

DER BOSS HINTERGRUNDGESCHICHTE

Du hast dich gerade mit deiner Familie zum Mittagessen an den Tisch gesetzt, da klingelt dein Handy. Der Klingelton verrät schon, um was es geht – die Einsatzzentrale informiert dich, dass sie gerade von einer eskalierenden Situation erfahren hat:

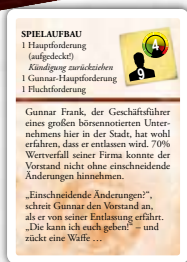
Gunnar Frank, der Geschäftsführer eines großen börsennotierten Unternehmens hier in der Stadt, hat wohl erfahren, dass er entlassen wird. 70% Wertverfall seiner Firma konnte der Vorstand nicht ohne einschneidende Änderungen hinnehmen.



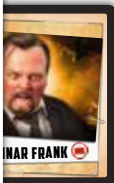
„Einschneidende Änderungen?“, schreit Gunnar den Vorstand an, als er von seiner Entlassung erfährt. „Die kann ich euch geben!“ – und zückt eine Waffe ...

Ein unbekanntes Vorstandsmitglied konnte unter dem Tisch mit dem Handy die Polizei informieren – und hat die Möglichkeit, mit dir zu texten. Dieser Spitzel wird dir für diesen Fall eine ganz neue Möglichkeit eröffnen.

NEUES SPIELMATERIAL



1 Geiselnahmerkarte



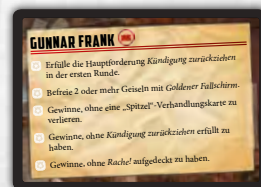
3 Verhandlungskarten
„Spitzel“



3 Karten Hauptforderung



5 rote Eskalationskarten

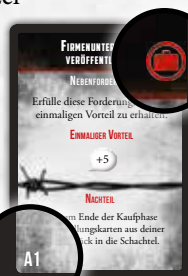


1 Erfolg-Karte

Neue allgemeine Karten

- 1 neue Fluchtforderung
- 2 neue rote Eskalationskarten

Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am A1 links unten auf jeder Karte.



Mit **Der Boss** erhältst du einen neuen Geiselnahmer für **Der Unterhändler**.

Dieser Geiselnahmer hat das -Symbol für spezielle Karten, die du nur benötigst, wenn du ihn für deine Partie auswählst.

Die neuen **allgemeinen Karten** kannst du einfach dem Grundspiel hinzufügen.

SO SPIELST DU MIT DER ERWEITERUNG DER BOSS

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

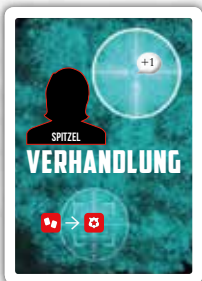
Nimm vor dem Spieldaufbau alle Karten mit  und lege sie bereit bzw. mische sie in ihre entsprechenden Stapel.

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

7. Lege die *Spitzel*-Verhandlungskarten ebenso in die *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten*.

DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

DER SPITZEL



Der Spitzel ist eine unbekannte Geisel, die es geschafft hat, ihr Handy geheim zu halten. Ihr kommuniziert geheim mit dieser Geisel und sie versucht, nach deinen Anweisungen Einfluss auf den Geiselnehmer zu nehmen ...

Die *Spitzel*-Verhandlungskarten kannst du wie die anderen Verhandlungskarten kaufen und ausspielen. Sie haben jedoch einen besonderen Effekt, wenn du einen **Misserfolg** würfelst.

 Der Spitzel wurde enttarnt! Entferne alle *Spitzel*-Verhandlungskarten von deiner Hand, deinem Spielbereich und der Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten. Lege sie zurück in die Schachtel.



HINWEISE ZU SPEZIELLEN KARTEN

Wir sind noch nicht am Ende



Spielst du diese *Spitzel*-Verhandlungskarte mit Erfolg, ziehst du verdeckt 1 (oder 2) rote Eskalationskarten, die du bei Spieldaufbau zurück in die Schachtel gelegt hast, und legst sie auf den Eskalationsstapel. Mische den Stapel **nicht**!

Du kannst diesen Effekt auch auslösen, wenn du den *Wendepunkt* schon gezogen und ausgeführt hast und eigentlich schon in der **letzten Verhandlung** bist. Allerdings nur, wenn du noch **nicht** die Sonderregel verwendet hast, um Verhandlungskarten direkt zu kaufen.

Beachte: Der **Effekttext** des *Wendepunkts* bleibt bestehen, auch wenn du nun noch 2 weitere Runden spielst!

Rache!

Im Gegensatz zu den normalen Hauptforderungen gibt dir *Rache*! keine Möglichkeit, sie zu erfüllen. Führe den angegebenen Effekt stattdessen aus, wenn du sie aufdeckst. Danach hat sie keinen weiteren Effekt.



IMPRESSUM

Autor: A.J. Porfirio

Illustrationen und Grafik: Kristi Kirisberg,
Venessa Kelley

Anleitung aufbewahren!

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: atelier198

Realisation: Benjamin Schönheiter



www.FROSTEDGAMES.de
f t i @FrostedGames

© 2018 Frosted Games, Matthias Nagy, Siegelstr. 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.

