

DER UNTERHÄNDLER KARRIERE

ANLEITUNG

„Willkommen zu deiner Karriere als Unterhändler!

Diese Erweiterung ist der Höhepunkt meiner Vision für die gesamte Unterhändler-Reihe, und ich bin so glücklich, dass sie endlich vollständig ist. Ich möchte mich bei DIR bedanken, denn ohne all die Unterstützung, die wir im Laufe der Jahre von unseren treuen Fans erhalten haben, wäre das nicht möglich gewesen. Und jetzt nimm dein Diplom der Akademie und starte DEINE eigene Karriere als Unterhändler.

Viel Glück im ersten Jahr und darüber hinaus!“

A.J. PORFIRIO

Um *Der Unterhändler: Karriere* zu spielen, brauchst du zwingend:

- das Grundspiel *Der Unterhändler*
- das Grundspiel *Verbrechenswelle*
- die Erweiterung A7 *Mitten ins Herz*
- **6 weitere Geiselnnehmer-Erweiterungen** deiner Wahl.

Für die beste Spielerfahrung empfehlen wir dir, mit allen Erweiterungen zu spielen.

Was ist *Der Unterhändler: Karriere*?

Karriere ist ein Kampagnensystem in der Welt von *Der Unterhändler*. Die Kampagne ist auf 10 Partien ausgelegt, wobei 1 Partie 1 Jahr deiner Karriere entspricht. Während der Kampagne durchlebst du deine ganz eigene Laufbahn als Unterhändler, vom Dienstantritt bis zum Ruhestand. In den meisten Jahren führst du Verhandlungen mit Geiselnnehmern durch, so wie du es aus den Grundspielen und den Erweiterungen kennst.

Doch *Karriere* bietet dir darüber hinaus eine völlig neue Erfahrung:

Du erlebst eine übergreifende Rahmenhandlung, in der du nicht nur deine berufliche **Karriere** durchläufst, sondern auch dein **privates Leben** managen musst. Keine Sorge, natürlich rein fiktiv.

Dabei triffst du berufliche und private Entscheidungen, die sich auf deinen „Charakter“ auswirken und die das weitere Spiel nachhaltig beeinflussen.

Hast du das Zeug zum echten Unterhändler und kannst du deine Karriere erfolgreich abschließen?



Beispielhafte Auswahl



ACHTUNG, VORBEREITUNG NOTWENDIG!

Die Schachtel von *Der Unterhändler: Karriere* bietet dir genug Platz, um **alle Spiele und Erweiterungen der Reihe** darin zu verstauen. Bevor du deine **1. Karriere** starten kannst, musst du jedoch ein paar Vorbereitungen treffen:

1. Nimm dir zuerst die **3 Kartenstapel dieser Erweiterung**. Beginne mit **Stapel 1**, drehe die oberste **STOP-Karte** um und folge den Anweisungen auf der Rückseite. Verfahre danach auf die **gleiche Weise** mit **Stapel 2**.
2. Nimm als letztes **Stapel 3** und folge der Anweisung auf der **obersten STOP-Karte**. Mache dasselbe mit den **nächsten beiden STOP-Karten**. Sortiere die restlichen Karten nach ihrer Kartenrückseite.
3. Nimm die 30 Kartentrenner aus *Karriere* und sortiere deine anderen Spiele und Erweiterungen von *Der Unterhändler* ein. Jeder Kartentrenner gibt an, welche Karten du hier verstauen sollst. Danach kannst du die „kleinen“ Karten aus *Karriere* ebenfalls dazu sortieren. Die „großen“ Karten kannst du als einen Stapel in die Schachtel und das restliche Spielmaterial dazulegen.
4. Die Tableaus, Anleitungen und Umschläge kommen am Ende oben auf den Einsatz.

SPIELMATERIAL

ACHTUNG!

Drehe die Karten von *Karriere* bitte nur um, wenn du dazu aufgefordert wirst!

201 Karten in 3 Stapeln:

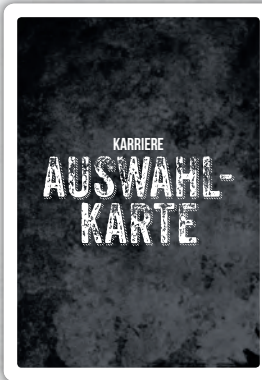
8 Holzteile:



