

FRAGEN, ANMERKUNGEN & ERRATA (STAND 02.11.2023)

Für *Der Unterhändler* gibt es inzwischen 2 Grundspiele, 14 kleine Erweiterungen und die Karriere-Box. Über so viele Anleitungen und Karten haben sich dann doch ein paar kleine Ungenauigkeiten eingeschlichen.

In diesem Dokument findet ihr Folgendes:

- Fragen und ihre Antworten: Hier findet ihr häufig gestellte Fragen und ihre Antworten.
- Klarstellungen: Ist etwas ungenau formuliert oder möchten wir etwas einfacher erklären? Dann findet ihr es hier.
- Korrekturen: Es gab einen Fehler? Dann findet ihr das in diesem Abschnitt.

DER UNTERHÄNDLER

FRAGEN UND ANTWORTEN

Frage: Was passiert, wenn ich mehr als 4 Forderungen habe?

Antwort: Du kannst jederzeit mehr als 4 Forderungen haben. Die Felder oben am Spielplan, sind nur ein Vorschlag, wo du bis zu 4 Karten hübsch unterbringen kannst. Es stellt keine Begrenzung dar.

Frage: Was passiert, wenn ich eine Eskalationskarte in der Verhandlungsphase ohne Effekt abwerfen soll, aber keine mehr dort liegt, weil ich in der letzten Verhandlungsphase bin? Habe ich dann verloren?

Antwort: Nein, der Stapel der Eskalationskarten ist zwar eine Art „Timer“, aber nur um die Anzahl an Runden zu begrenzen. Kannst du keine Karte mehr abwerfen, passiert nichts. Spiele einfach weiter – wir drücken die Daumen, dass du noch gewinnst!

ERRATA

Karte: Situation am Siedepunkt (Eskalationskarte)

Korrektur Text: „Wirf 1 Verhandlungswürfel. Ist die Zahl kleiner oder gleich dem aktuellen Gefahrenniveau? Dann: “

Karte: 10 Millionen Euro (Hauptforderung von Lilly)

Korrektur Permanenter Nachteil: Minus 1 Würfel

A2 - DIE PETERSON-ZWILLINGE

FRAGEN UND ANTWORTEN

Frage: Was passiert, wenn ich zuerst Dolph und dann Rolph töte, aber noch Geiseln da sind?

Antwort: Dann kommt ausnahmsweise der Komplize ins Spiel, auch wenn dieser bei diesen Geiselnemern eigentlich nicht im Spiel ist.

A4 - AUF DER FLUCHT

ERRATA

Karte: Die Stadt (Ortskarte)

Korrektur Text: Wirf zu Beginn jeder Eskalationsphase 1 Verhandlungswürfel. Bei 1/2: Platziere 1 neue Geisel in Gefangenschaft.

A5 - DER AUTOMA-KULT

FRAGEN UND ANTWORTEN

Frage: Habe ich sofort gewonnen, wenn der Geiselpool leer ist oder brauche ich noch einen weiteren Effekt „Geisel befreien“?

Antwort: Du hast dann sofort gewonnen.

KLARSTELLUNG

Karte: Darf ich bitte mit ... sprechen?

So funktioniert die Karte ganz korrekt: Nachdem du eine Karte herausgesucht und oben auf den Stapel gelegt hast, lege alle Karten, die vorher über dieser Karte lagen, in der gleichen Reihenfolge unter den Stapel.

A6 - FAMILIENDRAMA

KLARSTELLUNGEN

Anleitung: Neues Spielmateriel

Klarstellung: Es gibt 8 Sumpflättchen, nicht nur 6.

ERRATA

Karte: *Clyde Stamos - Sonderregeln*

Korrektur: Statt „befreit“ sollte hier natürlich „gefunden“ stehen.

A7 - MITTEN INS HERZ

KLARSTELLUNG

Anleitung: Änderungen beim Spielaufbau

Klarstellung für Punkt 9: Die Karte *Erzrivale* wird nur ausgelegt, nicht direkt ausgeführt. Sie ist ab jetzt aktiv.

D1 - NEUE FORDERUNGEN

ERRATA

Karte: *Taktik-Verhandlungskarte „Netz-Absicherung“*

Korrektur: Die Karte kostet 3 Verhandlungspunkte. Die Ersatzkarte zum selbst Ausdrucken findet ihr unter https://frostedgames.de/wp-content/uploads/2022/10/Unterhandler_D1_Ersatzkarte_S8.pdf.

ERRATA

Karte: Kartentrenner A3

Klarstellung: Die Fluchtforderung *Begnadigung* steht fälschlicherweise auf diesem Kartentrenner. Sie stammt aus der Erweiterung A5 und ist auf dem entsprechenden Kartentrenner korrekt aufgelistet.

KLARSTELLUNG

Karte: *Finale 3 Prolog*

Korrektur: Statt „Finale 2“ muss hier natürlich „Finale 3“ stehen.