

DER UNTERHÄNDLER

VERBRECHENSWELLE

ANLEITUNG

„Er hat Geiseln genommen!“, informiert dich die entsetzte Stimme über die eskalierte Situation. Der Ernstfall ist eingetroffen: Unschuldige Menschen sind in die Gewalt eines Geiselnehmers geraten und du begibst dich auf den Weg zur Kommandozentrale. Jede Sekunde ist kostbar, denn das Leben der Geiseln hängt am seidenen Faden. Der Leiter des Krisenstabs erklärt dir eilig die Situation – und dann gehst du ans Telefon: Der mentale Zweikampf beginnt ...

SPIELMATERIAL

3 Geiselnahmerkarten
(Joseph Dawn, Josefina Hernandez, Liliana)



Vorderseite

Rückseite

1 Komplizenkarte



Vorderseite

Rückseite

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

6 Karten Hauptforderung
(3x Joseph Dawn, 3x Josefina Hernandez)



Vorderseite

Rückseite



1 Unterhändlertableau

27 Eskalationskarten (davon: 21 rote und 6 goldene)

5 Karten *Fluchtforderung*



Vorderseite

Rückseite



Vorderseite

Rückseiten

22 Verhandlungskarten



Vorderseite

Rückseite



1 Gefahren-niveau-Anzeiger



1 blauer Verhandlungspunktmarker



5 Verhandlungswürfel



15 Geiseln

SPIELAUFBAU

1. Lege das **Unterhändler**tableau vor dir aus.
Lasse außenherum Platz für weitere Karten.

2. Wähle den Geiselnnehmer für diese Partie. Auf der Rückseite der Geiselnnehmerkarte befindet sich die Information für den Spielaufbau.



Dann:

- Platziere so viele Geiseln **IN GEFANGENSCHAFT** auf dem Unterhändlertableau, wie angegeben, und lege den Rest zurück in die Schachtel.
- Setze den Anzeiger für das Gefahrenniveau auf die Position wie angegeben.



Nimm dir die Karten der **Hauptforderungen dieses Geiselnnehmers** und mische sie. Ziehe dann verdeckt so viele Karten, wie angegeben und platziere sie **verdeckt** oberhalb des Unterhändlertableaus zu den **Forderungen**. Verfahre genau so mit den allgemeinen Karten der **Fluchtforderungen, wenn** der Geiselnnehmer das verlangt.



HINWEIS: *Fluchtforderungen*, im Gegensatz zu *Hauptforderungen*, sind nicht Geiselnnehmer-spezifisch.



Lege die übrigen *Haupt- und Fluchtforderungen* verdeckt und unesehen zurück in die Schachtel.



3. Lege dir die 5 Verhandlungswürfel in Reichweite bereit.

4. Lege die Geiselnahmerkarte nun mit der Vorderseite nach oben links an das Unterhändler-tableau. Lies nun die **Sonderregeln** deines Geiselnahmers!



5. Nimm die Komplizenkarte und schiebe sie so unter den Geiselnahmer, dass sie nicht sichtbar ist.

6. Lege den Verhandlungspunktemarker auf das Feld 0 der Verhandlungspunkteleiste.



7. Nimm die Verhandlungskarten und sortiere die Vorderseiten nach ihrem Namen und ihren Kosten.



Name der Karte
Kosten der Karte in Verhandlungspunkten

Bilde nun eine **Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten**, indem du die Karten in 2 Reihen mit aufsteigenden Kosten sortierst. Karten mit gleichem Namen bilden jeweils 1 Stapel.

HINWEIS: Beispielsweise gibt es 3 unterschiedliche Stapel mit 2-Karten ...

Die 6 0-Verhandlungskarten nimmst du dabei gleich auf deine Hand. Das ist deine **Starthand**.



8. Mische die **goldenen Eskalationskarten**, ziehe 1 davon und lege sie **verdeckt** auf das Feld der Eskalationskarten. Lege die übrigen verdeckt und unbesehen zurück in die Schachtel.

