FAMILIENDRAMA HINTERGRUNDGESCHICHTE

Als Familienmensch bist du besonders sensibel für diese besonderen Familiendramen, die auch dir näher gehen, als sie es sollten. Ein Familiendrama wie aus dem Nachmittagsfernsehen – leider sehr real: Tina und Clyde Stamos haben 2 Kinder entführt. Der kleine Junge und das kleine Mädchen sind die Kinder aus Clydes früherer Ehe mit Sandra Stamos. Als Clyde das Sorgerecht für seine Kinder verloren hat und er in eine tiefe





Depression gestürzt ist, hat seine große Schwester Tina eine Entführung geplant. Tina ist hochgefährlich und instabil. Sie lebt seit Jahren im Sumpfgebiet des *Becker* Swamp. Es wird schwer, sie und die Kinder dort ausfindig zu machen.

NEUES SPIELMATERIAL



2 Geiselnehmerkarten

Bringt sie weg von hief o Jedereit spielbar.
Verhindert i Dam lege diese ODER 1 andere Sandra-Verhandlung karte zurrück in die Schachtel.

**Dar brings mehn. Die Stanztien zuisrität in die Schachtel.

**De brings mehn. Die Stanztien zuisrität in die Schachtel.

**De brings mehn. Die Stanztien zuisrität in die Schachtel.

Se minere bitte hier weg

4 Verhandlungskarten "Sandra"



3 rote Eskalationskarten



3 goldene Eskalationskarten



6 Sumpfplättchen



1 Karte des Sumpfgebietes *Becker Swamp*



1 Erfolge-Karte

1 Karte Die Kinder



Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am A6 links unten auf jeder Karte.



Mit *Familiendrama* erhältst du eine neue Geiselnehmer-Erweiterung für *Der Unterhändler*.

Jede neue Geiselnehmer-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 FAMILIENDRAMA

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Nimm vor dem Spielaufbau alle Karten mit (2) und lege sie bereit bzw. mische sie in ihre entsprechenden Stapel. Verwende nicht die üblichen goldenen Eskalationskarten. Lege diese zurück in die Schachtel. Du benötigst nur die Karten aus dieser Erweiterung für den Wendepunkt.

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. Die beiden Geiselnehmer sind beide aktiv. Lege Clyde und Tina offen aus. Platziere die Karte *Becker Swamp* daneben, mische die 6 Sumpfplättchen und platziere sie verdeckt auf dieser Karte. Lege dann ebenso die Karte *Die Kinder* offen daneben aus. Platziere 2 Geiseln auf der Karte das sind die beiden Kinder.
- 7. Lege die *Sandra*-Verhandlungskarten ebenso in die *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten*. Eine dieser Karten ist eine ①-Karte nimm sie direkt auf die Hand.
- **8**. Mische die 3 goldenen Eskalationskarten dieser Erweiterung, ziehe 1 davon und lege sie verdeckt auf das Feld der Eskalationskarten. Lege die übrigen Karten zurück in die Schachtel.

Ziehe nur 7 rote Eskalationskarten und mische die 3 aus dieser Erweiterung mit in den Stapel, bevor du ihn verdeckt ablegst.

DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

TINA UND CLYDE

Tina und Clyde sind beide aktiv! Du kannst aber Tina erst töten oder festnehmen, wenn du Clyde getötet oder festgenommen hast (und du zuvor beide Kinder gefunden UND BEFREIT hast).

Um zu gewinnen musst du Tina UND Clyde getötet oder festgenommen haben.

Achtung: Sobald auch nur 1 Geisel getötet würde, führen die Effekte von Clyde und Tina dazu, dass du stattdessen sofort das Spiel verlierst! Das gilt auch, wenn du durch einen Spieleffekt weitere Geiseln **IN GEFANGENSCHAFT** erhältst, die thematisch natürlich nicht die Kinder sind.

DIE KINDER

Du bist auf der Suche nach den Kindern. Diese sind irgendwo im Sumpfgebiet *Becker Swamp* versteckt. Solange du nicht **beide** Kinder gefunden hast, gilt: Immer wenn eine Geisel **BEFREII** werden würde, **darfst** du stattdessen ein verdecktes Sumpfplättchen aufdecken und es ausführen.

Wenn du ein Kind findest, stelle dessen Geisel von der Karte auf IN GEFANGENSCHAFT. Du hast das Kind zwar gefunden, aber noch nicht befreit!



Autor: Kevin Wilson Illustrationen und Grafik: Ivan Pushkov Anleitung aufbewahren!

Deutsche Ausgabe Grafikdesign: atelier198 Realisation: Benjamin Schönheiter



© 2020 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr, 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter de Lizenz von Van Ryder Games, Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

