCHWELLERES ...

Bezahle 4 in der Verhandlungsphase, wenn der Bus **Angeltaten** hat, um die Forderung zu erfüllen. **EMMALIGES VORTEIL**

ERNEUERTE VORTEIL

phase eine Karte ab. Du darfst den Bus, wenn möglich, auf **Angeltaten** drehen. Du darfst den Bus, wenn möglich, auf **Angeltaten** drehen. Du darfst den Bus, wenn möglich, auf **Angeltaten** drehen.

3 Karten Hauptforderung

STOP ANGEHALTEN

Gonzalo Herrera hat den Bus angehalten. Du darfst den Bus, wenn möglich, auf **Angeltaten** drehen.

UNTERWEGS

1 Karte Der Bus

IN DER WÜSTE

In der Kaufphase kannst du keine Verhandlungspunkte ausgeben und sie werden nicht auf 0 gesetzt. Du kannst nicht mehr als 1 Verhandlungspunkte haben.

4 Ortskarten

AUF DER FLUCHT

„Schreie, ich muss hier weg!“

Drehe den Bus, wenn möglich, von **Angeltaten** auf **Unterwegs**. Ziehe die nächste Ortskarte und lege sie offen auf den Stapel. Ziehe 1 weitere Eskalationskarte und führe sie aus.

3 rote Eskalationskarten

GONZALO HERRERA

- Gewinne eine Partie, in der alle 4 Orte aktiv waren.
- Gewinne, indem du **Grenze** öffnen erfüllst.
- Gewinne eine Partie, in der in der Stadt 1 Geiseln genommen wurde.
- Verwende beide Taktik-Verhandlungskarten in 1 Runde.
- Der Bus hat bis Runde 3 mind. 1x **Angeltaten**.

Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am **A4** links unten auf jeder Karte.

1 Erfolge-Karte

AUFTAUF

Erfülle diese Forderung: Der Bus **Angeltaten** hat, um dein **EMMALIGES VORTEIL** zu erhalten.

ERNEUERTE VORTEIL

NACHTEIL


Der Bus, wenn möglich, auf **Unterwegs** drehen. Du darfst den Bus, wenn möglich, auf **Angeltaten** drehen. Du darfst den Bus, wenn möglich, auf **Angeltaten** drehen.

Neue allgemeine Karten
1 neue goldene Eskalationskarte

Mit **Auf der Flucht** erhältst du einen neuen 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: Die neue **allgemeine Karte** kannst du einfach dem Grundspiel hinzufügen.

SO SPIELST DU MIT DER ERWEITERUNG AUF DER FLUCHT

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Nimm vor dem Spielaufbau alle Karten mit  und lege sie bereit bzw. mische sie in ihre entsprechenden Stapel. Die 2 roten Eskalationskarten *Auf der Flucht* legst du zunächst beiseite.

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

2. Mische den Stapel der Ortskarten und lege sie verdeckt bereit. Ziehe die oberste Karte und lege sie offen zurück auf den Stapel der Ortskarten: Das ist der **aktuelle Ort**. Dann nimm die Karte *Der Bus* und lege sie **neben** den Stapel der Ortskarten. Achte darauf, dass die Seite **UNTERWEGS** offen liegt.

7. Lege die *Taktik*-Verhandlungskarten ebenso in die *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten*.

8. Nimm zuletzt die 2 beiseite gelegten Karten *Auf der Flucht* und mische sie zusätzlich mit in den Stapel der 10 roten Eskalationskarten.

DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

DIE ORTSKARTEN

Die Ortskarten stellen besondere Regeln dar. Solange der *aktuelle Ort* offen liegt, gilt seine Regel.

Liegt kein Ort offen, gilt keine spezielle Regel. Sind alle 4 Ortskarten gespielt worden bzw. ist der Stapel der Ortskarten leer, kann kein neuer Ort aufgedeckt werden. Musst du eine Ortskarte abwerfen, legst du sie zurück in die Schachtel – sie ist aus dem Spiel.

DER BUS

Der Bus hat zwei Seiten: Er ist entweder *Unterwegs* oder hat *Angehalten*. Karteneffekte erlauben oder verlangen, dass du den Bus auf die jeweils andere Seite umdrehst.

Ist der Bus dann ...

UNTERWEGS

Lege den *Bus* **neben** den Stapel der Ortskarten. Gibt es einen aktuellen Ort, gilt seine Sonderregel. Beachte auch den Effekt des Busses!



ANGEHALTEN

Lege den *Bus* als oberste Karte **auf** den Stapel der Ortskarten. Damit verdeckt er, wenn möglich, den aktuellen Ort. Die Sonderregeln des aktuellen Ortes gelten nicht mehr, bis der Bus wieder *Unterwegs* ist.



HINWEISE ZU SPEZIELLEN KARTEN

Taktik: Umleitung

Du kannst diese Verhandlungskarte nicht wie üblich mit Verhandlungspunkten kaufen. Stattdessen musst du 3 Verhandlungskarten verdeckt ausspielen, ohne sie dabei zu nutzen. Du darfst diese Karte auch kaufen, wenn deine Verhandlungspunkte negativ sind.



IMPRESSUM

Autor: Mikołaj Laczynski
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.