Dann mische die **roten Eskalationskarten**, ziehe 10 davon und lege sie **verdeckt** auf die goldene Eskalationskarte auf dem Unterhändlertableau.



Auch hier legst du die übrigen Karten verdeckt und unbesehen zurück in die Schachtel.



Jetzt bist du bereit für den härtesten Job der Welt!

SPIELZIEL

Mit cleverem Ausspielen deiner Verhandlungskarten, versuchst du den Geiselnnehmer aufzuhalten, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Du **gewinnst sofort**, wenn:

- keine Geiseln mehr **IN GEFANGENSCHAFT** sind
- UND**
- mindestens die Hälfte der Geiseln **BEFREIT!** sind
- UND**
- der Geiselnnehmer getötet wurde ODER sich ergeben hat und festgenommen wird.

ACHTUNG: Effekte auf Karten können diese Bedingungen verändern. Der Text auf den Karten hat dann Vorrang.

Beispiel: Du kannst eine Partie gegen Jacob Adams auch gewinnen, wenn du seine Hauptforderung Medizinische Versorgung erfülltst.

Du **verlierst sofort**, wenn:

- mehr als die Hälfte der Geiseln **GETÖTET!** wurden
- ODER**
- der Geiselnnehmer entkommt
- ODER**
- du in der Eskalationsphase keine Karten mehr ziehen kannst.

DAS UNTERHÄNDLERTABLEAU

Das Unterhändlertableau ist deine Kommandozentrale. Es zeigt dir 3 wichtige Informationen an:

1. VERHANDLUNGSPUNKTE

Die halbrunde Skala für Verhandlungspunkte ist ein bisschen wie dein „Bankkonto“. Der **Verhandlungspunktemarker** zeigt dir an, wie viele Verhandlungspunkte du in **einer Runde** aktuell verdient hast. Wenn du im Laufe einer Runde Verhandlungspunkte



erhältst oder **verlierst**, bewegst du den Marker einfach die entsprechende Anzahl an Feldern. Es sind auch mehr als 12 oder weniger als -4 möglich, aber das kommt nur sehr selten vor.

Mit den Verhandlungspunkten wirst du im Verlauf des Spiels neue **Verhandlungskarten** auf deine Hand kaufen oder *Forderungen* erfüllen.

2. DAS GEFAHRENNIVEAU

Das **Gefahrenniveau** zeigt die aktuelle Stimmung des Geiselnehmers an. Das Gefahrenniveau geht von **0** bis **7**.

- Für **jeden** Punkt, den das Gefahrenniveau **unter 0** fällt, **BEFREIST!** du 1 Geisel (siehe Punkt 3) und setzt das Gefahrenniveau wieder auf 0.



- Für **jeden** Punkt, den das Gefahrenniveau **über 7** steigt, wird 1 Geisel **GETÖTET!** (siehe Punkt 3) und du setzt das Gefahrenniveau wieder auf 7.



Das aktuelle Gefahrenniveau zeigt dir auch die Anzahl Verhandlungswürfel für den **Bedrohungswurf** an (mehr dazu auf S.9).

Beispiel: Das Gefahrenniveau ist 0. Dir gelingt es, es um 2 zu senken. Du **BEFREIST!** 1 Geisel, setzt das Niveau wieder auf 0, dann **BEFREIST!** du noch 1 Geisel und setzt das Niveau wieder auf 0.

3. DIE GEISELN

Zu Beginn einer Partie befinden sich alle Geiseln **IN GEFANGENSCHAFT**.

- Immer wenn du 1 Geisel **BEFREIST!**, nimmst du 1 Figur **IN GEFANGENSCHAFT** und verschiebst sie nach links in den **BEFREIT!**-Bereich.
- Immer wenn 1 Geisel **GETÖTET!** wird, nimmst du 1 Figur **IN GEFANGENSCHAFT** und verschiebst sie nach rechts in den **GETÖTET!**-Bereich.

