

FEINDLICHE ABSICHTEN

*Feindliche Absichten ist eine Erweiterung für **Der Widerstand** bestehend aus mehreren, eigenständigen Spielmöglichkeiten. Zum Spielen der Erweiterung wird das Grundspiel **Der Widerstand** benötigt.*

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den Änderungen für die jeweilige Spielmöglichkeit. Die einzelnen Spielmöglichkeiten können miteinander kombiniert werden. Wir empfehlen jedoch, jede Spielmöglichkeit zum Kennenlernen zuerst einzeln und ohne Plotkarten zu spielen.

Inhalt

- 6 Jäger-Missionskarten (Vorsitzender-Fehlschlag)
- 4 Jäger-Treuekarten (Vorsitzender der Spione, Vorsitzender des Widerstands, Vorsitzender, Kein Vorsitzender)
- 10 Jäger-Charakterkarten (4x Vorsitzender, 2x Jäger, Doppelgänger, Koordinator, Doppelagent, Täuscher)
- 2 Verhörspezialist-Treuekarten (Spion, Widerstand)
- 2 Hacker-Charakterkarten (2x Hacker)
- 6 Hacker-Missionskarten (Hacken)
- 1 Ermittler-Marker
- 1 Verhörspezialist-Marker

Spielmöglichkeit #1: Der Jäger

In dieser Spielmöglichkeit müssen sowohl der Widerstand, als auch die Spione jeweils eine Person im anderen Team enttarnen, um zu gewinnen. Es ist nicht mehr ausreichend drei Missionen erfolgreich abzuschließen, beziehungsweise fehlschlagen zu lassen, um das Spiel zu gewinnen. Der Jäger der Spione enttarnt sich selbst nach der dritten fehlgeschlagenen Mission und muss den Vorsitzenden des Widerstands korrekt beschuldigen, um zu gewinnen. Ebenso muss der Jäger des Widerstands sich selbst nach der dritten erfolgreichen Mission enttarnen und den Vorsitzenden der Spione korrekt beschuldigen, um zu gewinnen.

Änderung des Spielaufbaus

Zunächst wählt man die Spieltafel passend zur Anzahl der Spieler aus. und legt sie gemeinsam mit den Wertungsmarkern, Team-Markern, Missionskarten und dem Verhörspezialist-Marker zentral auf den Spieltisch. Der Rundenmarker kommt auf das erste Missionsfeld der Spieltafel. Der Wahlmarker wird auf das erste Feld der Leiste Abstimmung gelegt. Jeder Spieler erhält einen Satz Abstimmungsmarker. Der Anführer wird zufällig ausgewählt und erhält den Anführer-Marker.

Bei Spielen mit 5 oder 6 Spielern werden die beiden Jäger-Treuekarten „*Vorsitzender*“ und „*Kein Vorsitzender*“ und die Missionskarten aus dem Grundspiel neben der Spielfel bereit gelegt. Die Jäger-Missionskarten werden nicht verwendet.

Bei Spielen mit 7 oder mehr Spielern werden die Jäger-Missionskarten und die drei Jäger-Treuekarten „*Vorsitzender der Spione*“, „*Vorsitzender des Widerstands*“ und „*Kein Vorsitzender*“ neben der Spielfel bereit gelegt.

Je nach Spielerzahl werden die Charakterkarten wie folgt bereitgelegt:

5 Spieler: Vorsitzender des Widerstands, Jäger des Widerstands, Vorsitzender der Spione, Jäger der Spione, „normaler“ Widerstand

6 Spieler: Vorsitzender des Widerstands, Jäger des Widerstands, Vorsitzender der Spione, Jäger der Spione, 2x „normaler“ Widerstand

7 Spieler: Vorsitzender des Widerstands, Jäger des Widerstands, Vorsitzender der Spione, Jäger der Spione, 2x „normaler“ Widerstand, „normaler“ Spion

8 Spieler: 2x Vorsitzender des Widerstands, Jäger des Widerstands, Vorsitzender der Spione, Jäger der Spione, 2x „normaler“ Widerstand, „normaler“ Spion

9 Spieler: 2x Vorsitzender des Widerstands, Jäger des Widerstands, Vorsitzender der Spione, Jäger der Spione, 3x „normaler“ Widerstand, „normaler“ Spion

10 Spieler: 2x Vorsitzender des Widerstands, Jäger des Widerstands, 2x Vorsitzender der Spione, Jäger der Spione, 3x „normaler“ Widerstand, „normaler“ Spion

Hinweis: Bei Spielen mit 8 oder mehr Spielern sind zwei Vorsitzende des Widerstands im Spiel. Bei 10 Spielern sind auch zwei Vorsitzende der Spione im Spiel. Die Anweisungen sollten dementsprechend angepasst werden.

