

# DER AUTOMA-KULT HINTERGRUNDGESCHICHTE

Die Stille war ganz angenehm. Du hast dein Familienleben genossen und sonntags Brettspiele gespielt. Was will man mehr? Als dich die Einsatzzentrale im Morgengrauen anrief, hattest du schon geahnt, dass es nicht einfach werden würde. Irgendwo im Nirgendwo hat sich ein Kult verschätzt. Sie nennen sich die Automa. Das FBI hat ihren Stützpunkt schon die ganze Nacht lang belagert – und es ist verwickelt: Geiselnnehmer und Geiseln sind hier



praktisch identisch: Du musst die Geiseln – die Mitglieder des Kultes – befreien, doch sie selbst sind die Geiselnnehmer. Wer wird dabei sterben, wen wirst du überzeugen können?

## NEUES SPIELMATERIAL

**SPIELAUFBAU!**  
1 Automa-Hauptforderung (offen)  
1 Automa-Fluchtforderung (verdeckt)

**Allgemeine Sonderregel**  
Am Ende jeder Eskalationsphase: Schiebe den aktiven Geiselnnehmer unter den Stapel.

Der Automa-Kult ist überzeugt, dass sich die gesamte Kistenra in einer Kugel abspielt, die sie *ArmaSphära* nennen. Dort ist alle Kistenra in perfekter Ordnung, die nur von menschlicher Individualität und Willensfreiheit zerstört wird. Die Kultführer wachsalten sich, im ewigen Kreis als Spitzhörnchen von Automa, dem Schöpfer und Takgeber, ab. Das FBI hat den Automa-Kult schon länger unter Beobachtung. Ein akuter Terror-Verdacht erfordert aber einen sofortigen Eingriff.



**HAUPTFORDERUNG**

**SCHLANGE ÜBER DEN UNGLÄUBIGEN**

**HAUPTFORDERUNG**

„Der *Seruant* hat bis 5 Uhr Zeit, öffentlich seine ketzerischen Aussagen über uns zurückzunehmen!“

Bezahle **4** in der Verhandlungsphase, um die Forderung zu erfüllen. Du musst diese Forderung sofort erfüllen, wenn *Erbeuter Kultführer* befreit oder geötet wird. Ist diese Hauptforderung nicht erfüllt, wenn der Wendepunkt ausgeführt wird.

**ENMALIGER VORTEIL:**  
Karte abwerfen.

1 Karte Hauptforderung

**FLUCHTFORDERUNG**

**BEGRÄDIGUNG**

**FLUCHTFORDERUNG**

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

**ENMALIGER VORTEIL:**  
Du musst in dieser Verhandlungsphase keine Kampfhandlungen durchführen.

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

1 Karte Fluchtforderung

**DER AUTOMA-KULT**

- 1 Gewinne, wenn das Gefahrentrennt auf 0 steht.
- 1 Der Geiselnnehmer *Militäre Kultführer*in wurde geötet.
- 1 Befreie alle Geiselnnehmer, die eine Waffe abgebildet haben.
- 1 Befreie den Sanftmütigen oder Herzerguten Kultführer entsetzt.
- 1 Erfülle die Hauptforderung mit Verhandlungspunkten.

1 Erfolg-Karte

**Effiziente Ablenkung**

1

Für den Rest der Verhandlungsphase muss die keine Kampfhandlungen durchführen.

Für die nächste Anschauungs-Karte muss die keine Kampfhandlung durchführen.

„Dieser Journalist ist einfach durch die Abpernung gebrochen - das war Zufall, das schwinde ich!“

3 Verhandlungskarten

9 *Automa*-Geiselnnehmerkarten (davon 1 mit Spielaufbau-Anweisungen)

Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am **A5** links unten auf jeder Karte.



Mit *Der Automa-Kult* erhältst du einen neuen Geiselnnehmer für *Der Unterhändler* (genau genommen sogar 9!).