Wird eine Geisel **BEFREIT!** oder **GETÖTET!**, aber es befindet sich keine mehr **IN GEFANGENSCHAFT**, folgst du stattdessen der Anweisung auf dem Unterhändlertableau.

SPIELABLAUF

Du spielst eine Partie **DER UNTERHÄNDLER** über mehrere Runden.

Eine Runde besteht aus diesen 3 Phasen:

1. DIE VERHANDLUNGSPHASE

2. DIE KAUFPHASE

3. DIE ESKALATIONSPHASE

1. VERHANDLUNGSPHASE

In der **VERHANDLUNGSPHASE** spielst du Verhandlungskarten von deiner Hand aus, um den Geiselnahmer und die Situation zu beeinflussen.

Achte dabei darauf, deinen Spielbereich **getrennt** von der *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten* zu halten! Auf diese Karten wirst du erst in der **KAUFPHASE** Zugriff haben.

Jede **Verhandlungskarte** kannst du auf 1 von 2 unterschiedlichen Arten ausspielen:

- A) Spiele die Karte **offen** vor dir in deinen Spielbereich aus und mache einen **Bedrohungswurf** (siehe S.9). Führe den **Effekt** des Bedrohungswurfes aus.
- B) Spiele die Karte **verdeckt**, um **1 Verhandlungspunkt** zu erhalten.



DER BEDROHUNGSWURF

GEFAHRENNIVEAU 0-1
DU WÜRFELST 3
VERHANDLUNGSWÜRFEL.



GEFAHRENNIVEAU 2-6
DU WÜRFELST 2
VERHANDLUNGSWÜRFEL.

GEFAHRENNIVEAU 7
DU WÜRFELST 1
VERHANDLUNGSWÜRFEL.

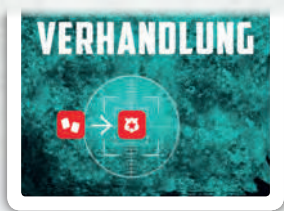
Spielst du eine Verhandlungskarte aus, musst du einen Bedrohungswurf machen. (Ausnahme: Karte *Was ich damit sagen wollte ...*)

Es gibt auch Karteneffekte, die dich auffordern, einen Bedrohungswurf zu machen.

Um einen Bedrohungswurf zu machen, **würfelst** du so viele **Verhandlungswürfel**, wie das aktuelle **Gefahrenniveau** erlaubt. Dann zählst du, wie viele Erfolge du gewürfelt hast:



Zeigt ein Würfel , gibt es eine weitere Verwendung für deine Verhandlungskarten: Du darfst 2 Verhandlungskarten von deiner Hand **verdeckt** ausspielen, um den Würfel **als 1 Erfolg** zu zählen.

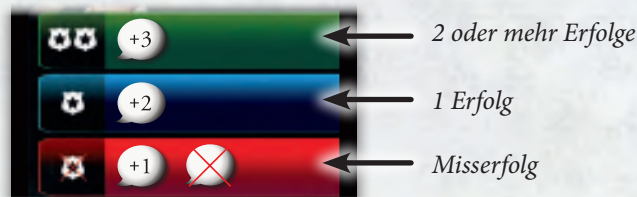


Dann **wertest** du den Bedrohungswurf **aus**. Folge dabei der Verhandlungskarte oder dem Effekt, der dich zum Bedrohungswurf aufgefordert hat.

Generell gilt:

- Manche Karteneffekte modifizieren die Anzahl Würfel, die dir zur Verfügung stehen.
- Du würfelst immer mit mindestens 1 und maximal mit 5 Verhandlungswürfeln.
- Hast du keinen einzigen Erfolg gewürfelt, ist das ein **Misserfolg**.

Die meisten Verhandlungskarten haben **3 mögliche Ergebnisse** in Abhängigkeit vom Resultat deines Bedrohungswurfs:



Führe **alle Effekte** des Balkens aus, der zu deinem Würfelergebnis passt.

Dabei führst du die Effekte von **links** nach **rechts** aus.

