



**WACHSAM. SEI AUFMERKSAM.**

**TRAUE NIEMANDEM.**

# **HOMELAND™**

## **DAS SPIEL**

**EIN SPIEL VOLL SPIONAGE, TÄUSCHUNG UND WAHN**

**SPIELREGEL**



# HOMELAND™: DAS SPIEL

Die Bedrohung durch Terroristen ist für die Vereinigten Staaten von Amerika allgegenwärtig. Trotz der gewaltigen Ressourcen der amerikanischen Regierung gibt es überall auf der Welt Organisationen, die das Land ins Fadenkreuz genommen haben. Das endgültige Ziel ist es, die USA zu vernichten.

**Homeland** ist ein Spiel voller Intrigen und Täuschungen. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines CIA-Analysten, der ein persönliches Ziel verfolgt. Die Spieler müssen die Ziele ihrer Rivalen erkennen und den eigenen Plan zu einem erfolgreichen Abschluss bringen!

Um seinen Gegenspielern immer einen Schritt voraus zu sein, muss man alle Aktionen genau im Auge behalten, besonders jene, die im Geheimen stattfinden. Jede ausgespielte Karte und jede einzelne Handlung könnte Aufschluss über die Motive und Pläne der Rivalen geben.

## Das Spiel gewinnen

In **Homeland** verfolgt jeder Spieler sein persönliches Ziel und hat seinen eigenen Weg, um Siegpunkte zu erhalten. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten – außer, die Terroristen tragen als Erstes den Sieg davon!

## Verdeckte Informationen:

### Ein Hinweis zum Spielverlauf

In **Homeland** sind einige Informationen nicht allen Spielern bekannt. Manchmal können Karten „verdeckt“ sein. Genau das ist auch der Sinn dieser Karten: Die Spieler dürfen sie unter keinen Umständen einsehen. In seltenen Fällen ermöglicht es eine spezielle Regel oder eine Fähigkeit, dass man sich eine verdeckte Karte ansehen darf. Es liegt dann im Ermessen des Spielers, welche dieser Informationen er mit den anderen Spielern teilen will – man darf die Karte aber keinem anderen Spieler zeigen!

Es kann passieren, dass man aufgefordert wird, Karten zu „verbrennen“, um sie aus dem Spiel zu entfernen. Wenn eine verdeckte Karte verbrannt wird, bleibt sie weiterhin verdeckt.

## SPIELINHALT



1 Analyse-Spielplan



30 Kontaktkarten



45 Organisationskarten



12 Behörden-Fortschritts-Marker



12 Terroristen-Fortschritts-Marker



6 Übersichtskarten



48 Karten „Leitender Ermittler“



45 Anschlagskarten



1 Terroristen-Marker



7 Rollenkarten



18 Plastik-Agenten



18 Plastik-Soldaten



120 Informationskarten



60 Ansehen-Marker



60 Einfluss-Marker



## Das Spielbrett

Das Spielbrett ist in zwei Gebiete unterteilt: Die Bedrohungsstufen und die Fortschrittsleisten.

### Die Bedrohungsstufen

Der größte Teil des Spielbretts umfasst die fünf unterschiedlichen Bedrohungsstufen: niedrig, vorsichtig, hoch, ernst und unmittelbar.

Im Verlauf einer Partie **Homeland** werden terroristische Bedrohungen gezogen und auf die verschiedenen Bedrohungsstufen verteilt. Die Bedrohungen verschärfen sich in jeder Runde und werden jeweils um eine Stufe erhöht, bis es sich um unmittelbare Bedrohungen handelt.

Je höher die Stufe einer Bedrohung, umso früher wird sie ausgelöst. Sobald eine Bedrohung den Status „unmittelbar“ erreicht, wird sie zu Beginn der nächsten Spielrunde ausgelöst.

### Die Fortschrittsleisten

Entlang der rechten und linken Seite des Spielbretts verlaufen zwei Fortschrittsleisten: Eine für die Terroristen und eine für die Behörde. Jede Leiste besitzt 12 Felder.



Das Spielbrett

Ist eine Bedrohung durch Terroristen erfolgreich, so werden der Terroristenleiste die entsprechenden Terroristen-Fortschritts-Marker hinzugefügt. Wenn eine Bedrohung

neutralisiert wird, werden der Behördenleiste die entsprechenden Behörden-Fortschritts-Marker hinzugefügt. Sobald eine der Leisten komplett gefüllt ist, endet das Spiel, siehe Seite 15.

## DER BEDROHUNGSSTAPEL



## Die Bedrohungen durch Terroristen

In **Homeland** besteht eine Bedrohung aus einem Stapel unterschiedlicher Karten. Gemeinsam stellen sie einen möglichen terroristischen Anschlag dar, den die Behörde verhindern muss.

Eine aufgedeckte Organisationskarte gibt an, welche Terroristengruppe hinter der Bedrohung steht. Eine verdeckte, also umgedrehte, Anschlagskarte gibt an, um welche Art von Bedrohung es sich handelt.

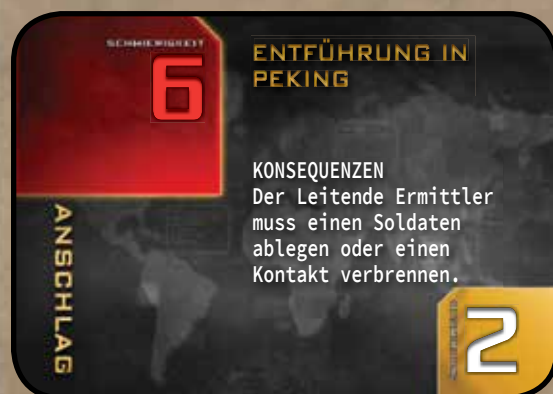
Auf der Organisationskarte liegen verschiedene Informationskarten, die darstellen, welche Ereignisse sich während der Ermittlungen abspielen. Eine Karte „Leitender Ermittler“ des Spielers, der die Ermittlungen anführt, wird auf den Informationskarten platziert.



# SPIONAGEHANDWERK

## Die Kartensätze

In **Homeland** werden vier verschiedene Kartensätze verwendet: Anschlag, Organisation, Information und Kontakte. Anschlags-, Organisations- und Informationskarten dienen dazu, Bedrohungen zu erschaffen und zu untersuchen. Kontakte sind Menschen, die man zur Unterstützung der eigenen Arbeit rekrutieren kann. Kontakte werden genauer auf den Seiten 12-13 beschrieben.



## Die Anschlagskarten

Die Anschlagskarten stellen die geplanten terroristischen Aktionen und mörderischen Anschläge der terroristischen Organisationen dar. Einige Bedrohungen sind schwieriger zu neutralisieren als andere, mit zunehmend gravierenden Konsequenzen. Jede Anschlagkarte weist drei wichtige Informationen auf: Schwierigkeit, Auswirkung und Konsequenzen.

### Schwierigkeit

Jeder Anschlag hat eine rote Schwierigkeitszahl, die angibt, wie schwer es ist, die Bedrohung zu neutralisieren. Je höher die Schwierigkeit des Anschlags, desto schwerer ist es, ihn zu neutralisieren. Die Schwierigkeit der Anschlagskarten liegt in einem Bereich von 3 bis 9.

## Auswirkung

Ist der Anschlag erfolgreich, so gibt die Auswirkung an, wie groß der angerichtete Schaden ist. Die Auswirkung der Anschlagskarten hat einen Wert zwischen 1 und 3.

War der Anschlag erfolgreich, werden so viele Marker auf die Fortschrittsleiste der Terroristen gelegt, wie die Auswirkung angibt. Neutralisiert die Behörde den Anschlag, werden die Marker auf die Fortschrittsleiste der Behörde gelegt. Auf Seite 7 finden sich genauere Informationen zum Analysieren von Bedrohungen.

Die Auswirkung gibt ebenfalls an, wie viele Marker Spieler erhalten, wenn die Bedrohung neutralisiert wird.

## Konsequenzen und Globale Konsequenzen

Jeder Anschlag hat entweder Konsequenzen oder globale Konsequenzen; das sind negative Effekte, die eintreten, wenn die terroristische Organisation ihren Anschlag erfolgreich durchführt. Mehr Informationen zu den Konsequenzen findet man auf Seite 9.

## KARTEN VERBRENNEN

**Manchmal gibt eine Karte oder eine Regel an, dass man eine Karte „verbrennen“ soll. Wird eine Karte verbrannt, so wird sie aus dem Spiel genommen und darf in dieser Partie nicht mehr verwendet werden.**

**War die Karte verdeckt, als sie verbrannt wurde, legt man sie ungesehen fort.**



## Die Organisationskarten

Organisationen sind die unterschiedlichsten ruchlosen Gruppierungen, die weltweit terroristische Aktivitäten durchführen. Auf jeder Karte finden sich drei verschiedene Informationen: Erste Bedrohungsstufe, Raffinesse und Vorteil.

### Erste Bedrohungsstufe

Die erste Bedrohungsstufe jeder Organisationskarte gibt an, wo diese Bedrohung auf dem Spielbrett platziert wird. Bedrohungen können auf jeder Stufe beginnen.