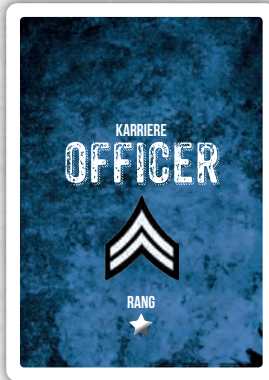
5 Geiseln



3 Marker *Verdienstlevel*, *Karrierestress* und *Privatstress*



16 Auswahlkarten



5 Ränge



8 Eigenschaften



30 Kartentrenner



15 Belohnungen,
5 unterschiedliche
Typen



59 weitere Karten



53 Karriereereignisse,
unterteilt in die Jahre 0–10



7 Spezialumschläge:
U1, U2, U3 und U4 sowie
Finale 1, 2 und 3.



1 Beutel mit 4 Würfeln

DEIN RANG IN DER BEFEHLSKETTE

6
5
4
3
2
1
VERDIENST-LEVEL (N)

OFFICER DETECTIVE SERGEANT LIEUTENANT CAPTAIN

FGPD
Abteilung De-Eskalation
Unterhändler
Verhandlungsgruppe K
Edith-Gale-Str. 7
Tel: 090 23120 529
Mobil: 0172 9980752
Fax: 090 23120 529

Jahr	1*	2	3	4*	5	6*	7	8	9	10
NAME/FREI										
STREK/NIEDERLAGE (S/N)										
FESTGESCHLOSSEN (F)										
GETÖTET (G)										
ZITUNGSIMMER (Z)										
BEFREITE GRISSELN										
GETÖTETE GRISSELN										

Karrierestress (KS)

1 2 3 4 5

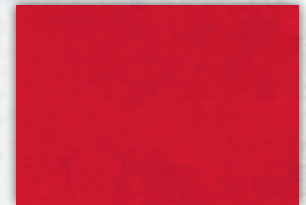
Privatstress (PS)

1 2 3 4 5

Stressfaktoren:
Eigenschaften:
Belohnungen:
Weiteres:

GESAMT

3 Karrierebögen (beidseitig)



1 Rot-Folie



24 Privatereignisse



21 Stressfaktoren, 7 unterschiedliche Typen

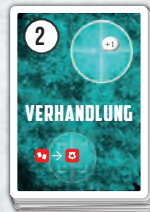
1. Bereite deinen Karrierebogen vor:

Nimm **1 Karrierebogen** und trage deinen **Namen** mit einem **Stift** auf der Visitenkarte ein. Solltest du keine Blätter mehr haben, besuche uns unter <https://frostedgames.de/derunterhaendler/oder> verwende die Kopiervorlage auf der letzten Seite.

Lege die **3 Marker** Verdienstlevel, Karrierestress und Privatstress (kurz: VL, KS und PS) auf die **schattierten Startfelder** ihrer **jeweiligen Leiste**: VL 1, KS 2, PS 2.

Kreuze das Kästchen unter *Officer* an. Das ist dein **aktueller Rang** in der **Befehlskette**. Nimm dir jetzt die **5 Rangkarten** und suche die passende Karte **Officer** heraus. Decke **diese Karte** auf und befolge die **Anweisungen** darauf. Dabei wählst du die Verhandlungskarten für deine Karriere.

Stapel der **aktiven**
Stressfaktoren
(zu Beginn leer)



2. Lege den von dir gewählten Stapel **Verhandlungskarten** aus Schritt 1 zur Seite.

3. Nimm das **Unterhändlertableau** aus *Verbrechenswelle* und lege es vor dir aus. Lasse außenherum Platz für weitere Karten. Nimm dir außerdem **5 rote Verhandlungswürfel**.

4. Bilde jetzt deinen Geiselpool:

Nimm dazu jeweils **15 Geiseln** aus *Der Unterhändler* und *Verbrechenswelle* und dazu die **5 Geiseln** aus *Karriere*. Dein **Geiselpool** besteht zu Beginn deiner Laufbahn aus **35 Geiseln**.

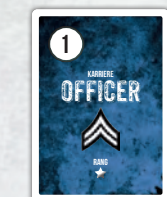
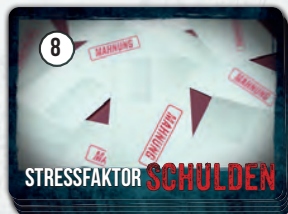


5. Nimm die **53 Karriereereignisse** und sortiere sie nach dem Jahr auf der Rückseite (Jahr: 0–10). Für deine **erste Karriere** empfehlen wir dir **ohne „Jahr 0“** zu spielen. Dieser kurze Prolog kann dir den Start erleichtern oder erschweren.

Mische die Jahre 1–10 einzeln durch und ziehe **1 zufällige Karte aus jedem Jahr**. Bilde dann mit diesen **10 Karten** deinen **verdeckten Karriere-Stapel**:

Lege Jahr 10 nach unten, darauf Jahr 9 usw. Am Ende legst du Jahr 1 oben auf den Stapel. Lege die restlichen Karriereereignisse zurück in die Schachtel.

