

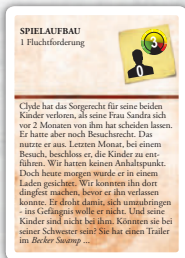
FAMILIENDRAMA HINTERGRUNDGESCHICHTE

Als Familienmensch bist du besonders sensibel für diese besonderen Familiendramen, die auch dir näher gehen, als sie es sollten. Ein Familiendrama wie aus dem Nachmittagsfernsehen – leider sehr real: Tina und Clyde Stamos haben 2 Kinder entführt. Der kleine Junge und das kleine Mädchen sind die Kinder aus Clydes früherer Ehe mit Sandra Stamos. Als Clyde das Sorgerecht für seine Kinder verloren hat und er in eine tiefe



Depression gestürzt ist, hat seine große Schwester Tina eine Entführung geplant. Tina ist hochgefährlich und instabil. Sie lebt seit Jahren im Sumpfbereich des *Becker Swamp*. Es wird schwer, sie und die Kinder dort ausfindig zu machen.

NEUES SPIELMATERIAL



2 Geiselnahmerkarten



4 Verhandlungskarten „Sandra“



3 rote Eskalationskarten



3 goldene Eskalationskarten



6 Sumpfpfläzchen



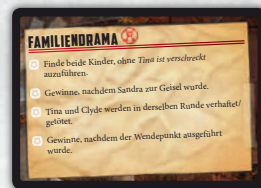
1 Karte Die Kinder



Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am **A6** links unten auf jeder Karte.



1 Karte des Sumpfbereiches *Becker Swamp*




1 Erfolg-Karte

Mit **Familiendrama** erhältst du eine neue Geiselnahmer-Erweiterung für **Der Unterhändler**.

Jede neue Geiselnahmer-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 FAMILIENDRAMA


ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Nimm vor dem Spielaufbau alle Karten mit  und lege sie bereit bzw. mische sie in ihre entsprechenden Stapel. Verwende nicht die üblichen goldenen Eskalationskarten. Lege diese zurück in die Schachtel. Du benötigst nur die Karten aus dieser Erweiterung für den Wendepunkt.

Achtung: Den Komplizen brauchst du hier nicht – lege ihn zurück in die Schachtel.

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

2. Die beiden Geiselnnehmer sind beide aktiv. Lege Clyde und Tina offen aus. Platziere die Karte *Becker Swamp* daneben, mische die 6 Sumpflättchen und platziere sie verdeckt auf dieser Karte. Lege dann ebenso die Karte *Die Kinder* offen daneben aus. Platziere 2 Geiseln auf der Karte – das sind die beiden Kinder.

7. Lege die *Sandra*-Verhandlungskarten ebenso in die *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten*. Eine dieser Karten ist eine -Karte – nimm sie direkt auf die Hand.

8. Mische die 3 goldenen Eskalationskarten dieser Erweiterung, ziehe 1 davon und lege sie verdeckt auf das Feld der Eskalationskarten. Lege die übrigen Karten zurück in die Schachtel.

Ziehe nur 7 rote Eskalationskarten und mische die 3 aus dieser Erweiterung mit in den Stapel, bevor du ihn verdeckt ablegst.

DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

TINA UND CLYDE

Tina und Clyde sind beide aktiv! Du kannst aber Tina erst töten oder festnehmen, wenn du Clyde getötet oder festgenommen hast (und du zuvor beide Kinder gefunden UND **BEFREIT** hast).

Um zu gewinnen musst du Tina UND Clyde getötet oder festgenommen haben.

Achtung: Sobald auch nur 1 Geisel getötet würde, führen die Effekte von Clyde und Tina dazu, dass du stattdessen sofort das Spiel verlierst! Das gilt auch, wenn du durch einen Spieleffekt weitere Geiseln **IN GEFANGENSCHAFT** erhältst, die thematisch natürlich nicht die Kinder sind.

DIE KINDER

Du bist auf der Suche nach den Kindern. Diese sind irgendwo im Sumpfggebiet *Becker Swamp* versteckt. Solange du nicht **beide** Kinder gefunden hast, gilt: Immer wenn eine Geisel **BEFREIT** werden würde, **darfst** du stattdessen ein verdecktes Sumpflättchen aufdecken und es ausführen.

Wenn du ein Kind findest, stelle dessen Geisel von der Karte auf **IN GEFANGENSCHAFT**. Du hast das Kind zwar gefunden, aber noch nicht befreit!

IMPRESSUM

Autor: Kevin Wilson

Illustrationen und Grafik: Ivan Pushkov

Anleitung aufbewahren!

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: atelier198

Realisation: Benjamin Schönheiter



www.FROSTEDGAMES.de
f t i @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.

