

MIGRÄNE HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ein schwieriger Fall. Im Bezirkskrankenhaus ist eine Situation eskaliert – Samuel Luca, der dort wegen Medikamentenmissbrauch behandelt wird, hat mit seiner Freundin Geiseln genommen. Das ist leider nicht das einzige Problem, vor dem du heute stehen wirst. Die Symptome des Entzugs machen den früher bereits als gewalttätig aufgefallenen Samuel zu



einer tickenden Zeitbombe. Die Polizei war bisher ohne Erfolg, weil seine schweren Migräne-Anfälle, die durch den Entzug ausgelöst wurden, jegliche sinnvolle Unterhaltung unterbunden haben.

NEUES SPIELMATERIAL

SPIELAUFBAU
1 Samuel-Hauptforderung
1 Samuel-Fluchforderung

Samuel ist hier im Bezirkskrankenhaus, weil er Probleme mit Medikamentenmissbrauch hatte. Das ist leider nicht sein einziges Problem – er war schon immer aufbrausend und eher gewalttätig veranlagt und die Symptome der Entzugs machen ihn nicht zu einer angenehmeren Gestalt. Mit der Hilfe seiner Freundin hat er nun Geiseln genommen und möchte nur noch hier raus. Die Polizei war bisher ohne Erfolg, weil seine schweren Migräne-Anfälle, die durch den Entzug ausgelöst wurden, jegliche sinnvolle Unterhaltung unterbunden haben.

1 Geiselnnehmerkarte

VERHANDLUNGSKARTEN

Ich habe Medikamente für dich

Drehe Migräneattacke um.

„Beruhige dich... ich habe was für dich. Du wirst du dich in einigen Minuten schon deutlich besser fühlen.“

5 Verhandlungskarten

ESKALATIONS- UND GEISELNEHMERKARTEN

WIE KÄFER UNTER DER HAUT

„Ich... ich kann es kaum beschreiben. Es kratzt/wir wie meine Haut. Es fühlt sich so widerlich an!“

Drehe Endlich schmerzfrei um.

Ist Migräneattacke aber bereits aktiv, ziehe die nächste rote Eskalationskarte und führe sie aus. Dann nimm die Wie Käfer unter der Haut zurück in die rote Eskalationskarten (außer es gibt keine mehr, dann wird diese Karte ab).

4 rote Eskalationskarten

HAUPTFORDERUNG

MEINER FREUNDIN DARF NICHTS PASSIEREN

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

Vorteil 1 Vorteil 2

GEISELNEHMER

Zu Beginn jeder Verhandlungsphase

2 Karten
Hauptforderung

FLUCHT

FLUCHTGEISSELNEHMER

Ein flottes Schlittchen

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

Vorteil 1 Vorteil 2

NACHTEIL

Der Geiselnehmer erkrankt am Ende dieser Verhandlungsphase und du verlierst das Spiel.

2 Karten
Fluchtforderung

MIGRÄNEATTACKE

Forderungen können nicht erfüllt werden. Zu Beginn jeder Verhandlungsphase, sobald die Schmerzen ein 1 sind, nimm den neuen Effekt zu.

TÖDLICHE SCHMERZEN

Schmerzfrei das Spiel und die verlorene die Spiel

BRÜTLICHE SCHMERZEN

GEISELNEHMER

STARKE SCHMERZEN

NERVENDE SCHMERZEN

Beide für die Regeln des Spiels, aber wenn die Karte abgeworfen wird, wird sie nicht.

1 Karte
Migräneattacke/
Endlich schmerzfrei

MIGRÄNE

- Gewinne, nachdem du Wie Käfer unter der Haut zurückzuziehen musstest.
- Erhalte Vorteil 1, während das Gebahrenwachen im roten Bereich ist.
- Gewinne mit einem selbst zusammengestellten Verhandlungskartenset.
- Gewinne, ohne dass weitere Geiseln in GEFANGENSCHAFT geraten.
- Gewinne, während Sammy eine Migräneattacke hat.

1 Erfolgskarte


Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am **A8** links unten auf jeder Karte.

Mit **Migräne** erhältst du eine neue Geiselnnehmer-Erweiterung für **Der Unterhändler**.

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 MIGRÄNE

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Nimm vor dem Spielaufbau alle Karten mit  und lege sie bereit.

Entferne alle Nebenforderungen aus deinem Satz der roten Eskalationskarten und verwende nur diejenigen aus dieser Erweiterung!

Verwende ebenso nur die Fluchtforderungen dieser Erweiterung!

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

2. Lege die *Migräneattacke* neben dem Geiselnnehmer offen aus. Platziere 1 Geiselfigur aus der Schachtel auf dem Feld mit der Figur.

7. Lege die Verhandlungskarten dieser Erweiterung mit in die *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten*.

8. Lege die rote Eskalationskarte *Wie Käfer unter der Haut* zunächst beiseite. Nachdem du den Stapel fertig gebaut hast, mische sie in die roten Eskalationskarten.

DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

MIGRÄNEATTACKE UND ENDLICH SCHMERZFREI

Die Besonderheit dieser Erweiterung ist Sammys furchtbare Migräne. Solange die *Migräneattacke* aktiv ist, darfst du **keinerlei** Forderungen erfüllen.

Ebenso werden seine Schmerzen schlimmer. Zu Beginn jeder **VERHANDLUNGSPHASE** erhöhst du stets die Schmerzen und wendest den neuen Effekt an. Erreichen die Schmerzen das höchste Niveau, kannst du dadurch sogar verlieren.

Gelingt es dir Sammy *Endlich schmerzfrei* zu machen, darfst du wie üblich Forderungen erfüllen. Vorher musst du aber einen **Täuschungswurf** machen. Er bestimmt, welchen **Vorteil** du von der erfüllten Forderung tatsächlich erhältst!

Täuschungswurf

Wirf 1 Verhandlungswürfel. Welches Ergebnis du dabei erzielen musst, um jeweils **Vorteil 1** zu erhalten, hängt vom aktuellen Gefahrenniveau ab. Gelingt es dir nicht, das erforderte Würfelergebnis zu erzielen, erhältst du stattdessen **Vorteil 2**.

IMPRESSUM

Autor: Mike Martins

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.

