

HACKERANGRIFF HINTERGRUNDGESCHICHTE



Der bisher unbekannte Hacker 1NCOGN1T0 ist in unsere Polizeisysteme eingedrungen und hat eine Bombendrohung veröffentlicht. Wir wissen nicht, wer dieser 1NCOGN1T0 ist, wo er sich versteckt oder wo sich die Bombe überhaupt befindet. Und dazu bedroht er auch noch unsere Kommunikationswege, was einen koordinierten Einsatz gefährdet.



Wir müssen die Bombendrohung ernstnehmen, den Geiselnnehmer finden und aus dem Verkehr ziehen, und natürlich unsere Systeme schützen. Diese 3 Ziele müssen wir alle gleichzeitig verfolgen und das dürfte ein wahrer Höllenritt werden. Wir können uns keine Fehler leisten, denn heute steht alles auf dem Spiel. Worauf wartest du? Die Uhr tickt.

NEUES SPIELMATERIAL



3 besondere Karten mit „Zielen“



1 Geiselnnehmerkarte (Rückseite: Erfolg)



3 Karten Befehl

Diese Geiselnnehmererweiterung enthält **keine allgemeinen Karten!** Du verwendest die **enthaltenen Karten nur mit diesem Geiselnnehmer.**

9 rote Eskalationskarten



Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am **A10** links unten auf jeder Karte.



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

Jede neue Geiselnnehmer-Erweiterung hat spezielle Karten, die du **nur** benötigst, wenn du einer Partie **mit dieser Erweiterung** spielst. Für diese Erweiterung erkennst du diese Karten an diesem Symbol:

SO SPIELST DU MIT DER ERWEITERUNG HACKERANGRIFF

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

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

Baue das Spiel wie in den Grundspielen beschrieben auf, aber beachte dabei folgende Änderungen:

2. Hinweis: Zu Beginn der Partie befinden sich 0 Geiseln **IN GEFANGENSCHAFT**. Dieser Geiselnnehmer stellt außerdem KEINE Haupt- und Fluchtforderungen!

4. Lege die 3 Karten *Finde INCOGNITO*, *Schütze das System* und *Finde die Bombe* mit der Rückseite aus (weißer Kartenrand). Das sind deine „Ziele“ mit Sonderregeln. Nimm danach die 3 Befehle und lege sie **offen** in einer zufälligen Reihenfolge nebeneinander vor dir aus.

8. Lege die 6 roten Eskalationskarten *Tick-Tack (3x)* und *Systemunterbrechung (3x)* aus dieser Erweiterung kurz zur Seite. Stelle dann dein Set von **roten Eskalationskarten** wie üblich zusammen und mische die verbliebenen 3 Eskalationskarten dieser Erweiterung (2x *Störsender* und 1x *Abbruch, wir sind auf der falschen Fährte!*) mit hinein. Ziehe danach **10 zufällige rote Eskalationskarten** davon und mische die zur Seite gelegten 6 Karten (3x *Tick-Tack* und 3x *Systemunterbrechung*) mit hinein. Du beginnst die Partie mit **16 roten Eskalationskarten** und 1 goldenen Eskalationskarte.

DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

3 Befehle und 3 Ziele

Die 3 Karten *Finde INCOGNITO*, *Schütze das System* und *Finde die Bombe* stellen einzelne **Ziele** für dich dar. Um ein Ziel zu erreichen, musst du eine vorgegebene Anzahl von „Schlössern“ **auf dem Ziel** abdecken.

Zu **jedem der 3 Ziele** gibt es **1 passenden Befehl**, um diesem Ziel näher zu kommen.

Die **Befehle** funktionieren ähnlich wie **Verhandlungskarten**, mit **folgenden Änderungen**:

- Du nimmst Befehle **niemals auf die Hand**. Sie sind **immer verfügbar**.



- Zu **Beginn der Kaufphase** darfst du die **Reihenfolge** 1x beliebig **ändern**.
- Danach führst du die Befehle in der **vorgegebenen Reihenfolge** (von links nach rechts) aus. Du darfst dabei keinen Befehl „überspringen“.
- Den **1. Befehl** (Links) Auszuführen ist **kostenlos**. Der **2. Befehl** (Mitte) kostet **2 Verhandlungspunkte**. Der **3. Befehl** (Rechts) kostet weitere **2 Verhandlungspunkte**.
- **Achtung:** Du darfst jeden Befehl nur **1x pro Kaufphase** und nur in der vorgegebenen Reihenfolge ausführen.

Befehl ausführen

Immer wenn du einen Befehl ausführst, machst du **1 Bedrohungswurf** und erhältst dafür immer 1–3x den neuen Effekt: **Freischaltung** . Pro Freischaltung darfst du **1 Schloss** auf dem **zugehörigen Ziel** abdecken. Verwende dafür unbenutzte Geiseln als „Marker“. Hast du **alle Schlösser** abgedeckt, führst du den **Effekt am unteren Rand der Karte** aus. *Hinweis: Hast du alle Schlösser auf einem Ziel abgedeckt und noch weitere Freischaltungen übrig, verfallen diese ersatzlos.*

Hinweise zu den 3 Zielen

Finde INCOGNITO

Zugehöriger Befehl: *Finde Inc0gn1t0s Versteck*. Solange dieses Ziel offen ausliegt, kannst du die Partie nicht gewinnen! Ziel erreicht? Drehe die Karte um und folge den Anweisungen auf der Rückseite. Ab jetzt kannst du den Geiselnnehmer festnehmen oder töten.

Schütze das System

Zugehöriger Befehl: *Schütze das System vorrübergehend*. Solange dieses Ziel offen ausliegt, musst du am Ende jeder Eskalationsphase 1 neue Geisel **IN GEFANGENSCHAFT** platzieren. Ziel erreicht? Drehe die Karte um. Am Ende der Runde musst du diese Karte wieder zurückdrehen, du platzierst aber natürlich keine neue Geisel nach dem Umdrehen! Du kannst das System immer wieder schützen, aber dieser Schutz hält stets nur für 1 Eskalationsphase.

Finde die Bombe

Zugehöriger Befehl: *Finde und entschärfe die Bombe*. Ziel erreicht? Drehe die Karte um. Auf der Rückseite findest du das neue Ziel: **Entschärfe die Bombe**. Für dieses Ziel verwendest du denselben Befehl. Hast du auch dieses Ziel erreicht? Entferne die Karte aus dem Spiel.

IMPRESSUM

Autor: A.J. Porfirio

Illustrationen und Grafik: Ivan Pushkov

Anleitung aufbewahren!

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: atelier198

Realisation: Benjamin Schönheiter

Redaktion: Daniel Gaca



www.FROSTEDGAMES.de



© 2022 Matthias Nagy, Frosted Games, 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.