### Raffinesse

Jede Organisationskarte besitzt eine rote Zahl, die ihre Raffinesse angibt. Die Raffinesse stellt ihre Ressourcen und ihren Grad an Kompetenz dar. Je höher die Zahl, desto raffinierter ist die Organisation und desto schwieriger ist es, sie aufzuhalten. Die Raffinesse der Organisationskarten liegt zwischen 0 und 4.

### Vorteil

Wird eine Bedrohung neutralisiert, so erhält der Leitende Ermittler den auf der Karte angegebenen Vorteil. Vorteile werden einmalig ausgeführt und sind keine dauerhaften Effekte.



## Die Informationskarten

Informationskarten werden verdeckt gespielt, um Bedrohungen auf dem Spielbrett zu verhindern oder zu unterstützen. Wenn eine neue Bedrohung auf das Spielbrett gelegt wird, zieht man sofort die oberste Informationskarte und legt sie verdeckt auf die Bedrohung. Die Spieler haben nun die Möglichkeit, Informationskarten von ihrer Hand auf die Bedrohungen auf dem Spielbrett zu legen.



Ansehen-Marker



Einfluss-Marker

In seinem Spielzug darf jeder Spieler Informationskarten gegen Ansehen- oder Einfluss-Marker tauschen. Je mehr Ansehen-Marker ein Spieler hat, desto höher ist sein Ansehen als Analyst innerhalb der Behörde. Je mehr Einfluss-Marker ein Spieler hat, desto mehr politischen Einfluss kann er geltend machen.

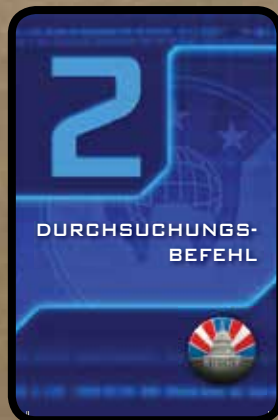
Es gibt drei Arten von Informationskarten: Blaue, rote und goldene.

### Blaue Informationskarten (Behörde)

Blaue Informationskarten erhöhen die Chance, dass eine Bedrohung neutralisiert wird. Sie stellen die Anstrengungen der Behörde dar, um Bedrohungen zu neutralisieren.

Je höher die blaue Zahl in der oberen linken Ecke der Karte ist, desto größer

ist der Einfluss, den die Information auf die Bedrohung nimmt. Die Anzahl an Ansehen- oder Einfluss-Markern in der unteren rechten Ecke gibt an, wie viele entsprechende Marker man erhält, wenn man diese Karte während seines Spielzugs eintauscht.



### Rote Informationskarten (Terroristen)

Rote Informationskarten stellen die Handlungen der Terroristen oder Misserfolge der Behörde dar. Sie verringern die Chance, eine Bedrohung zu neutralisieren. Je höher die rote Zahl in der oberen linken Ecke ist, desto größer ist der Einfluss, den die Information auf die Bedrohung nimmt. Die Anzahl an Ansehen- oder Einfluss-Markern in der unteren rechten Ecke gibt an, wie viele entsprechende Marker man erhält, wenn man diese Karte während seines Spielzugs eintauscht.



**Als Terroristen-Maulwurf sollte man manchmal rote Informationskarten eintauschen, um die anderen Spieler zu täuschen. Tauscht man immer nur blaue Informationskarten, dann ist es nicht schwer zu erraten, was man wirklich vorhat.**



### Goldene Informationskarten (Situation)

Goldene Informationskarten stellen unerwartete Ereignisse dar, die während einer Ermittlung eintreten können. Sie können positive oder negative Auswirkungen haben, besitzen in der oberen linken Ecke jedoch keine Zahl, die Einfluss auf die Neutralisierung der Bedrohung nimmt.

Jede goldene Informationskarte hat einen besonderen Effekt, der sofort eintritt, wenn die Karte während der Bedrohungsanalyse aufgedeckt wird. Viele dieser Karten haben weitreichende Effekte, die den Ausgang dieser und anderer Bedrohungen auf dem Spielbrett beeinflussen können. Der Effekt der goldenen Informationskarten tritt selbst dann ein, wenn die Bedrohung nicht neutralisiert wird. Für mehr Informationen zur Bedrohungsanalyse, siehe Seite 7.



Carrie untersucht ihr Beweismaterial



# SPIELAUFBAU

## Vorbereitung

Jeder Spieler erhält zu Beginn 1 Agent, 1 Soldat, 1 Ansehen-Marker, 1 Einfluss-Marker, 3 Informationskarten und alle „Leitender Ermittler“-Karten einer Farbe.

## Den Initiativestapel erstellen

Um den Initiativestapel zu erstellen, nimmt man eine Karte „Leitender Ermittler“ von jeder am Spiel beteiligten Farbe und mischt die Karten. Dieser Initiativestapel wird dazu verwendet, um den Terroristen-Marker weiterzubewegen und um zu bestimmen, welcher Spieler in der jeweiligen Runde zuerst am Zug ist.

## Die Rollen

Die Anzahl der Mitspieler bestimmt, welche Zusammensetzung von Rollenkarten verwendet wird. Die genaue Verteilung ist in der Tabelle unten rechts abgebildet. Es wird immer eine Rolle mehr verwendet, als Mitspieler am Tisch sind.

## Rollen verteilen

Die richtige Anzahl an Rollenkarten wird gemischt und je eine davon zufällig an jeden Spieler verteilt.

**Es ist sehr wichtig, dass die Rollen während des gesamten Spiels verdeckt bleiben!**

Nicht vergessen darf man, dass es immer eine zusätzliche Rollenkarte gibt. Diese Karte muss bis zum Ende des Spiels verdeckt bleiben.

**Achtung:** Weil immer eine Rollenkarte mehr im Spiel ist, als es Spieler gibt, ist es möglich, dass es Partien ohne einen Terroristen-Maulwurf gibt! Das wird man allerdings erst nach dem Ende des Spiels erfahren.

## Loyale Agenten:

Loyale Agenten arbeiten dafür, dass die USA ein sicheres Land bleiben. Sie versuchen, so viele terroristische Bedrohungen zu verhindern, wie es ihnen möglich ist. Indem sie ihr Ansehen innerhalb der Behörde steigern, besteht für den erfolgreichsten loyalen Agenten die Möglichkeit, zum Direktor der Behörde aufzusteigen!



Loyale Agenten arbeiten gemeinsam daran, die Terroristen zu stoppen.

**Gewinnen die Terroristen, so haben alle loyalen Agenten verloren.**

**Fairerweise muss allerdings gesagt werden, dass jeder loyale Agent hauptsächlich versucht, seine eigene Karriere voranzubringen!**

ROLLE

LOYALER AGENT

1 SP pro Ansehen-Marker

Plus Siegpunkte aller eigenen Kontakte

## Politischer Opportunist:

Politische Opportunisten wollen die eigene Macht und ihren Einfluss steigern. Sie können von erfolgreichen Anschlägen und einer verängstigten Bevölkerung profitieren, um politischen Einfluss zu gewinnen. Haben sie schließlich genügend Macht angehäuft, ist ihnen ein Sitz im Kongress sicher.



Einen politischen Opportunisten zu spielen ist ein schwieriger politischer Balanceakt. Erfolgreiche terroristische Aktionen erhöhen den eigenen politischen Einfluss. Wenn aber die Fortschrittsleiste der Terroristen komplett gefüllt ist, hilft der gesamte politische Einfluss nichts mehr, denn dann ist das Spiel verloren!

ROLLE

POLITISCHER OPPORTUNIST

1 SP pro Einfluss-Marker

Plus Siegpunkte aller eigenen Kontakte

SPIELER-ANZAHL	LOYALER AGENT	POLITISCHER OPPORTUNIST	TERRORISTEN-MAULWURF
3	2	1	1
4	3	1	1
5	3	2	1
6	4	2	1

## Terroristen-Maulwurf:

Terroristen-Maulwürfe sind Agenten, die von einer terroristischen Organisation manipuliert wurden. Sie arbeiten aus dem Inneren der Behörde heraus darauf hin, dass Terroranschläge erfolgreich sind. Maulwürfe versuchen so viele Anschläge wie möglich gelingen zu lassen, ohne als Verräter enttarnt zu werden.

### ROLLE

#### TERRORISTEN-MAULWURF

2 SP pro Marker auf der Terroristen-Fortschrittsleiste



Plus Siegpunkte aller eigenen Kontakte

**GEHEIM**

### TIPP

Als Terroristen-Maulwurf hat man zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:

1. Ist die Terroristen-Fortschrittsleiste komplett gefüllt, so hat man gewonnen, auch wenn man von einem anderen Spieler als Maulwurf beschuldigt wurde.
2. Alternativ kann man auch gewinnen, indem man die meisten Siegpunkte sammelt – dann darf die Identität als Maulwurf allerdings nicht auffliegen. Glaubt man, dass es einem nicht mehr gelingen wird, die Fortschrittsleiste zu füllen, so sollte man dazu übergehen, sich entweder wie ein loyaler Agent oder wie ein politischer Opportunist zu verhalten, damit die anderen Spieler nicht auf die wahre Rolle schließen können!