Eine Übersicht über alle Effekte findest du auf Seite 10.

EFFEKTSYMBOLS

Folgende Effektsymbole findest du auf den Karten:

- Du erhältst (+) oder verlierst (-) die angegebene Anzahl an Verhandlungspunkten.
- Du erhöhst (+) oder reduzierst (-) das Gefahrenniveau um die angegebene Anzahl Punkte.

Du erhältst (+) oder verlierst (-) so viele Verhandlungswürfel für Bedrohungswürfel, wie angezeigt. Die Dauer ist auf der Karte angegeben.

Du **BEFREIST!** eine Geisel.

Eine Geisel wird vom Geiselnnehmer **GETÖTET!**

Die **VERHANDLUNGSPHASE** ist sofort beendet.

DIE FORDERUNGEN



Name der Karte

Forderungstyp:
Haupt-, Flucht- oder
Nebenforderung.

Einmaliger Vorteil

Nachteil (permanent
oder einmalig)

HAUPT- UND FLUCHTFORDERUNGEN



Zu Beginn jeder Partie sind die Forderungen **verdeckt** - du weißt also noch nicht, was der Geiselnnehmer möchte. Erst wenn dich ein **Effekt** auffordert, eine Forderung **aufzudecken**, deckst du die Karte auf und liest sie dir durch. Eine einmal aufgedeckte Forderung bleibt so liegen, bis sie **erfüllt** wird oder der Geiselnnehmer **getötet** wird.

NEBENFORDERUNGEN

Nebenforderungen sind besondere **Eskalationskarten**. Wenn du eine Nebenforderung ziehst, legst du sie direkt **offen** zu den Forderungen.

Es gibt **3 Forderungstypen**, die ein Geiselnnehmer dir geben kann:

Seine *Hauptforderung*, seine *Fluchtforderung* und *Nebenforderungen* (die über die Eskalationskarten ins Spiel kommen können). Für die Anzahl Forderungen, die gleichzeitig ausliegen können, gibt es keine Begrenzung.

Dort bleibt eine *Nebenforderung* ebenso liegen, bis sie erfüllt wird oder der Geiselnnehmer getötet wird.

FORDERUNGEN ERFÜLLEN

Du kannst **jederzeit** in der **VERHANDLUNGSPHASE** eine Forderung, die **offen** oberhalb deines Unterhändlertableaus liegt, erfüllen, indem du ihrem **Effekttext** folgst. In der Regel musst du dafür eine entsprechende Anzahl **Verhandlungspunkte** ausgeben, *Nebenforderungen* können hingegen ohne Kosten sofort erfüllt werden, wenn nichts anderes angegeben ist.

Erfüllst du eine Forderung, erhältst du **sofort und einmalig** einen besonderen *Vorteil*.

Aber Vorsicht: Hatte die Karte einen *Permanenten Nachteil*, musst du sie nun um 90 Grad drehen und unter den Geiselnnehmer schieben, so dass du den Nachteil lesen kannst.

Bis zum **Ende des Spiels** oder bis der Geiselnnehmer **getötet** wird, musst du jetzt diesen *Permanenten Nachteil* beachten.



Hatte die Forderung nur einen **einmaligen Nachteil**, lege sie auf den Ablagestapel der Eskalationskarten, nachdem du ihn ausgeführt hast.

Wenn du keine Verhandlungskarte mehr ausspielen kannst oder möchtest (du kannst auch 0 Karten spielen) und keine Forderung mehr erfüllen willst, **endet** diese **VERHANDLUNGSPHASE**.

Manche Verhandlungsphasen enden aufgrund der Ergebnisse von ausgespielten Verhandlungskarten früher als du möchtest.

ENDE DER VERHANDLUNGSPHASE

ACHTUNG: Deine ausgespielten Verhandlungskarten bleiben erst einmal in deinem Spielbereich liegen!

2. KAUFPHASE

In der **KAUFPHASE** kannst du deine Verhandlungspunkte ausgeben, um verfügbare Karten in der *Auslage* zu kaufen und auf deine Hand zu nehmen.

