DER AUTOMA-KULT
HINTERGRUNDGESCHICHTE

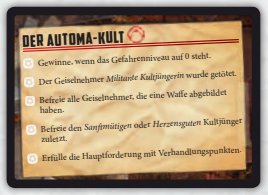
Die Stille war ganz angenehm. Du hast dein Familienleben genossen und sonntags Brettspiele gespielt. Was will man mehr? Als dich die Einsatzzentrale im Morgengrauen anrief, hattest du schon geahnt, dass es nicht einfach werden würde. Irgendwo im Nirgendwo hat sich ein Kult verschanzt. Sie nennen sich die Automa. Das FBI hat ihren Stützpunkt schon die ganze Nacht lang belagert – und es ist verzwickt: Geiselnehmer und Geisel sind hier praktisch identisch: Du musst die Geiseln – die Mitglieder des Kultes – befreien, doch sie selbst sind die Geiselnehmer. Wer wird dabei sterben, wen wirst du überzeugen können?

NEUES SPIELMATERIAL

9 *Automa*-Geiselnehmerkarten (davon 1 mit Spielaufbau-Anweisungen)

1 Karte Hauptforderung

1 Karte Fluchtforderung



1 Erfolge-Karte

3 Verhandlungskarten

Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am **A5** links unten auf jeder Karte.

Mit ***Der Automa-Kult*** erhältst du einen neuen Geiselnehmer für ***Der Unterhändler*** *(genau genommen sogar 9!)*.

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 *DER AUTOMA-KULT*

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Nimm vor dem Spielaufbau alle Karten mit und lege sie bereit. 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. Nimm die Automa-Geiselnehmer-Karten und suche die Karte mit den Spielaufbau-Anweisungen heraus. Baue das Spiel wie angegeben auf. Dann mische alle Automa-Geiselnehmerkarten zusammen und lege sie als offenen Stapel auf das Geiselnehmer-Feld auf dem Unterhändlertableau.

Verwende nicht die normalen Fluchtforderungen, sondern auschließlich die 1 Automa-Fluchtforderung.

7. Lege die 3 Automa-Verhandlungskarten in die *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten*.

DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

DIE AUTOMA-GEISELNEHMER

Sie sind sowohl Geiselnehmer als auch die Geiseln. Jedes Mal, wenn du eine Geisel befreist oder eine Geisel getötet wird, entfernst du ebenso die oberste Karte des Stapels der Automa-Geiselnehmer.

Die oberste Karte dieses Stapels ist ebenso stets der ***aktive* Geiselnehmer**. Beachte Effekte, die durch den *aktiven* Geiselnehmer gelten oder die gelten, wenn ein Geiselnehmer **zum** *aktiven* Geiselnehmer wird.

Am Ende jeder Eskalationsphase: Schiebe den aktiven Geiselnehmer unter den Stapel.

Aussschleusung und Kampfhandlungen
In dieser Erweiterung kannst du **keine** Geiseln befreien, wenn das **Gefahrenniveau unter 0** fällt! Stattdessen erhälst du einfach für jeden Punkt, den das Gefahrenniveau unter 0 fällt, +1.

Geiseln können auschließlich über Karteneffekte mit -Symbolen befreit werden.

Verhandlungskarten mit einem solchen Karteneffekt werden hier **Ausschleusungs-Karten** genannt.

Immer wenn du eine **Aussschleusungs-Karte** spielst, musst du zuerst eine **Kampfhandlung durchführen**, bevor du die Karte weiter ausführst.

Um eine **Kampfhandlung** durchzuführen, mache einen **Bedrohungswurf**:

+ = Nichts Negatives passiert.

=

-Symbole und -Effekte
Immer wenn eine Geisel befreit wird, entferne zusätzlich die oberste Karte vom Stapel der Automa-Geiselnehmer. Tue das ebenfalls, wenn eine Geisel getötet wird oder ein Karteneffekt sagt, dass der Geiselnehmer getötet wird.

Vergiss dabei auch nicht, eine Geisel in den GETÖTET- bzw. BEFREIT-Bereich auf dem Unterhändlertableau zu verschieben!

Die neue oberste Karte wird sofort zum **neuen aktiven Geiselnehmer.**

HINWEISE ZU SPEZIELLEN KARTEN

Darf ich bitte mit … sprechen?

Du kannst diese Verhandlungskarte nutzen, um den aktiven Geiselnehmer zu wechseln. Durchsuche dafür den Stapel der Automa-Geiselnehmer nach 1 Karte deiner Wahl und lege sie als neuen aktiven Geiselnehmer zuoberst auf den Stapel. Dadurch soll jedoch die Reihenfolge der anderen Geiselnehmer nicht verändert werden!

ALLGEMEINE HINWEISE

Karteneffekte, die neue Geiseln **IN GEFANGENSCHAFT** bringen, erhöhen stattdessen das Gefahrenniveau um 1 Punkt pro Geisel, die neu dazu kommen würde.

IMPRESSUM

Autoren: Morten Monrad Pedersen
Illustrationen und Grafik: Ivan Pushkov

Anleitung aufbewahren!

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: atelier198
Realisation: Benjamin Schönheiter

www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames

© 2020 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.