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

# SO SPIELST DU MIT DER ERWEITERUNG DER AUTOMA-KULT

## ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Nimm vor dem Spielaufbau alle Karten mit  und lege sie bereit. Achtung: Den *Komplizen* brauchst du hier nicht – lege ihn zurück in die Schachtel.

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

2. Nimm die Automa-Geiselnahmer-Karten und suche die Karte mit dem Spielaufbau-Anweisungen heraus. Baue das Spiel wie angegeben auf. Dann mische alle Automa-Geiselnahmerkarten zusammen und lege sie als offenen Stapel auf das Geiselnahmer-Feld auf dem Unterhändlertableau.

Verwende nicht die normalen Fluchtforderungen, sondern ausschließlich die 1 Automa-Fluchtforderung.

7. Lege die 3 Automa-Verhandlungskarten in die *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten*.

## DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

### DIE AUTOMA-GEISELNEHMER

Sie sind sowohl Geiselnahmer als auch die Geiseln. Jedes Mal, wenn du eine Geisel befreist oder eine Geisel getötet wird, entfernst du ebenso die oberste Karte des Stapels der Automa-Geiselnahmer.

Die oberste Karte dieses Stapels ist ebenso stets der **aktive Geiselnahmer**. Beachte Effekte, die durch den **aktiven Geiselnahmer** gelten oder die gelten, wenn ein Geiselnahmer **zum aktiven Geiselnahmer** wird.

**Am Ende jeder Eskalationsphase:** Schiebe den aktiven Geiselnahmer unter den Stapel.

### Ausschleusung und Kampfhandlungen

In dieser Erweiterung kannst du **keine** Geiseln befreien, wenn das **Gefahrenniveau unter 0** fällt! Stattdessen erhältst du einfach für jeden Punkt, den das Gefahrenniveau unter 0 fällt, .

Geiseln können ausschließlich über Karteneffekte mit -Symbolen befreit werden.

Verhandlungskarten mit einem solchen Karteneffekt werden hier **Ausschleusungs-Karten** genannt.

Immer wenn du eine **Ausschleusungs-Karte** spielst, musst du zuerst eine **Kampfhandlung durchführen**, bevor du die Karte weiter ausführst.

Um eine **Kampfhandlung** durchzuführen, mache einen **Bedrohungswurf**:

+ = Nichts Negatives passiert.

  = 

### -Symbole und -Effekte

Immer wenn eine Geisel befreit wird, entferne zusätzlich die oberste Karte vom Stapel der Automa-Geiselnahmer. Tue das ebenfalls, wenn eine Geisel getötet wird oder ein Karteneffekt sagt, dass der Geiselnahmer getötet wird.

Vergiss dabei auch nicht, eine Geisel in den **GETÖTET**- bzw. **BEFREIT**-Bereich auf dem Unterhändlertableau zu verschieben!

Die neue oberste Karte wird sofort zum **neuen aktiven Geiselnahmer**.

## HINWEISE ZU SPEZIELLEN KARTEN

*Darf ich bitte mit ... sprechen?*



Du kannst diese Verhandlungskarte nutzen, um den aktiven Geiselnahmer zu wechseln. Durchsuche dafür den Stapel der Automa-Geiselnahmer nach 1 Karte deiner Wahl und lege sie als neuen aktiven Geiselnahmer zuoberst auf den Stapel. Dadurch soll jedoch die Reihenfolge der anderen Geiselnahmer nicht verändert werden!

## ALLGEMEINE HINWEISE

Karteneffekte, die neue Geiseln **IN GEFANGENSCHAFT** bringen, erhöhen stattdessen das Gefahrenniveau um 1 Punkt pro Geisel, die neu dazu kommen würde.

## IMPRESSUM

**Autoren:** Morten Monrad Pedersen  
**Illustrationen und Grafik:** Ivan Pushkov

Anleitung aufbewahren!

**Deutsche Ausgabe**  
**Grafikdesign:** atelier198  
**Realisation:** Benjamin Schönheiter



www.FROSTEDGAMES.de  
@FrostedGames

© 2020 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.