Die **KAUFPHASE** besteht aus 3 Schritten, die du **nacheinander** abhandelst:

1. Gib **Verhandlungspunkte** aus, um aus der *Auslage* verfügbare Verhandlungskarten deiner Wahl zu kaufen und auf deine Hand zu nehmen.

Dabei gilt:

- Du musst die Kosten der Verhandlungskarte bezahlen können (deine Verhandlungspunkte dürfen nicht negativ werden).
- Du darfst **0**-Verhandlungskarten immer auf die Hand nehmen, auch wenn du negative Verhandlungspunkte hast.

- Du darfst nie mehr als **10** Verhandlungskarten auf der Hand haben.

ACHTUNG: Verhandlungskarten, die du in dieser Runde ausgespielt hast, liegen noch vor dir und nicht in der *Auslage*. Sie sind noch **nicht** verfügbar!

2. Setze den Verhandlungspunktemarker zurück auf **0**.
3. Räume deinen Spielbereich auf, indem du alle in der **VERHANDLUNGSPHASE** ausgespielten Karten zurück in die *Auslage* sortierst. Sie sind damit wieder **verfügbar**.

Hinweis: Alle **0**-Karten kommen nur aus Platzgründen auf einen gemeinsamen Stapel.



3. ESKALATIONSPHASE

Ziehe die oberste Karte vom Stapel der Eskalationskarten und **führe sie aus**.

Thematischer Hinweis: Die Eskalationskarten repräsentieren die Handlungen des Geiselnehmers und/oder die Ereignisse, die sich in den Minuten und Stunden zwischen den Verhandlungen abspielen.



Um den **Haupteffekt** der Eskalationskarte auszuführen, folgst du dem Effekttext oder führst das Symbol aus. Eine Übersicht über alle Effekte befindet sich auf Seite 10 und der Rückseite dieser Anleitung.

Manche Karten fragen dich im **Sekundäreffekt**, ob es noch **verdeckte Forderungen** gibt. Ist das der Fall, **musst** du das hier angegebene ebenso ausführen.

Die meisten Eskalationskarten kommen dann direkt auf den **Ablagestapel**. Hast du eine *Nebenforderung* gezogen, legst du sie stattdessen zu den Forderungen, wie auf S. 11 beschrieben.

Dann **endet** die **ESKALATIONSPHASE** und eine neue Runde beginnt. Außer, du hast gerade den *Wendepunkt* ausgeführt ...

DER WENDEPUNKT UND DIE LETZTE VERHANDLUNG

Die letzte Karte des Eskalationsstapels ist der *Wendepunkt*. Der *Wendepunkt* macht es dir schwerer oder gelegentlich auch leichter, das Spiel noch zu gewinnen bevor die Zeit ganz abgelaufen ist.

Nachdem du diese Eskalationskarte ausgeführt hast, folgt eine **letzte VERHANDLUNGSPHASE**. Dies ist deine letzte Chance, die verbliebenen Geiseln zu befreien und den Geiselnnehmer entweder festzunehmen oder zu töten.

Diese **VERHANDLUNGSPHASE** läuft größtenteils wie üblich ab, jedoch mit 1 großen Unterschied:

Du darfst **direkt** in der **VERHANDLUNGSPHASE** Verhandlungspunkte ausgeben, um Verhandlungskarten zu kaufen. Diese kannst du **sofort einsetzen**.

Das Spiel endet **sofort**, wenn du die Gewinnbedingungen erfüllst oder **1** der Verlustbedingungen eingetreten ist.

Du **gewinnst sofort**, wenn:

- keine Geiseln mehr **IN GEFANGENSCHAFT** sind
- UND**
- mindestens die Hälfte der Geiseln **BEFREIT!** sind
- UND**
- der Geiselnnehmer getötet wurde ODER sich ergeben hat und festgenommen wird.