Die Charakterkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt eine Charakterkarte, die er sich heimlich ansieht.

Enthüllung der Spione

Sobald jeder Spieler weiß, zu welcher Fraktion er gehört, muss der Anführer sicherstellen, dass die Spione sich gegenseitig kennen. Dazu liest er folgende Anweisungen vor:

„Alle schließen die Augen und strecken eine Faust vor sich aus.“

„Der Vorsitzende der Spione streckt einen Daumen nach oben.“

„Die Spione öffnen die Augen. Sie sehen sich um und merken sich, wer die anderen Spione und ihr Vorsitzender sind.“

„Die Spione machen eine Faust und schließen wieder ihre Augen.“

„Alle Spieler haben ihre Augen geschlossen und eine Faust ausgestreckt vor sich.“

„Jetzt öffnen alle die Augen.“

Wird mit 8 oder mehr Spielern gespielt, fügt man Folgendes den Anweisungen hinzu, damit die Vorsitzenden des Widerstands einander kennen:

„Die Vorsitzenden des Widerstands öffnen ihre Augen und sehen sich nach dem anderen Vorsitzenden um.“

„Die Vorsitzenden des Widerstands schließen ihre Augen wieder.“

Änderung des Spielaufbaus

Teamaufstellung

Während der Teamaufstellungs-Phase (vor der Abstimmung über das Missionsteam), gibt der Anführer den Ermittler-Marker einem anderen Spieler, der nicht zum Missionsteam gehört. Wenn das Missionsteam angenommen wird und die Mission fehlschlägt, wird dieser Spieler der Ermittler. Dieser Schritt wird bei der fünften Mission übersprungen. Nach der fünften Mission gibt es keine Ermittlung.

Durchführung der Mission

5 oder 6 Spieler: Die Missions-Phase wird wie im Grundspiel gespielt. Es gibt keine Änderungen.

7 oder mehr Spieler: Der Anführer gibt jedem Mitglied der Mission drei Missionskarten („Erfolg“, „Fehlschlag“, „Vorsitzender-Fehlschlag“). Der Vorsitzende des Widerstands kann nur eine Erfolgs-Missionskarte spielen. Es ist ihm nicht erlaubt, eine Fehlschlagkarte zu spielen. Nur der Vorsitzende der Spione darf eine Vorsitzender-Fehlschlagkarte spielen. Die Mission schlägt fehl, wenn entweder eine (oder mehrere) Fehlschlag- und/oder Vorsitzender-Fehlschlagkarten gespielt wurden. Bei der vierten Mission müssen zwei (oder mehr) Fehlschlag- und/oder Vorsitzender-Fehlschlagkarten gespielt werden, damit die Mission fehlschlägt.

Vorzeitige Anklage durch den Jäger der Spione

Der Jäger der Spione kann versuchen den (oder einen der) Vorsitzenden des Widerstands zu enttarnen und das Spiel frühzeitig für die Spione gewinnen. Dies kann er tun falls eine Mission fehlgeschlagen ist, weil der Vorsitzende der Spione eine Vorsitzender-Fehlschlagkarte gespielt hat.

Hinweis: *Eine vorzeitige Anklage muss gemacht werden, bevor die Ermittlungsphase beginnt.*

5 oder 6 Spieler: Wird während einer Mission eine Fehlschlagkarte vom Vorsitzenden der Spione gespielt, darf der Jäger der Spione sich selbst enttarnen und eine Anschuldigung machen (siehe unten).

Hinweis: Der Jäger der Spione weiß, dass der Vorsitzende der Spione den Fehlschlag gespielt hat. Zur Erinnerung: Bei 5 oder 6 Spielern sind nur 2 Spione im Spiel.

7 oder mehr Spieler: Wurde in einer Mission mindestens eine Vorsitzender-Fehlschlagkarte gespielt, darf der Jäger der Spione sich selbst enttarnen und eine Anklage machen (siehe unten).

Hinweis: Damit die vierte Mission fehlschlägt, müssen zwei oder mehr Karten „Fehlschlag“ und/oder „Vorsitzender-Fehlschlag“ gespielt worden sein. Damit der Jäger vorzeitig einen Mitspieler anklagen darf, genügt es, wenn eine davon eine Vorsitzender-Fehlschlagkarte war.