Am Ende des Spiels haben alle Spieler die Gelegenheit, jemanden als Maulwurf zu beschuldigen. Wird der Maulwurf auch nur von einer einzigen Person beschuldigt, hat er das Spiel verloren.



Carrie Mathison (Loyale Agentin?) & Nicholas Brody (Terroristen-Maulwurf?)



# SPIELABLAUF

Jede Partie **Homeland** besteht aus mehreren Runden. Jede Runde beginnt mit dem Terroristen-Spielzug. Nach dem Terroristen-Spielzug ist der Spieler an der Reihe, der im Besitz des Terroristen-Markers ist. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nachdem jeder Spieler an der Reihe war, endet eine Runde und die nächste Runde beginnt wieder mit dem Terroristen-Spielzug.

*Ein Beispiel: Ronja, Melanie, Florian und Moritz spielen eine Partie mit vier Spielern. Nachdem sie Rollenkarten, Marker und andere Ressourcen wie Agenten und Kontakte verteilt hatten, können sie loslegen.*

*Das Spiel beginnt mit dem Terroristen-Spielzug. Nachdem der erste Terroristen-Spielzug abgeschlossen wurde, sind die Spieler nacheinander an der Reihe, siehe Seite 11. Wenn alle Spieler ihre Spielzüge durchgeführt haben, ist die aktuelle Runde zu Ende. Eine neue Runde beginnt mit dem nächsten Terroristen-Spielzug.*

**Achtung: Zu Spielbeginn liegen keine Bedrohungen auf dem Spielbrett. Die Bedrohungen werden am Ende des ersten (und jedes weiteren) Terroristen-Spielzugs ausgelegt.**



## Der Terroristen-Spielzug

Der Terroristen-Spielzug repräsentiert die weltweiten Handlungen der Organisationen, die terroristische Aktionen planen und durchführen. Jeder Terroristen-Spielzug besteht aus vier Schritten:

1. Den Terroristen-Marker weitergeben
2. Unmittelbare Bedrohungen analysieren
3. Bedrohungen hochsetzen
4. Neue Bedrohungen aufdecken

### 1. Den Terroristen-Marker weitergeben

Der Terroristen-Marker wird zu Beginn jedes Terroristen-Spielzugs weitergegeben.

Dazu deckt man die oberste Karte des Initiativstapels auf. Der Spieler, dessen Farbe aufgedeckt wurde, erhält den Terroristen-Marker: Er ist als Startspieler an der Reihe, wenn der Terroristen-Spielzug beendet ist.

Der Initiativstapel wird nicht verändert und in den nächsten Runden weiterhin verwendet. Wurden alle Karten „Leitender Ermittler“ aufgedeckt und jeder Spieler war einmal zuerst an der Reihe, wird der Initiativstapel erneut gemischt.

*Beispiel: Zu Beginn des ersten Terroristen-Spielzugs wird Ronjas Karte „Leitender Ermittler“ gezogen. Sie nimmt sich den Terroristen-Marker. Nach dem Terroristen-Spielzug ist Ronja mit dem Startspieler-Spielzug an der Reihe.*



## 2. Unmittelbare Bedrohungen analysieren

Nachdem der Terroristen-Marker bewegt wurde, werden die unmittelbaren Bedrohungen analysiert. Die Bedrohungen werden nacheinander abgehandelt, beginnend bei der am weitesten links liegenden Bedrohung.

**Achtung: Beim ersten Terroristen-Spielzug gibt es nie eine unmittelbare Bedrohung, da das Spielbrett zu Spielbeginn immer leer ist und keine Bedrohungen darauf liegen. Im ersten Spielzug springt man direkt zu (4) „Neue Bedrohungen aufdecken“.**

### Eine Bedrohung analysieren

Um eine Bedrohung zu analysieren, deckt man die Anschlagkarte auf und legt sie auf den Analyse-Spielplan, wie auf Seite 8 abgebildet. Die Karte „Leitender Ermittler“ bleibt auf der Organisationskarte, um anzuzeigen, welcher Analyst für den Fall verantwortlich ist.

Jetzt werden alle Informationskarten gemischt, damit man nicht zurückverfolgen kann, wer welche Karte gelegt hat. Die gemischten Informationskarten werden nacheinander aufgedeckt. Die roten Karten werden links und die blauen Karten rechts auf den Analyse-Spielplan gelegt.

Werden goldene Karten aufgedeckt, werden ihre Effekte sofort ausgeführt.

### Rote und Blaue Gesamtwerte vergleichen

Nachdem die Informationskarten sortiert und voneinander getrennt wurden, vergleicht man die Gesamtwerte der roten und blauen Karten. Die Schwierigkeit des Anschlags, die Raffinesse der Organisation und die roten Informationskarten ergeben zusammen das rote Gesamtergebnis. Für jeden Agenten, der auf den Fall angesetzt wurde, fügt man dem Gesamtwert der blauen Informationskarten einen Bonus von +1 hinzu.



Legt die Anschlags-, Organisations- und Leitender Ermittler-Karten auf den Analyse-Spielplan

Die rote Seite erreicht einen Gesamtwert von 16; 3 durch Karten, 4 von der Organisation und 9 durch den Anschlag



## EINE BEDROHUNG ANALYSIEREN

### DER ANSCHLAG GELINGT

Der Anschlag gelingt, wenn das rote Ergebnis gleich oder höher ist, als das blaue.

Fügt zur Terroristen-Fortschrittsleiste, entsprechend der Auswirkung des Anschlags hinzu.

Alle Spieler erhalten entsprechend der Auswirkung des Anschlags.

Die Konsequenz wird angewandt.



ORGANISATION



ABU NAZIR

VORTEIL  
Nimm 3 Ansehen-Marker

### BOMBENANSCHLAG AUF DAS BEHÖRDEN-HAUPTQUARTIER

GLOBALE KONSEQUENZEN  
Alle Spieler müssen alle Agenten ablegen.



+1 pro Agent

INFORMATION

### BEDROHUNG NEUTRALISIERT

Die Bedrohung ist neutralisiert, wenn das blaue Ergebnis höher ist, als das rote.

Fügt zur Behörden-Fortschrittsleiste, entsprechend der Auswirkung des Anschlags hinzu.

Leitende Ermittler erhält entsprechend der Auswirkung des Anschlags.

Leitende Ermittler erhält Organisationsvorteil.

INFORMATION

## BEDROHUNG NEUTRALISIERT!

Die blaue Seite kommt auf einen Gesamtwert von 17; 15 durch Karten plus zwei Agenten, die je 1 Punkt wert sind.



### Erfolgreiche Anschläge: Der Wert der Terroristen (Rot) ist gleich hoch oder höher als der Wert der Behörde (Blau).

Ist der Gesamtwert der roten Seite gleich hoch oder höher als der auf der blauen Seite, so haben die Terroristen ihren Plan in die Tat umgesetzt und der Anschlag war erfolgreich.

- Jetzt fügt man der Terroristen-Fortschrittsleiste Marker entsprechend der Auswirkung des Anschlags hinzu.
- ALLE Spieler erhalten Einfluss-Marker entsprechend dem Auswirkungswert des Anschlags.
- Abschließend wendet man die Regel zu Konsequenzen oder globalen Konsequenzen an. Konsequenzen betreffen nur den Leitenden Ermittler, globale Konsequenzen wirken sich auf alle Mitspieler aus.

### Neutralisierte Anschläge: Der Wert von Blau ist höher als der von Rot

Ist der Gesamtwert der blauen Karten plus die Anzahl der auf den Fall angesetzten Agenten höher als der Gesamtwert der roten Seite, so wurde die Bedrohung neutralisiert und die Behörde hat die Terroristen gestoppt:

- Jetzt fügt man der Behörden-Fortschrittsleiste Marker entsprechend der Auswirkung des Anschlags hinzu.
- Der Leitende Ermittler erhält Ansehen-Marker entsprechend dem Auswirkungswert des Anschlags.
- Der Leitende Ermittler erhält den Vorteil, der auf der Organisationskarte abgedruckt ist. Diese Vorteile werden sofort und einmalig abgehandelt.

### Goldene Informationskarten

Werden während der Analyse der Bedrohung goldene Informationskarten aufgedeckt, so werden die auf der Karte aufgedruckten Effekte sofort ausgelöst. Die Karten werden abgelegt, wenn die Analyse der Bedrohung komplett abgeschlossen ist.

#### ÜBERRASCHUNGS-ANGRIFF!

Deckt sofort 1 neue Bedrohung auf und legt sie auf die Bedrohungsstufe „ernst“.



*Beispiel: Die oben gezeigte Karte „Überraschungsangriff“ wird während der Analyse der Bedrohung aufgedeckt. Sofort wird eine neue Bedrohung ins Spiel genommen. Sollte die Bedrohungsstufe „ernst“ bereits vollständig belegt sein, rückt die Bedrohung auf die Bedrohungsstufe „unmittelbar“. Bedrohungen, die den Status „unmittelbar“ haben, treten noch in dieser Runde ein!*



# TERRORISTEN-ZUG FORTS.

## Spezialregeln für Konsequenzen

Es gibt ein breites Spektrum an Effekten, die eintreten können, wenn es der Behörde nicht gelingt, eine Bedrohung zu neutralisieren und der Anschlag erfolgreich ist. So kann man beispielsweise Ansehen, Einfluss oder Kontakte verlieren.