Spielst du mit Jahr 0? Dann ziehe auch davon 1 zufällige Karte und lege sie obenauf.



6. Nimm dir die **16 Auswahlkarten** und suche diese Karten heraus: *Viktor Hades, Lily von Engelhardt, Jacob Adams, Liliana* sowie *Tina und Clyde Stamos*. Mische diese 5 Karten verdeckt und bilde damit den **Geiselnnehmer-Stapel**. Lege die anderen Auswahlkarten in die Schachtel zurück.

Hinweis: Tina und Clyde Stamos stammen aus der Erweiterung Familiendrama A6. Solltest du diese Erweiterung nicht besitzen, mische nur die anderen 4 Auswahlkarten zusammen.

7. Mische die **24 Privatereignisse** und platziere sie rechts neben dem Geiselnnehmerdeck. Dies ist der **Privat-Stapel**.

8. Lege die **Eigenschaften, Belohnungen** und die **Stressfaktoren** als eigene Stapel bereit. Diese Karten sind damit **verfügbar**. Du brauchst sie **nicht mischen**.

9. Öffne den schwarzen Beutel und nimm den **schwarzen Frustrationswürfel** heraus. Lege diesen Würfel zu deinen Verhandlungswürfeln. Die anderen 3 Würfel verbleiben im Beutel.

10. Lege die **Rot-Folie** bereit.

Die 7 Umschläge (*U1, U2, U3, U4* sowie *Finale 1, 2 und 3*) und den schwarzen Beutel (mit 3 Spezialwürfeln) kannst du vorerst in der Schachtel lassen.



Deine Karriere als Unterhändler verläuft im Normalfall über 10 Jahre ... WENN du es bis dahin schaffst! Während deiner Laufbahn triffst du berufliche und private Entscheidungen und führst Verhandlungen mit unterschiedlichen Geiselnemern durch. Jede deiner Entscheidungen und jede deiner Verhandlungen hat Auswirkungen auf dein weiteres Spiel.

DIE EREIGNISKARTEN

Der Dreh- und Angelpunkt in **Karriere** sind die **3 Typen von Ereigniskarten: Stressfaktoren, Karriere- und Privatereignisse**. Diese 3 Kartentypen sind gleich aufgebaut und du führst sie auf die gleiche Weise aus: **von oben nach unten**.

Beispiel: Karriereereignis

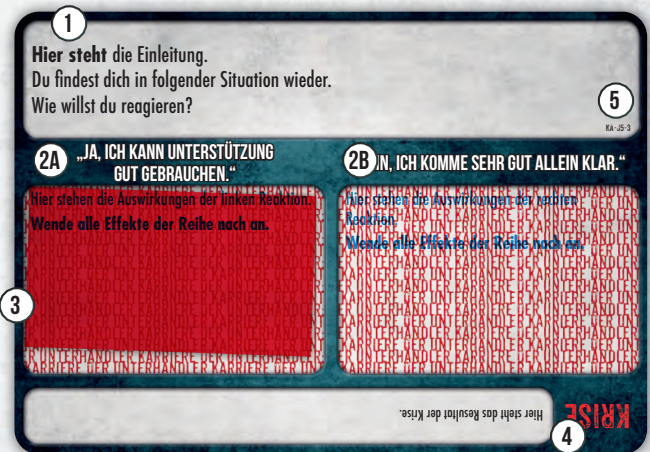
- ① Einleitung
- ②A Reaktion A
- ②B Reaktion B
- ③ Rot-Folie über der „Auswirkung A“
- ④ Abschluss (hier: Krise)
- ⑤ Karten-Nummer

EIN JAHR IM LEBEN EINES UNTERHÄNDLERS ...

Ein Jahr in *Der Unterhändler: Karriere* entspricht einer Partie und besteht immer aus den folgenden 4 Phasen:

1. AKTIVEN STRESSFAKTOR ZIEHEN
2. KARRIEREEREIGNIS AUSFÜHREN
3. VERHANDLUNG DURCHFÜHREN
4. PRIVATEREIGNIS AUSFÜHREN

Zuerst erklären wir dir, wie du die **3 Arten von Ereigniskarten** und die **häufigsten Effekte** ausführst. Ab Seite 14 beschreiben wir die 4 Phasen ausführlich.