Ablauf der vorzeitigen Anklage

Ist der Beschuldigte der Vorsitzende des Widerstands, haben die Spione gewonnen. Ist der Beschuldigte jedoch nicht der Vorsitzende des Widerstands, wird das Ergebnis der letzten Mission in „Erfolg“ geändert und das Spiel geht mit der Ermittlungs-Phase weiter. Alle wissen nun, wer der Jäger der Spione ist.

Hinweis: Ist die Beschuldigung der vorzeitigen Anklage falsch, könnte dies zu einer dritten erfolgreichen Mission führen. Ist das der Fall, treten die normalen Beschuldigungsregeln in Kraft – der Jäger des Widerstands muss den Vorsitzenden der Spione beschuldigen, um zu gewinnen. Eine falsche Beschuldigung kehrt eine Mission abermals in einen Fehlschlag um.

Eine vorzeitige Anklage kann nur einmal pro Spiel stattfinden.

Hinweis: Die Ermittlungs-Phase wird verzögert, sollte eine vorzeitige Anklage stattfinden.

Ermittlung

Ist die Mission erfolgreich ermittelt der Anführer gegen einen beliebigen Spieler. Ist die Mission jedoch ein Fehlschlag ermittelt der Ermittler gegen einen beliebigen Spieler. Kein Spieler darf gegen sich selbst ermitteln.

Hinweis: Die Ermittlungsphase wird verzögert, wenn es die dritte erfolgreiche oder fehlgeschlagene Mission ist. In diesem Fall wird gleich zur Anklage-Phase übergegangen. Die Ermittlungen werden nachgeholt, sollten die Beschuldigungen falsch sein. Eine falsche Beschuldigung ändert nicht den ermittelnden Spieler.

Der Spieler, gegen den ermittelt wird, erhält die Jäger-Treuekarten. Dann wählt er die Karte aus, die seiner Charakterkarte entspricht und gibt diese an den ermittelnden Spieler weiter.

- Der Vorsitzende des Widerstands muss die Vorsitzender- (5 oder 6 Spieler) oder die Vorsitzender des Widerstands- (7 oder mehr Spieler) Treuekarte zeigen.
- Der Vorsitzende der Spione muss die Vorsitzender- (5 oder 6 Spieler) oder Vorsitzender der Spione- (7 oder mehr Spieler) Treuekarte zeigen.
- Alle anderen Spieler müssen die Kein Vorsitzender-Karte zeigen.

Der ermittelnde Spieler kann die erhaltenen Informationen diskutieren, darf die Karte aber unter keinen Umständen den anderen Spielern zeigen.

Die Treuekarten werden zurückgegeben und zusammen gemischt, bevor das Spiel weiter geht.

Anklage erheben

Nach der dritten erfolgreichen Mission muss sich der Jäger des Widerstands zu erkennen geben.

Nach der dritten fehlgeschlagenen Mission muss sich der Jäger der Spione zu erkennen geben.

Die Jäger müssen sich sofort nach der Mission zu erkennen geben, bevor die Ermittlungs-Phase beginnt. Dann muss der betroffene Jäger gegen einen Mitspieler Anklage erheben, von dem er glaubt, dass er ein Vorsitzender der gegnerischen Fraktion ist. Der Angeklagte muss ehrlich antworten.

Ist der Angeklagte ein Vorsitzender der gegnerischen Fraktion, endet das Spiel, und die Fraktion des Jägers hat gewonnen.

Ist der Angeklagte kein Vorsitzender, darf er seine Charakterkarte auf keinen Fall zeigen! Als Folge der falschen Anklage wird das Ergebnis der letzten Mission in das Gegenteil geändert. Das heißt ein „Erfolg“ wird ein „Fehlschlag“ und umgekehrt. Dazu wird der Wertungsmarker umgedreht. Danach geht das Spiel mit der Ermittlungs-Phase weiter.

Da durch eine falsche Anklage das Ergebnis der letzten Mission umgekehrt wird, führt eine falsche Anklage nach der fünften Mission dazu, dass nun der Jäger der anderen Fraktion Anklage erheben muss. Ist die Anklage falsch, wird das Ergebnis der Mission erneut umgekehrt und der Jäger der ersten Fraktion muss wieder Anklage erheben. Dies wiederholt sich so lange, bis ein Jäger den richtigen Spieler anklagt. Dann hat die Fraktion dieses Jägers das Spiel gewonnen.