Es gibt zwei Arten von Effekten: Konsequenzen, die nur den Leitenden Ermittler betreffen und globale Konsequenzen, die alle Spieler betreffen.

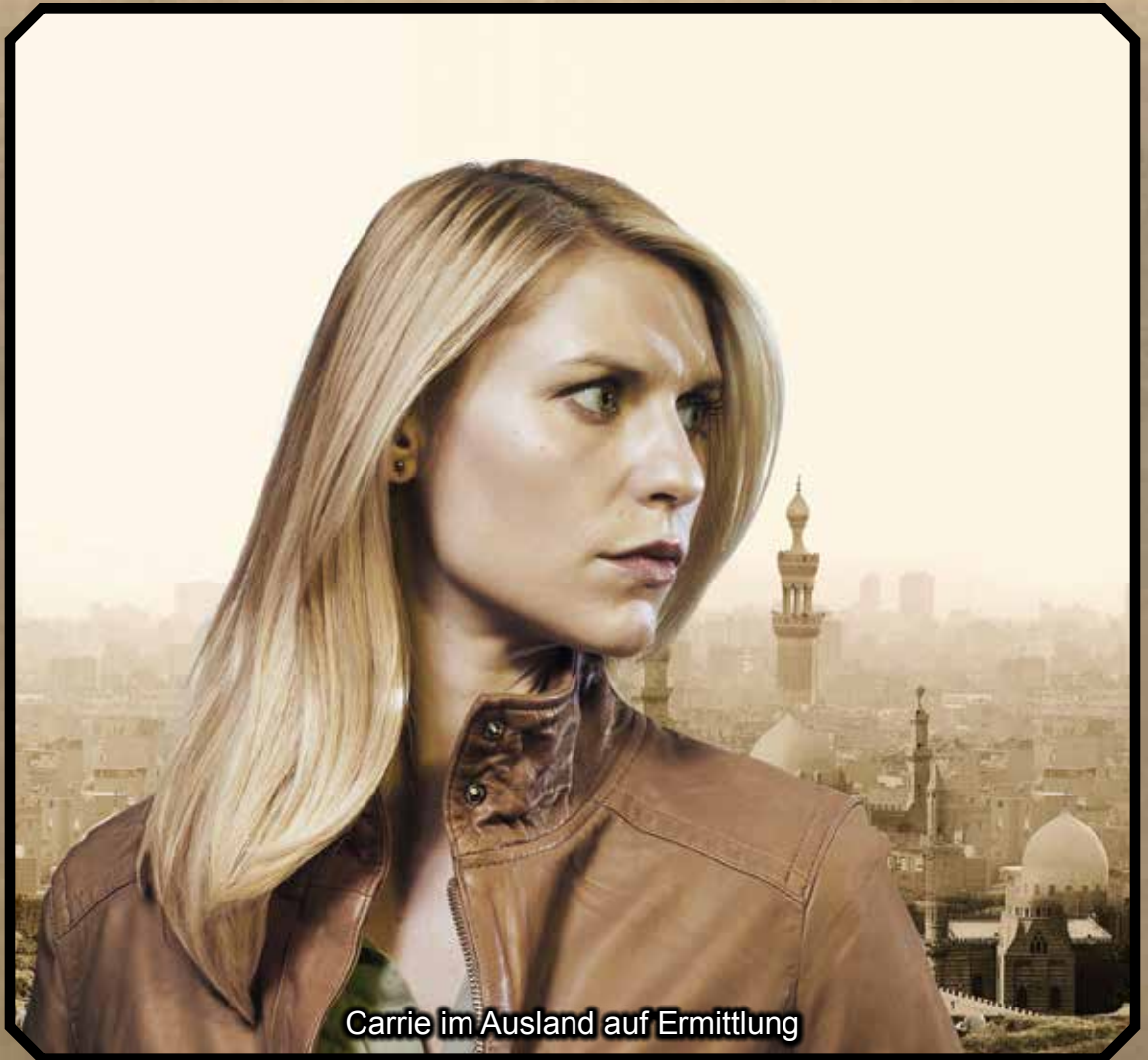
## Einen Kontakt verbrennen

Wenn man einen Kontakt „verbrennen“ soll, dann ist während der Ermittlungen etwas fürchterlich schief gelaufen und einer der eigenen Kontakte wurde umgebracht oder enttarnt. Daraufhin muss man einen seiner aktiven (mit der Bildseite nach oben liegenden, also aufgedeckten) Kontakte auswählen und ablegen. Oftmals kann man optional auch einen der gerade nicht im Einsatz befindlichen Soldaten ablegen.

## Enttarnung

Enttarnung ist eine weitere mögliche Konsequenz. Immer wenn man von der Konsequenz „Enttarnung“ betroffen ist, muss man alle eigenen deaktivierten Kontakte aufdecken. Außerdem muss man alle Informationskarten, die man gerade auf der Hand hält, aufgedeckt auf den Tisch legen, damit alle Mitspieler sie sehen können. Wurden die aufgedeckten Karten ausgespielt, kann man alle neu gezogenen Karten wieder normal auf die Hand nehmen. So kann man sowohl enttarnte Karten auf dem Tisch liegen haben, als auch gleichzeitig verborgene Karten in der Hand halten.

Spielt man mit einer erhöhten Anzahl von Handkarten, so ist es sehr wahrscheinlich, dass enttarnte Karten länger als eine Runde auf dem Tisch liegen werden.



Carrie im Ausland auf Ermittlung

## Dienstlicher Tadel:

Konsequenzen oder globale Konsequenzen können dazu führen, dass man Ansehen- oder Einfluss-Marker ablegen muss. Ist das nicht möglich, muss man eine der eigenen Karten „Leitender Ermittler“ von einer auf dem Brett liegenden Bedrohung nehmen.

Es ist einem nicht gelungen, sich doppelt abzusichern und die Vorgesetzten haben beschlossen, einen von einem Fall abzuziehen!

*Beispiel: Moritz hat bei einem seiner Fälle (absichtlich?) versagt und der Plan der Terroristen gelingt. Die Konsequenzen des Anschlags verlangen, dass er einen Ansehen-Marker ablegen muss. Leider besitzt er keinen (sehr verdächtig...) und so muss er eine seiner Karten „Leitender Ermittler“ von einem Fall abziehen, den er sich zuvor gesichert hatte.*



### 3. Bedrohungen hochsetzen

Nachdem alle unmittelbaren Bedrohungen abgehandelt wurden, steigen alle auf dem Spielbrett verbleibenden Bedrohungen auf die nächste Bedrohungsstufe. Dazu beginnt man oben auf dem Spielbrett mit den ersten Bedrohungen und setzt alle Bedrohungen eine Stufe nach oben.

Die Bedrohungen werden hochgesetzt, indem man jeweils auf der linken Seite beginnt und dann jede Bedrohung eine Stufe nach oben setzt.



**Tipp: Wählt einen Spieler aus, der die Bedrohungen jede Runde weiter bewegt. So**

**vermeidet man Verwirrungen, welche Bedrohungen schon bewegt wurden und welche nicht.**

### 4. Neue Bedrohungen aufdecken

In jeder Runde werden so viele neue Bedrohungen zusammengestellt und aufgedeckt, wie Spieler am Spiel teilnehmen.

Jede neue Bedrohung besteht aus drei Karten. Um eine neue Bedrohung zusammenzustellen, zieht man die oberste Karte des Organisationsstapels und legt eine zufällig gezogene Anschlagskarte verdeckt unter die Organisationskarte. Anschließend legt man eine zufällig gezogene Informationskarte verdeckt auf diese beiden Karten.

Zusammen bilden diese drei Karten die neue Bedrohung. Jede neue Bedrohung wird in das am weitesten links gelegene freie Feld, der auf der Organisationskarte angegebenen Bedrohungsstufe gelegt.

*Beispiel: Auf der unteren Abbildung wird eine neue Bedrohung der Stufe „hoch“ in die Lücke gelegt, die der Drohnenangriff hinterlassen hat.*

Ist die angegebene Bedrohungsstufe auf dem Brett komplett belegt, so legt man die neue Bedrohung in das am weitesten links gelegene Feld der nächsthöheren Stufe. Sollte eine neue Bedrohung auf die Stufe „unmittelbar“ gelegt werden und diese Stufe ist schon komplett belegt, dann löst man die neue Bedrohung sofort aus und verwendet dazu nur die zufällig beigelegte Informationskarte.

### Den Terroristen-Spielzug beenden

Nachdem alle neuen Bedrohungen ausgelegt wurden, ist der Terroristen-Spielzug vorbei. Nun sind die Spieler reihum am Zug, beginnend mit dem Spieler, der derzeit den Terroristen-Marker vor sich liegen hat.

## BEDROHUNGEN HOCHSETZEN

- ▶ Nachdem alle unmittelbaren Bedrohungen analysiert wurden, werden alle verbliebenen Bedrohungen um eine Stufe nach oben gesetzt.
- ▶ Von oben beginnend werden ernste Bedrohungen zu unmittelbaren, hohe zu ernsten, usw. Auf der Abbildung rechts kann man erkennen, in welcher Reihenfolge die Bedrohungen bewegt werden.
- ▶ Durch Drohnenangriffe kann es, wie im Beispiel angegeben, zu Lücken kommen. Auch dann wandert jede Bedrohung eine Stufe nach oben. Die Bedrohungen dürfen nicht von einer Spalte in eine andere bewegt werden.