Du **verlierst sofort**, wenn:

- mehr als die Hälfte der Geiseln **GETÖTET!** wurden
- ODER**
- der Geiselnnehmer entkommt
- ODER**
- du in der Eskalationsphase keine Karten mehr ziehen kannst.

FESTNAHME ODER TÖTUNG DES GEISELNEHMERS

Zusätzlich zu der Befreiung der Geiseln musst du den Geiselnnehmer entweder festnehmen oder töten.

FESTNAHME DES GEISELNEHMERS

Damit sich der Geiselnnehmer ergibt und du ihn festnehmen kannst, darf keine Geisel mehr **IN GEFANGENSCHAFT** sein. Das nächste Mal, wenn eine Geisel von dir **BEFREIT!** werden würde, ergibt sich stattdessen der Geiselnnehmer und du gewinnst das Spiel!

ACHTUNG: In der **ESKALATIONSPHASE** kann sich der Geiselnnehmer nicht ergeben! Jeder Effekt, der den Geiselnnehmer aufgeben lassen würde, wird während der Eskalationsphase stattdessen ignoriert.

TÖTUNG DES GEISELNEHMERS

Manche Karten haben den Effekt, dass der Geiselnnehmer getötet wird. Wird der Geiselnnehmer getötet, während **keine** Geiseln mehr **IN GEFANGENSCHAFT** sind, gewinnst du sofort das Spiel.



Anderenfalls entfernst du nun den Geiselnnehmer und legst ihn zurück in die Schachtel.

Entferne ebenso **alle** Forderungen: alle **verdeckten, offenen** und als *Permanenter Nachteil* ausliegende erfüllte Forderungen, werden zurück in die Schachtel gelegt.

An die Stelle des Geiselnahmer tritt nun der **Komplize**.

Während der *Komplize* im Spiel ist, legst du eine gezogene Nebenforderung sofort ab, ohne sie auszuführen (du musst auch keine Ersatzkarte ziehen).



Der *Komplize* ist wesentlich weniger empfänglich für die Stimme der Vernunft: Für **jeden** Punkt, den das Gefahrenniveau steigt (nicht nur über 7), wird sofort 1 Geisel **GETÖTET!**

Dabei tötet er aber **nie** die **letzte** Geisel **IN GEFANGENSCHAFT**.

Der *Komplize* kann nicht getötet werden, aber er ergibt sich sofort und wird von dir festgenommen, sobald sich keine Geisel mehr **IN GEFANGENSCHAFT** befindet - und du gewinnst damit das Spiel!




IMPRESSUM

Autoren: A.J. Porfirio, Ivan Pushkov
Illustrationen und Grafik: Kristi Kirisberg, Ivan Pushkov

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: atelier198
Redaktion: Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy



www.**FROSTED**GAMES.de

   @FrostedGames



© 2019 Frosted Games, Matthias Nagy,
Sieglindestr. 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.

UNTERHÄNDLER-SPIELE KOMBINIEREN

Besitzt du nicht nur *Der Unterhändler: Verbrechenwelle*, sondern auch das andere Grundspiel *Der Unterhändler*, kannst du vieles daraus kombinieren. So sind **alle Geiselnnehmer** (sowohl aus den Grundspielen, als auch den Erweiterungen) vollständig kompatibel zu allen Grundspielen.

Wenn nicht anders angegeben, kannst du zum Beispiel **alle Fluchtforderungen** und **alle Wendepunkte** einfach zusammenmischen, um deinen Pool an Karten bei Spielaufbau zu vergrößern.

Für die roten Eskalationskarten und die Verhandlungskarten gelten aber besondere Regeln.

ROTE ESKALATIONSKARTEN KOMBINIEREN

Wenn du eine neue Partie *Der Unterhändler* spielst, kannst du vor dem Spielaufbau einen eigenen Stapel an Eskalationskarten bauen, mit dem du dann den Spielaufbau durchführst. Folge dazu einfach diesen Schritten:

1. Sortiere **alle Nebenforderungen** aus den Eskalationskarten heraus. Ziehe (oder wähle) 3 davon. Lege die übrigen zurück in die Schachtel.