***Hinweis:** Wird die Spielmöglichkeit „Der Jäger“ mit einer Variante gespielt, welche die Charakterkarten der anderen aufdeckt, benutzt man die Verhörspezialist-Treuekarten anstatt Charakterkarten weiterzugeben: ein Spion muss die Spion-Treuekarte weitergeben, Spieler des Widerstands geben die Widerstands-Treuekarte weiter.*

Optionale Charakterkarten

Die folgenden Charaktere mit speziellen Fähigkeiten können in dieser Spielmöglichkeit eingesetzt werden. Um die Besonderheiten eines Charakters kennen zu lernen, sollten die Spieler erst einige Spiele mit einem Charakter spielen, bevor sie den nächsten neuen Charakter ins Spiel nehmen.

Doppelgänger des Widerstands – Der Doppelgänger kann die Spione in die Irre führen. Wird gegen den Doppelgänger ermittelt, darf er die Vorsitzender- (5 oder 6 Spieler) oder die Vorsitzender des Widerstands-Treuekarte (7 oder mehr Spieler) zeigen. Wird er angeklagt, ist diese Anklage falsch, da er nicht der Vorsitzende des Widerstands ist.

Koordinator des Widerstands – Der Vorsitzende des Widerstands kennt den Koordinator bei Spielbeginn. Er kann dieses Wissen nutzen, um erfolgreiche Missionsteams zu bilden. Wird gegen den Koordinator ermittelt, muss er die „*Kein Vorsitzender*“-Treuekarte zeigen. Wird er vom Jäger der Spione angeklagt, gewinnen diese das Spiel.

Während der Enthüllungs-Phase wird folgendes zu den Anweisungen hinzugefügt, wenn der Koordinator mit im Spiel ist:

**„Der Vorsitzende des Widerstands öffnet seine Augen.
Der Koordinator streckt seinen Daumen nach oben.“**

**„Der Vorsitzende des Widerstands schließt seine Augen, der
Koordinator nimmt seinen Daumen wieder runter.“**

Doppelagent der Spione – Bei Spielbeginn kennt er die anderen Spione nicht, aber die anderen Spione kennen ihn.

Täuscher des Widerstands – Kann zusammen mit dem Doppelagenten benutzt werden. Er erscheint den Spionen als Doppelagent.

Während der Enthüllungs-Phase wird folgendes zu den Anweisungen hinzugefügt, wenn Doppelagent und/oder Täuscher mit im Spiel sind:

„Alle schließen die Augen und strecken eine Faust vor sich aus.“

**„Die Spione, der Doppelagent und der Täuscher strecken ihren
Daumen aus.“**

**„Die Spione, außer dem Doppelagenten, öffnen die Augen.“
– Der Vorsitzende der Spione hat den Daumen oben und die
Augen offen.**

**„Alle Spieler schließen die Augen und strecken ihren Daumen
nicht mehr aus.“**

**„Alle Spieler sollten ihre Augen jetzt geschlossen und ihre Faust
vor sich ausgestreckt haben.“**

„Jetzt öffnen alle die Augen.“

Schuld

Eine optionale Sonderregel, wenn mit dem Doppelagenten und dem Täuscher gespielt wird:

Zu jedem Zeitpunkt während der Teamaufstellungs-Phase kann der Doppelagent den Täuscher beschuldigen. Der Doppelagent gibt sich selbst zu erkennen und muss einen anderen Spieler beschuldigen, der Täuscher zu sein. Der Beschuldigte muss ehrlich antworten. Er muss jedoch nicht seine Charakterkarte zeigen, wenn er fälschlicherweise beschuldigt wurde. Ist der Beschuldigte der Täuscher, müssen beide ihre Charakterkarten und Fraktionsloyalität tauschen. Ist der Beschuldigte nicht der Täuscher,

wird das Spiel normal weiter gespielt. Alle Spieler wissen nun, wer der Doppelagent ist.

Die Schuld-Phase kann nur einmal pro Spiel stattfinden.

Spielmöglichkeit #2: Der Verhörspezialist

Der Verhörspezialist-Marker ist eine optionale Spielerfähigkeit. Der Spieler mit dem Verhörspezialist-Marker kann sich die Charakterkarte eines anderen Spielers ansehen. Im Gegensatz zu anderen Charakterstärken ist diese Fähigkeit eine offene Information.



Verhörspezialist-Marker

Hinweis: Der Verhörspezialist-Marker wird am Besten bei Spielen mit 7 oder mehr Spielern eingesetzt.

Änderung des Spielaufbaus

Zu Beginn des Spiels wird der Verhörspezialist-Marker dem Spieler zur Rechten des Anführers gegeben.