# SPIELERZÜGE

Nachdem der Terroristen-Spielzug abgeschlossen wurde, sind die Spieler an der Reihe. Der Spieler, der gerade im Besitz des Terroristen-Markers ist, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Ist man an der Reihe, gibt es zwei Aktionen, die immer durchgeführt werden müssen, und einige weitere Aktionen, die optional ausgeführt werden können.

## Zusammenfassung eines Spielerzugs

Die folgenden zwei Aktionen **müssen** durchgeführt werden:

- Einen Fall beanspruchen und sich damit zum Leitenden Ermittler einer Bedrohung machen
- 2 Informationskarten auf 2 beanspruchte Fälle legen

Folgende Aktionen **können** durchgeführt werden:

- 1 Informationskarte gegen entsprechende Marker tauschen
- Einen Kontakt, Soldaten oder Agenten rekrutieren
- Soldaten einsetzen
- Agenten einsetzen
- Kontakte aktivieren
- Kontakte verwenden

Nachdem man alle seine Aktionen ausgeführt hat, zieht man neue Informationskarten, um seine Kartenhand wieder auf das Handkartenlimit von (üblicherweise) 3 Handkarten aufzufüllen.

## Unbeanspruchte Bedrohungen

Bedrohungen, auf denen keine Karte „Leitender Ermittler“ liegt, werden als unbeanspruchte Bedrohungen bezeichnet.

## Notwendige Aktionen

Es gibt zwei Aktionen, die man in jedem seiner Züge durchführen muss: Einen Fall für sich beanspruchen und 2 Informationskarten auf beanspruchte Bedrohungen legen.

## Einen Fall für sich beanspruchen

Gibt es zu Beginn eines Zugs unbeanspruchte Bedrohungen auf dem Spielbrett, muss man eine davon für sich beanspruchen und wird somit zum Leitenden Ermittler in diesem Fall. Um einen Fall für sich zu beanspruchen, legt man eine seiner Karten „Leitender Ermittler“ auf die linke Seite der Bedrohung, auf die Informationskarte(n). Diese Bedrohung hat man nun beansprucht und sie wird als ein eigener Fall angesehen. Die Karte „Leitender Ermittler“ bleibt auf der Bedrohung liegen, bis sie analysiert wird.

Sind alle Bedrohungen auf dem Spielbrett beansprucht, kann man keinen Fall für sich beanspruchen.

## Informationskarten auf die Fälle legen

Während seines Zugs muss man zwei Informationskarten von seiner Hand auf beanspruchte Fälle legen, sofern möglich.

Die erste ausgespielte Informationskarte muss auf den beanspruchten Fall eines anderen Spielers gelegt werden. Die zweite ausgespielte Karte darf man auf jeden anderen Fall legen, also auch auf eigene beanspruchte Fälle.

Um eine Informationskarte auszuspielen, legt man sie verdeckt unter die Karte „Leitender Ermittler“. Alle auf eine Bedrohung gespielten Informationskarten spielen später bei der Analyse des Falles eine wichtige Rolle. Es darf keine Informationskarte auf unbeanspruchte Fälle gelegt werden und es ist nicht erlaubt, innerhalb von einem Spielzug zwei Informationskarten auf denselben Fall zu spielen.

**Achtung: Auch nachdem alle Informationskarten ausgespielt wurden, liegt die Karte „Leitender Ermittler“ immer mit der farbigen Vorderseite nach oben auf dem Stapel.**

*Beispiel: Während Ronjas Runde beansprucht sie eine Bedrohung für sich und spielt ihre violette Karte „Leitender*

*Ermittler“ auf die Informationskarte, die beim Zusammenstellen schon auf die Bedrohung gespielt wurde. Anschließend spielt sie zwei Informationskarten aus. Die erste Informationskarte spielt sie auf einen von Moritz Fällen. Sie ist versucht, eine Informationskarte als Unterstützung auf einen ihrer eigenen Fälle zu legen, entschließt sich dann aber, Melanie bei einer unmittelbaren Bedrohung zu unterstützen.*

**Achtung: Informationskarten von der eigenen Hand auf Fälle zu legen, ist eine einzelne Aktion, die zusammenhängend stattfinden muss. Man kann nicht eine Informationskarte ausspielen, dann eine andere Aktion ausführen und anschließend eine weitere Informationskarte auf eine Bedrohung legen.**

## Die erste Runde

Ist man der einzige Spieler, der einen beanspruchten Fall auf dem Spielbrett hat, dann spielt man nur eine Informationskarte auf einen seiner Fälle aus. Es dürfen keine 2 Informationskarten auf denselben Fall ausgespielt werden. Das wird immer beim Startspieler in der ersten Runde des Spiels der Fall sein, im weiteren Verlauf des Spiels kommt diese Situation sehr selten vor.

### ZUSAMMENFASSUNG: INFORMATIONSKARTEN AUSSPIELEN

- 2 Karten werden ausgespielt, wenn möglich.
- Karten dürfen nur auf beanspruchte Fälle (solche mit der Karte „Leitender Ermittler“) gelegt werden.
- Die erste Informationskarte muss auf den Fall eines anderen Spielers ausgespielt werden.
- Es dürfen nicht 2 Karten auf denselben Fall gespielt werden.



## Optionale Aktionen

Die folgenden Aktionen sind in einem Zug nicht verpflichtend, man darf sie allerdings jederzeit während seines Zugs und in jeder beliebigen Reihenfolge durchführen.

### Eine Informationskarte gegen Marker tauschen

Während seines Zugs darf man EINE Informationskarte gegen die Anzahl an Ansehen- oder Einfluss-Marker tauschen, die auf der Informationskarte abgebildet sind.



*Wenn man diese Karte eintauscht, erhält man 2 Ansehen-Marker.*

Diese Aktion darf nur ein Mal während eines Spielzugs durchgeführt werden. Die Informationskarte wird aufgedeckt auf den Ablagestapel gelegt.

**Achtung: Die Mitspieler werden sich jede eingetauschte Karte genau ansehen! Tauscht man zu viele blaue Karten mit hohem Wert gegen Marker, könnte man schnell als potentieller Maulwurf beschuldigt werden!**

## Einen Kontakt, Soldaten oder Agenten rekrutieren

Im Laufe eines Spielzugs kann man wahlweise einen Agenten, einen Soldaten oder einen Kontakt rekrutieren. Einen Kontakt zu rekrutieren kostet 3 Marker. Für einen Agenten oder einen Soldaten müssen keine Marker bezahlt werden.

**Achtung: Man darf nur einmal pro Spielzug rekrutieren. Es ist beispielsweise verboten, während eines Spielzugs einen Kontakt und einen Soldaten zu rekrutieren.**

### Einen Agenten rekrutieren

Agenten sind Angestellte der Behörde, die einen Leitenden Ermittler unterstützen. Man kann Agenten aussenden, um Terrororganisationen zu infiltrieren, um Details ihrer hinterhältigen Pläne aufzudecken, und um ganz allgemein die Chancen zu erhöhen, eine Bedrohung zu neutralisieren. Der geschickte Einsatz von Agenten ist wichtig, um dafür zu sorgen, dass aus einer potentiellen Bedrohung kein erfolgreicher Anschlag resultiert.



## Einen Soldaten rekrutieren

Soldaten stellen die Möglichkeit eines jeden Top-Analysten dar, im Notfall auf Spezialeinsatzkräfte zurückzugreifen. Dadurch können sie den derzeitigen Status einer Bedrohung herausfinden. Die von Spezialeinsatzkräften gesammelten Informationen sind auch notwendig, um einen Drohnenangriff zu befehlen.



Soldaten, die sich nicht im Einsatz befinden, werden oft dazu verwendet, Kontakte zu beschützen. Die Konsequenzen vieler Anschläge geben an: „Lege einen Soldaten ab oder verbrenne einen Kontakt.“ In diesem Fall darf man auch einen seiner nicht eingesetzten Soldaten ablegen, anstatt einen wertvollen Kontakt verbrennen zu müssen.

### Einen Kontakt rekrutieren

Kontakte sind all jene Menschen, die einen Spieler bei seinen Ermittlungen unterstützen. Kontakte können aus allen gesellschaftlichen Bereichen stammen: gewählte Volksvertreter, übergelaufene feindliche Kämpfer, Hostessen oder Angestellte des Militärs sind nur einige Beispiele möglicher Kontakte.

Kontakte bieten eine große Anzahl an Möglichkeiten. Jeder Kontakt ist bei Spielende auch Siegpunkte wert, was sie zu einem Schlüsselement für den Spielsieg macht.

Die Rekrutierung eines Kontakts kostet 3 Marker. Es kann sich dabei um eine beliebige Kombination aus Ansehen- und Einfluss-Markern handeln.

### Einen Kontakt auswählen

Um einen Kontakt zu wählen, werden die beiden obersten Karten des Kontaktstapels gezogen und eine der beiden Karten behalten. Die andere Karte wird aufgedeckt auf den Kontakt-Ablagestapel gelegt.