2. Suche die folgenden Karten heraus:

4x *Die Situation spitzt sich zu*

1x *Es wird bedrohlich*

2x *Weniger Zeit als gedacht*

1x *Mehr Geiseln als angenommen*

Du brauchst von diesen Karten nur die **angegebene Anzahl** (du wirst mindestens die doppelte Anzahl in deinem Kartenpool haben, wenn du 2 Grundspiele besitzt). Lege die übrigen zurück in die Schachtel.

3. Siehe deinen Kartenpool nach **weiteren** Karten durch, die **als Haupteffekt** das Gefahrenniveau erhöhen. **Beispiele:** *Du treibst mich zur Weißglut* (A3), *Wutausbruch* (VW) oder *Was darf es sein?* (VW). Ziehe (oder wähle) 2 davon. Lege die übrigen zurück in die Schachtel.
4. Ziehe (oder wähle) **8** weitere Karten von den **restlichen** Karten, bevor du alle übrigen zurück in die Schachtel legst.

Du hast nun ein **Set aus 21 Eskalationskarten** gebaut. Führe damit **Schritt 8** des Spielaufbaus durch.

Wichtig: Spielst du mit einer Geiselnnehmer-Erweiterung musst du zuerst diese 4 Schritte durchführen, bevor du die speziellen Karten des Geiselnnehmers hinzufügst.

VERHANDLUNGSKARTEN KOMBINIEREN

Du kannst auch die Verhandlungskarten von Grundspielen kombinieren. Grundsätzlich empfehlen wir erst einmal die Geiselnnehmer mit den Verhandlungskarten aus ihrem entsprechenden Grundspiel zu spielen. Später kannst du aber auch die Karten mischen. Wichtig ist nur, dass du folgende Verteilung einhältst:

- 6 **0**-Verhandlungskarten, bestehend aus: 3 Sets von je 2 identischen Karten.
- 2 **1**-Verhandlungskarten, bestehend aus: 1 Set von je 2 identischen Karten.
- 6 **2**-Verhandlungskarten, bestehend aus: 3 Sets von je 2 identischen Karten.
- 2 **3**-Verhandlungskarten, bestehend aus: 1 Set von je 2 identischen Karten.
- 5 Verhandlungskarten deiner Wahl mit Kosten von **4** bis **7**.
- 1 **8**-Verhandlungskarte deiner Wahl.

Du hast nun ein vollständiges Set von verfügbaren Verhandlungskarten. Die **0**- und **1**-Karten sind momentan jeweils identisch in den Grundspielen (unterscheiden sich nur in der Illustration), bei den übrigen Karten kannst du aber kreativ werden: Konzentrierst du dich auf die ein geringes Gefahrenniveau? Möchtest du clevere Tricks in petto haben? Wir sind gespannt, was du dir ausdenkst und wie erfolgreich du damit bist!

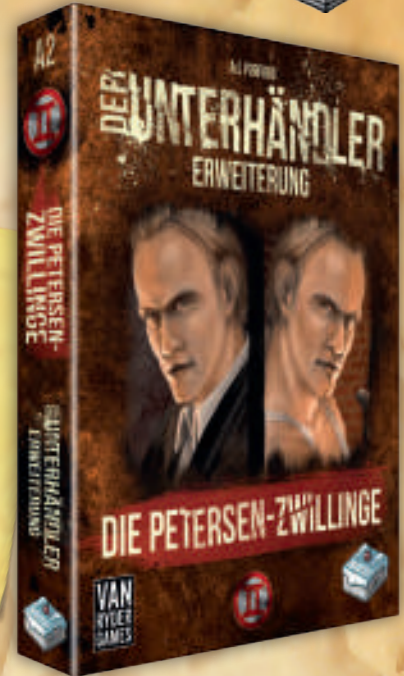


Nachschub für Unterhändler!



