

DIE PETERSEN-ZWILLINGE HINTERGRUNDGESCHICHTE



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's Grobe“. Sie sind das geborene Team – ganz wortwörtlich.

Das könnte nun sein Ende nehmen. Deine Einsatzzentrale informiert dich, dass die beiden Zwillinge Rolph und Dolph Petersen beim Zoll hätten festgesetzt werden sollen, weil sie illegale Waren ins Land schmuggeln wollten (ein Informant hat die Sache auffliegen lassen).

Doch dann geht es plötzlich Schlag auf Schlag: Dolph entwendet im Zwischenlager die Dienstwaffe eines Beamten und drückt sie an seinen Schädel, Rolph – oben

im Wartesaal – zückt, wie abgestimmt, ein Messer und drückt einem Unbeteiligten die Klinge an die Kehle: „Wenn hier irgendjemand lebend wieder rauskommen will, macht ihr jetzt ganz genau, was ich sage!“

NEUES SPIELMATERIAL



2 Geiselnehmerkarten



3 Karten Hauptforderung



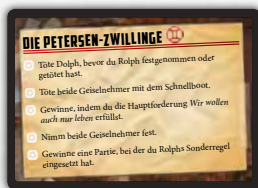
1 Karte
Fluchtforderung



6 neue Karten
Entscheidung



3 rote
Eskalationskarten



1 Erfolg-Karte



Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am A2 links unten auf jeder Karte.

Mit Die Petersen-Zwillinge erhältst du neue Geiselnehmer für **Der Unterhändler**.

Jeder neue Geiselnehmer hat spezielle Karten, die du nur benötigst, wenn du ihn für deine Partie auswählst. Für diese Erweiterung erkennst du diese Karten an diesem Symbol:

SO SPIELST DU MIT DER ERWEITERUNG DIE PETERSEN-ZWILLINGE

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Nimm vor dem Spielaufbau 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:

2. Nimm *Rolph Petersen* und folge seinen Spielaufbau-Anweisungen. Mische die Fluchtforderung *Schnellboot* in den Stapel der Fluchtforderungen, bevor du 1 Fluchtforderung ziehst.
5. Der Komplize wird nicht benötigt. Schiebe stattdessen *Dolph Petersen* unter *Rolph Petersen*.
8. Nimm zuerst die 3 roten Eskalationskarten dieses Sets (mit dem ) und ziehe dann nur 7 weitere rote Eskalationskarten. Mische diese 10 Karten gut, bevor du sie verdeckt auf die goldene Eskalationskarte auf dem Unterhändler-tableau platzierst.
9. Lege die 6 Karten *Entscheidung* bereit.

DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

DIE ZWILLINGE

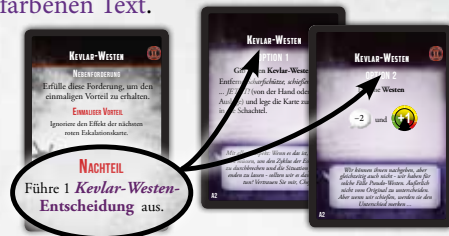
Du beginnst die Partie mit *Rolph Petersen* als deinem Geiselnahmer. Seine **Sonderregeln** sind aktiv, solange er obenauf liegt – also weder festgenommen noch getötet wurde.

Sobald *Rolph Petersen* festgenommen oder getötet wurde, ist *Dolph Petersen* dein Geiselnahmer für den **Rest der Partie**. Führe seine **Sofort**-Anweisung aus. Die verdeckte Fluchtforderung, die du dabei auslegen sollst, ziehst du von denen, die du bei Spielaufbau zurück in die Schachtel gelegt hast. Lege sie verdeckt aus.

Erst wenn du beide Zwillinge getötet oder festgenommen hast, kannst du gewinnen.

ENTSCHEIDUNG

Einige Karten in diesem Set fordern dich auf, eine **Entscheidung** zu treffen. Du erkennst das am **lilafarbenen Text**.



Nimm dir die 2 passenden Karten aus dem Stapel der *Entscheidungen*, die im lilafarbenen Text genannt werden.

Jede Karte stellt 1 Option dar. Entscheide dich für 1 Option und führe sie aus. Dann lege beide Karten zurück in die Schachtel, sofern nichts anderes angegeben ist.

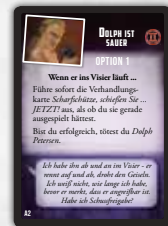
HINWEISE ZU SPEZIELLEN KARTEN

Dolph Petersen

Wenn *Dolph* alle übrigen Geiseln tötet, hast du entweder sofort verloren oder du konntest bereits mindestens die Hälfte der Geiseln retten. Nachdem du den *Wendepunkt* ausgeführt hast, hast du noch die *letzte Verhandlung*, um zu gewinnen.

Dolph ist sauer

Musst du bei *Dolph ist sauer* eine Entscheidung treffen, führst du diese Entscheidung auch aus, wenn *Rolph* noch dein Geiselnahmer ist. Du darfst Option 1 nicht mehr wählen, wenn die Verhandlungskarte *Scharfschütze*, *schießen Sie ... JETZT!* bereits aus dem Spiel entfernt wurde.



IMPRESSUM

Autor: A.J. Porfirio

Illustrationen und Grafik: Kristi Kirisberg,
Venessa Kelley

Anleitung aufbewahren!

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: atelier198
Realisation: Benjamin Schönheiter



www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames

© 2018 Frosted Games, Matthias Nagy, 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.