Änderung des Spielablaufs

Sofort nach der zweiten, dritten und vierten Mission kann der Spieler mit dem Verhörspezialist-Marker einen anderen Spieler verhören. Er muss das Verhör sofort durchführen, wenn das Ergebnis der Mission feststeht. Der verhörte Spieler muss dem Verhörspezialisten seine Charakterkarte geben. Der Verhörspezialist darf darüber diskutieren, die Charakterkarte aber nicht aufdecken.

Der verhörte Spieler bekommt daraufhin den Verhörspezialist-Marker. Dieser wird nur drei Mal pro Spiel benutzt. Ein Spieler der bereits den Marker hatte, kann nicht mehr verhört werden.

Beispiel: Peter (Spion) beginnt das Spiel an der rechten Seite des Anführers und erhält den Verhörspezialist-Marker. Die erste Mission ist ein Erfolg, die zweite ein Fehlschlag. Peter – als Verhörspezialist – wählt Tom (Widerstand) zum Verhör aus. Tom gibt seine Charakterkarte an Peter weiter. Dieser schaut sich die Widerstandskarte an und behauptet: „Tom ist ein Spion!“ – eine absolute Lüge! Tom ist empört und erwidert: „Ich habe dir nie vertraut Peter und jetzt weiß ich, dass du ein Lügner und ein Spion bist.“

Peter gibt den Verhörspezialist-Marker weiter an Tom. Tom kann jetzt einen anderen Spieler nach der dritten Mission verhören. Peter kann dabei nicht mehr verhört werden.

Spielmöglichkeit #3: Der Hacker

Hacker haben die Fähigkeit das Ergebnis einer Mission in das Gegenteil zu ändern – in den Händen des Widerstands kann dies eine bereits verloren geglaubte Mission zum Erfolg führen oder aber einen sicheren Erfolg in einen Fehlschlag verwandeln.

Änderung des Spielaufbaus

Bei der Zusammenstellung der Charakterkarten wird, je nach Wunsch der Spieler, eine oder beide Hacker-Charakterkaterkarten herausgesucht. Die noch fehlenden Charakterkarten „Widerstand“ und „Spion“ werden entsprechend der Spielerzahl ergänzt.

Die Hacker-Missionskarten werden zusammen mit den übrigen Missionskarten bereitgelegt.

Änderung des Spielablaufs

Während der Leitung der Missions-Phase gibt der Anführer jedem Mitglied des Missionsteams drei Missionskarten („Erfolg“, „Fehlschlag“ und „Hacken“). Nur der Hacker darf eine Hacker-Missionskarte spielen. Der Hacker der Spione darf nur „Erfolg“ oder „Hacken“ spielen – nicht aber Fehlschlag.

Die Mission ist nur dann erfolgreich, wenn alle aufgedeckten Karten „Erfolg“-Missionskarten sind und keine oder beide Hacker-Missionskarten. Die Mission ist auch erfolgreich, wenn eine oder mehrere „Fehlschlag“-Missionskarten mit einer Hacker-Missionskarte gespielt wurden.

***Hinweis:** Wird die Spielmöglichkeit „Der Hacker“ mit einer Variante gespielt, welche die Charakterkarten der anderen aufdeckt, benutzt man die Verhörspezialist-Treuekarte anstatt Charakterkarten weiterzugeben: ein Spion muss die Spion-Treuekarte weitergeben, Spieler des Widerstands geben die Widerstands-Treuekarte weiter.*

Optionale Regel

Der Hacker der Spione enttarnt sich während der Enthüllungsphase der Spione nicht.

Credits

Autor: Don Eskridge

Grafikdesign: Luis Francisco

Illustration: Jarek Nocon

Don richtet einen besonderen Dank an Joshua Kimble, Matt Cocuzzi, Clyde Wright, Youjin, Melissa & Amos, Ken & Jieun, Kwang-hee, Hellena, Walter, Evie, Justin & Laura. Vielen Dank an alle Spieltester, die diese Erweiterung erst ermöglicht haben, besonders Chris, Patrick, Erwin, David, Pete, und Phil.

Mitarbeiter der Deutschen Ausgabe

Redaktion: Sven Biberstein

Übersetzung: Jasmin Ickes

Layout und Grafische Bearbeitung:
Fiona Carey

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Stefan Ausschill, Ulrich Bauer, Niklas Bungardt und Heiko Eller

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

Besucht uns im Internet:

www.heidelbaer.de
www.indieboardsandcards.com

**Heidelberger
Spieleverlag**