SO FÜHRST DU DIE EREIGNISKARTEN AUS:

- ① Lies zuerst die **Einleitung** im **oberen Kasten**. Sie konfrontiert dich mit einer „Situation“ und du musst entscheiden, wie du mit der Situation umgehst.
- ② Darunter findest du immer **zwei mögliche Reaktionen**. **Du musst dich für 1 davon entscheiden**. In der Regel hast du die freie Wahl, aber **manchmal** gibt es eine **Anweisung**, wie du deine Option auswählen **musst**. Diese Anweisungen beziehen sich auf den „aktuellen Stand“ deiner Karriere. Die beiden Kästen unter den beiden Reaktionen darfst du dir **jetzt noch nicht** anschauen!
- ③ Hast du dich für eine Reaktion entschieden? Dann nimm die **Rot-Folie** und lege sie auf den **Kasten** unterhalb deiner **gewählten Reaktion**. Lies, welche **Auswirkungen** deine Entscheidung hat. Folge den Anweisungen im Kasten von oben nach unten und führe alle aufgeführten **Effekte** aus. Mitunter erhältst du hier Auswahlmöglichkeiten oder musst etwas entscheiden. Wenn nicht anders angegeben, darfst du den **gesamten Text in diesem Kasten lesen**, bevor du dich entscheidest.

Die meisten dieser Effekte passieren sofort, wie z. B. **Wert anpassen** oder **Karten erhalten**. Andere Effekte beziehen sich auf einen **späteren Zeitpunkt**. Lege dir diese

Karten dafür als „Erinnerung“ zur Seite oder mache dir eine Notiz, um es nicht zu vergessen.

Hinweis: Steht im Text der Platzhalter <Rang>? Dann setze beim Lesen der Karte hier deinen aktuellen Rang ein (zu Spielbeginn ist dein Rang: Officer).

- ④ Hast du alle zutreffenden Effekte ausgeführt? Dann drehe die Karte auf den Kopf und lies den „Abschluss“ (je nach Art der Ereigniskarte hat dieser Abschluss eine andere Bezeichnung). Wie immer gehst du den Text von oben nach unten durch und wendest alle Effekte an, soweit sie zutreffen. Danach entfernst du diese Karte aus dem Spiel.
Hinweis: Wenn du dir die Karte als Erinnerung für einen späteren Effekt zur Seite legst, kommt sie nach dem Effekt aus dem Spiel.
- ⑤ Die Kartenummer dient nur zur Identifikation der Karten. Sie hat im Spiel keine Auswirkungen.

SO FÜHRST DU DIE HÄUFIGSTEN EFFEKTE IN *KARRIERE* AUS:

Im Laufe deiner Karriere triffst du auf viele unterschiedliche Effekte. Am häufigsten veränderst du dabei die **3 Werte deines Karrierebogens**, führst die dazu **passenden 3 Proben** aus und erhältst **neue Karten**.

In den meisten Fällen **musst du alle Effekte** der Reihe nach ausführen. Oft sind diese Effekte dabei an eine **Voraussetzung** gebunden, welchen von mehreren Effekten du ausführen musst.

WERTE AUF DEM KARRIEREBOGEN ANPASSEN: VERDIENSTLEVEL, KARRIERESTRESS & PRIVATSTRESS

Auf deinem Karrierebogen gibt es **3 Werte: Verdienstlevel (VL), Karrierestress (KS) und Privatstress (PS)**. Zum Start betragen deine Werte: VL 1, KS 2 und PS 2.

Dein **Verdienstlevel (VL)** zeigt an, wie „angesehen“ du als Unterhändler bist. Es ist für dich von **Vorteil**, wenn dieser Wert **hoch** ist: Du erhältst dadurch eventuell **bessere Auswahlmöglichkeiten** oder **Effekte** und erhöhst außerdem deine Chancen auf eine **Beförderung**.

Deine beiden **Stresslevel (KS und PS)** zeigen an, unter wie viel Druck du im Beruf und im Privatleben stehst. Es ist für dich von **Vorteil**, wenn diese Werte **niedrig** sind: Du kannst dadurch die zugehörigen **Proben einfacher bestehen** und **negative Effekte abschwächen**.

Viele Effekte im Spiel beeinflussen diese Werte: „+1 VL“ beispielsweise bedeutet, dass du deinen **Verdienstlevel um 1 erhöhst**.

„-2 KS“ bedeutet, dass du deinen **Karrierestress um 2 verringerst**.

Bewege dafür den **zugehörigen Marker** auf der **jeweiligen Leiste** des Karrierebogens. Die Position des Markers zeigt deinen **aktuellen Wert** an.

Diese 3 Werte werden häufig abgefragt („Ist dein aktueller PS größer als 2“). Außerdem musst du mitunter eine PROBE „gegen“ diese Werte durchführen.