Der gerade rekrutierte Kontakt wird verdeckt vor dem Spieler ausgelegt. Verdeckt liegende Kontakte gelten als „deaktiviert“. Aufgedeckt liegende Kontakte gelten als „aktiviert“.



Carrie bei der verdeckten Ermittlung



# SPIELERZÜGE FORTS.

## Soldaten zum Einsatz bringen

Während seines Zugs kann ein Spieler Soldaten einem Fall zuteilen. Es dürfen beliebig viele Soldaten zum Einsatz gebracht werden, aber sie müssen alle derselben Bedrohung zugeteilt werden. Soldaten dürfen sowohl zu beanspruchten, als auch zu unbeanspruchten Bedrohungen geschickt werden.

## Eine Bedrohung auskundschaften

Teilt man einen Soldaten einem Fall zu, darf man sich die Informationskarten, die auf diesen Fall gespielt wurden, ansehen. Beschließt man, sich die Informationskarten anzusehen, so wird, nachdem man sich diese angesehen hat, eine zufällig gezogene Informationskarte verdeckt auf die Bedrohung gelegt.

Sobald zwei Soldaten einem Fall zugewiesen wurden, haben diese genügend Informationen gesammelt, um die Bedrohung mit einem Drohnenangriff auszuschalten.

## Agenten zum Einsatz bringen

Während seines Zugs kann man Agenten einem Fall zuteilen. Man kann beliebig viele Agenten zum Einsatz bringen, aber sie müssen alle derselben Bedrohung zugeteilt werden. Man darf Agenten sowohl zu beanspruchten als auch zu unbeanspruchten Bedrohungen schicken.

Teilt man einen Agenten einem Fall zu, darf man sich die verdeckte Anschlagkarte dieser Bedrohung ansehen. Diese darf nicht den anderen Spielern gezeigt werden.

Zusätzlich wird für jeden einem Fall zugeordneten Agenten bei der Analyse dieser Bedrohung +1 zum Gesamtwert von Blau hinzuaddiert.

**Achtung:** Ist man am Zug, darf man in beliebiger Reihenfolge demselben Fall sowohl Agenten als auch Soldaten zuordnen.

## Kontakte aktivieren

Während seines Zugs muss man abwägen, ob man einen oder mehrere seiner deaktivierten (verdeckt liegenden) Kontakte aktivieren (aufdecken) will. Kontakte kommen immer deaktiviert ins Spiel. Nur aktivierte Kontakte befinden sich in Gefahr. Deaktivierte Kontakte sind davor geschützt, verbrannt oder abgelegt zu werden.



## Kontakte verwenden

Während seines Spielzugs können die speziellen Fähigkeiten beliebiger aktivierter Kontakte angewendet werden. Der Kontakt kann während eines Spielzugs rekrutiert, aktiviert und verwendet werden. Die meisten speziellen Fähigkeiten können nur während eines Spielzugs zum Einsatz kommen, solange es auf der Karte nicht explizit anders angegeben ist.

## „Verbrennen, um...“-Fähigkeiten

Vor den Fähigkeiten einiger Kontakte steht „Verbrennen, um...“. Diese sind für gewöhnlich sehr mächtig oder einzigartig und können nur einmal pro Spiel verwendet werden.

Wird ein Kontakt verbrannt, um seine Fähigkeit zu verwenden, wird der Kontakt aus dem Spiel genommen. Die Karte wird für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet.

## Spezialfähigkeit Drohnenangriff

Manche Kontakte haben zusätzlich zu anderen Fähigkeiten noch die Spezialfähigkeit „Drohnenangriff“. Setzt man einen Drohnenangriff ein, so wird eine Bedrohung komplett vom Spielbrett entfernt, ohne sie auf die übliche Art und Weise aufzulösen.

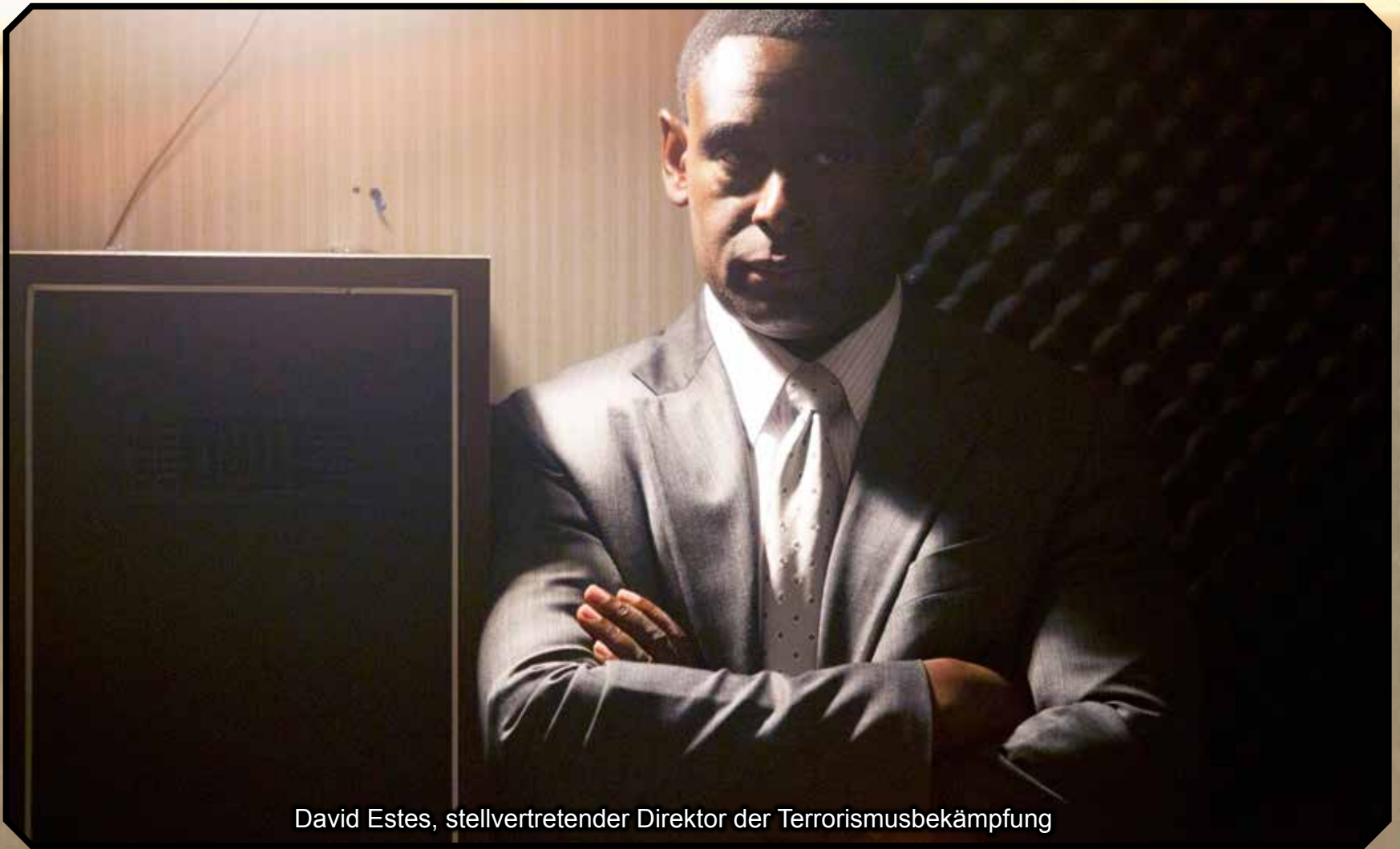


Besitzt man einen aktiven Kontakt mit der Fähigkeit „Drohnenangriff“ kann man eine Bedrohung verbrennen, der mindestens 2 Soldaten zugeordnet sind. Verbrennt man eine Bedrohung mit einem Drohnenangriff, werden alle darauf liegenden Karten aus dem Spiel genommen. Dabei darf sich kein Spieler die verbrannten Karten ansehen. Die Position, an der die verbrannte Bedrohung lag, bleibt vorerst frei. Soldaten oder Agenten, die ihr zugeordnet waren, werden abgelegt.

*Beispiel: Ronja hat „David Estes“, einen Kontakt mit der Fähigkeit „Drohnenangriff“. Eine Bedrohung hat die Stufe „ernst“ erreicht. Melanie hat die Bedrohung schon mit einem Soldaten auskundschaftet und die anderen gewarnt, dass sie voller roter Informationskarten ist. Als sie am Zug ist, weist Ronja dieser Bedrohung einen weiteren Soldaten zu und sieht sich die Informationskarten an. Melanie hat nicht gelogen! Mit 2 Soldaten vor Ort entschließt sich Ronja, einen Drohnenangriff zu befehlen, der die Bedrohung sofort aus dem Spiel nimmt.*

**Achtung:** Nachdem eine Bedrohung von einem Drohnenangriff verbrannt wurde, werden die anderen Bedrohungen nicht nach links bewegt, um ihren Platz einzunehmen.