Gunnar Frank, der Geschäftsführer eines großen krisennotierten Unternehmens hier in der Stadt hat erfahren, dass er entlassen wird. 70% Wertverfall seiner Firma konnte der Vorstand nicht ohne einschneidende Änderungen hinnehmen.

Fast schon ein Klischee: Die Zwillinge Rolph und Dolph Petersen haben sich dem schnellen Geld verschrieben. Während Rolph der Drahtzieher ist, ist Dolph eher der „Mann für r's Grobe“. Sie sind das geborene Team – ganz wortwörtlich.



Mit den Erweiterungen für *Der Unterhändler* kommt nicht nur Nachschub, sondern auch Herausforderungen - jeder neue Geiselnnehmer, den die Spieler meistern müssen, verfügt über ganz neue Mechanismen und seine eigenen Spielelemente!

Nachschub für Unterhändler!



Es trifft dich wie ein Schlag – du wirst informiert, dass ein alter Kollege, Lieutenant Jackson, ein mutmaßlicher Mörder sein soll!

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.



Kannst du mit flende Geiseln, die unter dem Stockholm-Syndrom leiden, retten? Und hast du schon einmal versucht eine Geiselnahme in einem fahrenden Bus zu beenden? Diese beiden Geiselnahmer fordern dich auf ganz besondere Art!

KARRIERE-ERFOLGE

Fordere dich selbst heraus, indem du dich diesen zusätzlichen Aufgaben stellst!

Gewonnene Spiele ~~X~~ 0 10 25 50 100

ALLGEMEIN

- ☒ Siege gegen alle 3 Geiseln hintereinander.
- ☒ Befreie eine Geisel, während das Gefahrenniveau auf 7 steht.
- ☒ Töte den Geiselnhmer bis zum Ende der dritten Runde.
- ☒ Gewinne eine Partie, nachdem du eine Fluchtforderung erfüllt hast.
- ☒ Befreie innerhalb 1 Runde 5 oder mehr Geiseln.
- ☒ Verringere das Gefahrenniveau innerhalb 1 Runde um 4 Stufen.
- ☒ Gewinne in weniger als 5 Runden.
- ☒ Beende eine Verhandlungsphase ohne Karten gespielt zu haben.
- ☒ Gewinne, bevor du den Wendepunkt erreichst.

JOSEPH DAWN

- ☒ Befreie eine Geisel, während das Gefahrenniveau auf 7 steht.
- ☒ Erhalte 10 oder mehr Verhandlungspunkte innerhalb 1 Runde.
- ☒ Gewinne, während das Gefahrenniveau auf 0 steht.
- ☒ Töte **Joseph** mit 1 oder mehr Geiseln in Gefangenschaft.







JOSEFINA HERNANDEZ

- ☒ Gewinne, nachdem du alle Hauptforderungen erfüllt hast.
- ☒ Erfülle alle Hauptforderungen in 1 Runde.
- ☒ Gewinne, ohne eine Hauptforderung aufgedeckt zu haben.
- ☒ Verringere das Gefahrenniveau um 4 Punkte in 1 Runde.

LILIANA

- ☒ Decke das Maximum an Fluchtforderungen auf.
- ☒ Wirf mindestens 1x 5 Würfel.
- ☒ Befreie 1 Geisel in Runde 2.
- ☒ Erfülle 2 Fluchtforderungen in 1 Runde.

EFFEKTE VON SYMBOLEN

-  Du erhältst (+) oder verlierst (-) die angegebene Anzahl an Verhandlungspunkten.
-  Du erhöhst (+) oder reduzierst (-) das Gefahrenniveau um die angegebene Anzahl Punkte.
-  Du erhältst (+) oder verlierst (-) so viele Verhandlungswürfel für Bedrohungswürfel, wie angezeigt. Die Dauer ist auf der Karte angegeben.
-  Du **BEFREIST!** 1 Geisel.
-  1 Geisel wird vom Geiselnhmer **GETÖTET!**
-  Die **VERHANDLUNGSPHASE** ist sofort beendet.