David Estes, stellvertretender Direktor der Terrorismusbekämpfung

## Den Spielzug beenden

Nachdem man alle seine Aktionen ausgeführt hat, zieht man neue Informationskarten nach, bis man sein Handkartenlimit, üblicherweise 3, erreicht hat.

Wenn man Karten nachzieht, zeigt man damit das Ende seines Zugs an und der linke Nachbar ist an der Reihe.

## Das Handkartenlimit erhöhen

Einige Kontakte haben die Fähigkeit „+1 Handkartenlimit“. Diese Kontakte erhöhen das Handkartenlimit jeweils um 1. Die Fähigkeit addiert sich auch mehrmals. Das Handkartenlimit wird also durch jeden der aktiven Kontakte mit dieser Fähigkeit um 1 erhöht.

*Beispiel: Ronja besitzt 2 Kontakte mit der Fähigkeit „+1 Handkartenlimit“, wodurch ihr Handkartenlimit auf 5 steigt. Sie beginnt ihren Zug mit 6 Karten auf der Hand, da sie in der vergangenen Runde 2 zusätzliche Karten bekommen hat. Sie spielt 2 Informationskarten auf Bedrohungen aus und tauscht 1 Karte gegen Marker, wodurch sie noch 3 Karten auf der Hand hat. Am Ende ihres Zugs zieht sie 2 Informationskarten nach, um wieder ihr Handkartenlimit von 5 zu erreichen.*

## Eine Runde beenden

Eine Runde ist beendet, sobald jeder der Spieler einmal an der Reihe war und das Spiel nun wieder beim Spieler mit dem Terroristen-Marker angekommen ist. Nun beginnt eine neue Runde mit einem Terroristen-Spielzug.



# DAS SPIEL GEWINNEN

## Das Spielende

Das Spiel endet automatisch, wenn entweder die Terroristen- oder die Behörden-Fortschrittsleiste komplett gefüllt ist.

## Sieg der Terroristen

In dem Augenblick, in dem die Fortschrittsleiste der Terroristen gefüllt ist, hat die Person mit der Rolle „Terroristen-Maulwurf“ das Spiel gewonnen! Trotz aller Bemühungen der anderen Analysten waren diese nicht in der Lage, die weltweite Terrorismus-Welle aufzuhalten.

Im Fall eines Sieges der Terroristen sind die Siegpunkte irrelevant: alle anderen Spieler haben verloren!

Es ist möglich, dass es einen Sieg der Terroristen gibt, ohne dass ein Terroristen-Maulwurf im Spiel war! Vielleicht waren die politischen Opportunisten etwas zu bemüht, vielleicht haben aber auch die loyalen Agenten zu sehr an ihre eigenen Karrieren gedacht. Sobald die Fortschrittsleiste der Terroristen gefüllt ist, haben alle Spieler mit den Rollen „loyaler Agent“ und „politischer Opportunist“ das Spiel verloren.

## Sieg der Behörde

Ist die Behörden-Fortschrittsleiste komplett gefüllt, so wurden die Terroristen (zumindest vorerst) aufgehalten und es ist an der Zeit, zu überprüfen, ob die Spieler herausgefunden haben, wer für den Feind arbeitet.

## Beschuldigungen

Während der Beschuldigungs-Phase bietet sich jedem Spieler die Möglichkeit, einen anderen Spieler zu beschuldigen, der Terroristen-Maulwurf zu sein. Dazu legt jeder Spieler alle seine Karten „Leitender Ermittler“ vor sich auf den Tisch. Jeder Spieler nimmt sich 1 Karte von jedem anderen Spieler.

Hat jeder Spieler eine Karte von jedem der anderen Spieler, so kann man eine Beschuldigung aussprechen, indem man die Karte des Spielers, den man beschuldigen möchte, verdeckt vor sich auf den Tisch legt.

Ist man sich nicht sicher, wer der Terroristen-Maulwurf ist, oder wenn man davon ausgeht, dass es keinen Maulwurf gab, kann man sich dazu entschließen, keine Beschuldigung auszusprechen. Ist das der Fall, so legt man seine eigene Karte vor sich auf den Tisch. Werden die Karten später aufgedeckt, so wird dadurch angezeigt, dass man keine Beschuldigung ausgesprochen hat.

Nachdem jeder eine Karte vor sich gelegt hat, werden die Beschuldigungen aufgedeckt.

Jetzt dreht man seine Rollenkarte um, damit sie jeder sehen kann. Wenn auch nur eine einzige Karte den Terroristen-Maulwurf beschuldigt, so hat er verloren. Die Analysten haben seine Identität erkannt!



Jeder Spieler, der den Terroristen-Maulwurf korrekt beschuldigt hat, erhält +6 SP.



Jeder Spieler, der einen Spieler zu Unrecht beschuldigt hat, der Terroristen-Maulwurf zu sein, erhält -3 SP.



Saul unterzieht sich einem Lügendetektor-Test



## Siegpunkte zählen

Nachdem die Beschuldigungen ausgesprochen wurden, zählen die Spieler ihre Siegpunkte, um zu sehen, wer gewonnen hat. Jeder Spieler erhält Siegpunkte entsprechend seiner Rolle:

**Loyale Agenten erhalten 1 SP für jeden ihrer Ansehen-Marker**

**Politische Opportunisten erhalten 1 SP für jeden ihrer Einfluss-Marker**

**Der Terroristen-Maulwurf erhält 2 SP für jeden Marker auf der Terroristen-Fortschrittsleiste**

Zusätzlich zu den Siegpunkten durch seine Rolle erhält jeder Spieler die Siegpunkte, die auf seinen Kontakten angegeben sind. Siegpunkte erhält man sowohl durch aktivierte als auch durch deaktivierte Kontakte.

Jeder Spieler rechnet auch die Siegpunkte mit ein, die sich aus der Beschuldigungs-Phase ergeben haben, also +6 für korrekte und -3 für falsche Beschuldigungen.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

**Achtung: Wurde der Terroristen-Maulwurf von niemandem beschuldigt, so ist es für ihn immer noch möglich, das Spiel zu gewinnen, obwohl es ihm nicht gelungen ist, die Terroristen-Fortschrittsleiste komplett zu füllen. Es ist ihm gelungen, seine falsche Identität zu wahren und in den Reihen der Behörde aufzusteigen. Mit etwas Geduld wird es ihm sicher möglich sein, in der Zukunft noch größeres Unheil anzurichten!**

**Wurde der Terroristen-Maulwurf zuvor schon beschuldigt, so muss er seine Siegpunkte nicht mehr zählen und hat automatisch das Spiel verloren!**



## Gleichstand bei den Siegpunkten

Im Falle eines Gleichstands gibt es eine Rollen-Hierarchie:



*Beispiel: Ein loyaler Agent und ein politischer Opportunist haben am Ende des Spiels beide 19 Siegpunkte. Der loyale Agent gewinnt!*

Haben zwei Spieler mit der gleichen Rolle einen Gleichstand, so gewinnen beide.

## Umgangsformen am Tisch

Gespräche am Tisch sind bei *Homeland* ausdrücklich gestattet und absolut notwendig. Man versucht, andere Spieler dazu zu bringen, einen bei den eigenen Bedrohungen zu unterstützen und überredet sie dazu, ihre Agenten und Soldaten zum eigenen Vorteil einzusetzen.

*Homeland macht mehr Spaß, wenn man sich bei Tisch nicht über exakte Zahlen unterhält, etwa wie hoch die verdeckte Schwierigkeit einer Bedrohung ist, oder welche Karten man genau gelegt hat. Nachdem man einen Agenten auf einen Fall angesetzt (und die Karten betrachtet) hat, kann man beispielsweise sagen: „Wow! Die Bedrohung ist echt ganz schön heftig!“ Das ist viel besser, als zu sagen: „Die Schwierigkeit dieser Bedrohung liegt bei 7.“ Dinge vage zu halten, unterstützt die Subtilität und Unsicherheit, die einen Agenten im Alltag begleiten.*

**Abschließend sollte man daran denken, dass man den Mitspielern niemals die verdeckten Karten zeigen darf.**



# VORSTELLUNG DER KONTAKTE

**NICHOLAS  
BRODY**

**5  
SP**



Geretteter Kriegsgefangener

Nimm dir 1 Einfluss-Marker während  
deines Zugs.

**+5**  
**ODER**  
**+5** Verbrenne Nicholas während  
der Analyse einer Bedrohung,  
um 5 Punkte zum roten  
oder blauen Gesamtergebnis  
hinzuzufügen.

**ELIZABETH  
GAINES**

**3  
SP**



Wohlhabende Politikerin

Nachdem du deine Kartenhand  
am Ende der Runde aufgefüllt  
hast, kannst du alle deine  
Informationskarten ablegen  
und erneut Karten ziehen.

**JESSICA  
BRODY**

**3  
SP**



Frau eines Kongressabgeordneten

Wenn du eine Informationskarte  
gegen Einfluss eintauschst,  
bekommst du 1 zusätzlichen  
Einfluss-Marker.

Verbrenne Jessica, um dir Nicholas  
Brody von einem anderen Spieler  
oder dem Ablagestapel zu nehmen.

Nicholas Brody erlaubt es einem, den Ausgang einer Bedrohung auf dramatische Art und Weise zu verändern. Man kann ihn verwenden, nachdem die blauen und roten Gesamtzahlen fertig addiert wurden.

Wenn man einen Kontakt verbrennt, um seine Fähigkeit einzusetzen, wird die Karte aus dem Spiel genommen. Nachdem Nicholas Brody einmal verwendet wurde, kann er danach nicht noch einmal verwendet werden.

Aileen Morgan und Lynne Reed besitzen ähnliche Fähigkeiten, allerdings mit geringerem Einfluss auf das Gesamtergebnis.

*Beispiel: Melanie ist der Terroristen-Maulwurf und Nicholas Brody liegt aktiv vor ihr. Es liegen schon 9 Marker auf der Terroristen-Fortschrittsleiste und sie braucht noch eine Bedrohung mit einer Auswirkung von 3, um das Spiel zu gewinnen. Während der Analyse einer Bedrohung sieht sie, dass ihre Zeit gekommen ist, und sie verbrennt Brody, um 5 Punkte zum roten Gesamtergebnis zu addieren, wodurch sie das Spiel gewinnt!*

Die Fähigkeit von Elizabeth Gaines gestattet es, alle seine Informationskarten abzulegen, nachdem man am Ende seines Zugs die Hand wieder auf das Handkartenlimit aufgefüllt hat. Verwendet man diese Fähigkeit, so muss man ALLE Informationskarten ablegen. Man kann nicht auswählen, welche man ablegen möchte und welche nicht.

Sind eigene Karten enttarnt, wenn man ihre Fähigkeit verwendet, muss man auch diese ablegen. Ist das Handkartenlimit über den normalen Wert von 3 erhöht, zieht man so viele Karten, bis man sein Handkartenlimit erreicht hat. Die Fähigkeit von Elizabeth Gaines ist äußerst mächtig, wenn sie mit anderen Kontakten kombiniert wird, die das Handkartenlimit erhöhen.

Die Fähigkeit wird am Ende eines Zugs verwendet, während man Karten nachzieht. Es dürfen also anschließend keine weiteren Aktionen durchgeführt werden.

Jessica Brody ist ein Beispiel für einen Kontakt mit einer passiven Fähigkeit, die zum Einsatz kommt, wenn man eine andere Aktion durchführt. Jessica Brody (und andere Kontakte mit solchen Fähigkeiten) müssen aktiviert sein, damit diese Fähigkeit genutzt werden kann.

Spezialfähigkeiten, wie die von Jessica Brody, sind ein guter Grund dafür, warum man manchmal einen Kontakt aktivieren sollte, bevor man Informationskarten ausspielt. Wenn man Jessica rekrutiert und dann aktiviert, kann man ihre Fähigkeit sofort nutzen.

Jessica Brody besitzt auch die Fähigkeit, einem anderen Spieler Nicholas Brody wegzunehmen. Dies muss während des eigenen Spielzugs geschehen. Wenn man befürchtet, dass Nicholas Brody während der Analyse einer Bedrohung Chaos und Zerstörung anrichten könnte, muss man ihn sich während des eigenen Zugs nehmen. Captain Mike Faber und Mira Berenson besitzen ähnliche Fähigkeiten.



**CARRIE  
MATHISON**

**3**  
SP



Analystin der Behörde

**+1** auf alle eigenen Fälle.

Wenn du einen Agenten einem Fall zuweist, kannst du dir zusätzlich alle Informationskarten dieser Bedrohung ansehen.

**VIIRGIL**

**2**  
SP

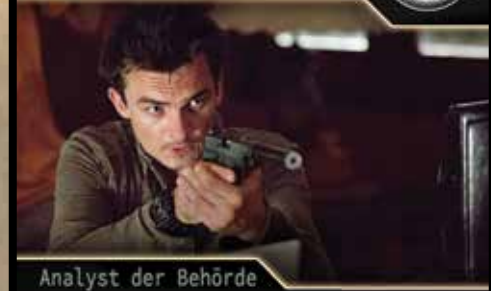


Unabhängiger Sicherheitsberater

+1 Handkartenlimit  
Du bist nicht von Enttarnung betroffen.

**PETER  
QUINN**

**1**  
SP



Analyst der Behörde

Du darfst einmal während des Terroristen-Spielzugs bei der Analyse einer Bedrohung einen deiner nicht mit einem Fall betrauten Agenten verbrennen, um eine rote oder blaue Informationskarte deiner Wahl dieser Bedrohung zu verbrennen.

Carrie Mathison hat zwei passive Fähigkeiten, die zum Tragen kommen, wenn man eine andere Aktion ausführt.

Ihre erste Fähigkeit fügt jedem der eigenen Fälle (also jedem Fall, auf dem die eigene Karte „Leitender Ermittler“ liegt) einen Bonus von +1 für die blaue Seite hinzu. Dieser Bonus wird zusätzlich zu allen roten oder blauen Boni anderer Kontakte hinzuaddiert.

Carries zweite Fähigkeit gestattet es einem, die kompletten Informationen zu einem Fall zu sammeln, wenn man einen Agenten auf ihn ansetzt: Man darf sich die verdeckte Anschlagkarte und die Informationskarten ansehen. Wenn man eine Bedrohung mit Hilfe von Carries Fähigkeit untersucht, fügt man der Bedrohung **keine** zufällig gezogene Informationskarte hinzu.

*Beispiel: Florian hat Carrie und setzt einen seiner Agenten auf einen Fall an, wodurch er sich sowohl die verdeckte Anschlagkarte (wie üblich) als auch die Informationskarten ansehen darf. Er rechnet in Gedanken alles zusammen und weiß nun, dass er blaue Karten mit mindestens 3 Punkten spielen muss, um die Bedrohung zu neutralisieren.*

Wie einige andere Kontakte auch, erhöht Virgil das Handkartenlimit.

Wenn man Virgil aktiviert, darf man nicht sofort die zusätzliche Karte ziehen.

*Beispiel: Melanie beginnt ihre Runde mit 3 Karten auf der Hand und einem Handkartenlimit von 3. Sie spielt zwei Karten auf ausliegende Bedrohungen und dann rekrutiert und aktiviert sie Virgil. Zu diesem Zeitpunkt hat sie noch 1 Karte auf der Hand und ein Handkartenlimit von 4. Sie entschließt sich, die Karte nicht gegen Marker einzutauschen und zieht am Ende ihres Zugs 3 Karten nach, um ihr neues Handkartenlimit von 4 zu erhalten.*

Bei mehreren Kontakten mit „+1 Handkartenlimit“ addieren sich diese Effekte.

*Beispiel: Bei Melanies nächstem Zug rekrutiert sie Pittman und erhöht so ihr Handkartenlimit auf 5.*

Während der Analyse einer Bedrohung kann Quinn einen nicht mit einem Fall betrauten Agenten verbrennen und im Gegenzug eine blaue oder rote Informationskarte dieser Bedrohung verbrennen, nachdem die roten und blauen Karten aufgedeckt und ausgewertet wurden. Man kann mit Quinn keine goldenen Informationskarten verbrennen.

*Beispiel: Ronja spielt als loyaler Agent und Peter Quinn liegt aufgedeckt vor ihr, während eine Bedrohung mit einer Auswirkung von 3 analysiert wird. Die Informationskarten werden gemischt und aufgedeckt, das Gesamtergebnis wird errechnet – Rot hat 1 Punkt mehr als Blau!*

*Ronja beschließt sofort einen nicht mit einem Fall betrauten Agenten abzulegen, um eine rote Informationskarte mit einem Wert von „2“ zu verbrennen, wodurch die Bedrohung neutralisiert wird.*

Anders als die meisten anderen Kontakte kann Quinns Fähigkeit nicht während des eigenen Zugs gespielt werden, sondern greift während der Analyse einer Bedrohung – also während des Terroristen-Spielzugs. Wie auf der Karte angegeben, kann man diese Fähigkeit nur ein einziges Mal während eines Terroristen-Spielzugs verwenden, nicht bei jeder Analyse einer Bedrohung.





## CREDITS

### AUTOR

Sean Sweigart  
Aaron Dill

### GRAFIKDESIGN

Katie Dillon

### 3D DESIGN

Charles Woods

### DESIGN DIREKTOR

John Kovaleski

### PRODUZENT

Peter Simunovich  
John-Paul Brisigotti

### DANKSAGUNG

20th Century Fox:  
Judy Huang, Maria Romo

### SPIELETESTER

Jason Buyaki, Cheryl Delaney, Jason Delaney, Mark Honeycutt,  
Sally Honeycutt, Leonard Landrey, Stuart Lapwood, Jeff Lindsay, Ray O'Connor,  
Phil Petry, Peter Przekop, Tim Vojta, Lizzie Willick

*Vielen Dank an die gesamten Battlefront-Mitarbeiter für ihre Beiträge!*

### DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION: Sven Biberstein

ÜBERSETZUNG: Moritz Mehlem

LAYOUT UND GRAFISCHE

BEARBEITUNG: Fiona Carey

PRODUKTIONSMANAGEMENT:

Heiko Eller

UNTER MITARBEIT VON: Niklas

Bungardt, Florian Jehn, Michael  
Kröhnert, Tim Leuftink, Jannes Rupf,  
Heiko Eller und Pascal Wengert