Achtung: Die Werte können **nie über das Maximum** (5, bzw. 6) steigen und **nie unter das Minimum** (1) fallen. Wenn nicht anders angegeben, verfallen alle überzähligen Schritte. Außerdem können Effekte auf Karten zusätzliche Einschränkungen mit sich bringen.

PROBE DURCHFÜHREN

Es gibt 3 verschiedene PROBEN, die du während deiner Karriere durchführen musst: PROBE *Karrierestress*, PROBE *Privatstress* und PROBE *Beförderung*. Diese Proben beziehen sich immer auf den **aktuellen Stand** des **zugehörigen Werts**. Je nach Probe musst du entweder niedriger oder höher **würfeln**, um die Probe zu bestehen.

Achtung: Es geht nicht darum, ob du einen Erfolg würfelst. Es geht einzig und allein um die **gewürfelte Zahl** und den **zugehörigen Wert** auf deinem Karrierebogen.

PROBE *Karrierestress*

Würfle mit **1 Verhandlungswürfel** und **vergleiche** das Ergebnis (die gewürfelte Zahl) mit deinem **aktuellen KS-Wert**.

Würfelergebnis größer als KS:

Du hast die Probe **bestanden**. In der Regel ist damit ein positiver Folge-Effekt verbunden, den du danach ausführst.

Würfelergebnis gleich oder kleiner als KS:

Du hast die Probe **nicht bestanden**. In der Regel ist damit ein negativer Folge-Effekt verbunden, den du danach ausführst.



PROBE *Privatstress*

Würfle mit **1 Verhandlungswürfel** und **vergleiche** das Ergebnis (die gewürfelte Zahl) mit deinem **aktuellen PS-Wert**.

Würfelergebnis größer als PS:

Du hast die Probe **bestanden**. In der Regel ist damit ein positiver Folge-Effekt verbunden, den du danach ausführst.

Würfelergebnis gleich oder kleiner als PS:

Du hast die Probe **nicht bestanden**. In der Regel ist damit ein negativer Folge-Effekt verbunden, den du danach ausführst.



PROBE *Beförderung*

Diese Probe funktioniert leicht anders als die anderen beiden. Um sie zu **bestehen**, musst du **unter** deinem aktuellen **VL-Wert** bleiben, statt darüber. Würfle mit **1 Verhandlungswürfel**:

Würfelergebnis gleich oder größer als VL:

Du hast die Probe **nicht bestanden**. In der Regel passiert danach nichts weiter.

Würfelergebnis kleiner als VL:

Du hast die Probe **bestanden** und wirst **befördert**. Nimm deinen **Karrierebogen** und radiere das Kreuz deines aktuellen Rangs weg. Kreuze dann das Kästchen des **nächsthöheren**

Rangs an. Nimm dir die **Rangkarten** und suche die Karte deines **neuen Rangs** heraus. Decke sie auf und folge den Anweisungen darauf. Deine alte Rangkarte kannst du zurück in die Schachtel legen.

Achtung: Hast du deinen **Rang erhöht**? Dann musst du danach immer deinen **VL reduzieren**: Auf den Rangkarten sind **1–5 Sterne** abgebildet. Du musst deinen **VL** um die **Anzahl von Sternen** deiner **neuen Rangkarte reduzieren**, soweit möglich.

Hinweis: Beträgt dein aktueller VL 1, kannst du diese Probe unter keinen Umständen bestehen.

Beispiel: PROBE Beförderung

Du führst den Effekt „Aktueller VL 4 oder höher: PROBE Beförderung.“ aus und dein aktueller

VL beträgt 4. Du erfüllst die Voraussetzung und führst die Probe durch. Der Würfel zeigt eine „1“ und du hast die Probe bestanden. Du änderst deinen Rang auf dem Karrierebogen von Officer zu Detective und nimmst dir deine neue Rangkarte Detective. Nachdem du die Anweisungen darauf ausgeführt hast, reduzierst du deinen VL. Auf der neuen Karte sind 2 Sterne abgebildet. Deshalb musst du deinen VL von 4 auf 2 reduzieren.



KARTEN ERHALTEN: STRESSFAKTOREN, EIGENSCHAFTEN UND BELOHNUNGEN

Während deiner Karriere führst du nicht nur die verschiedenen Karriere- und Privatereignisse aus. Du erhältst auch andere Karten, die dir besondere Fähigkeiten verleihen oder dich vor besondere Aufgaben stellen. Die Anweisung eine neue Karte zu erhalten lautet immer: **ERHALTE Kartenart Typ**. Je nach Kartenart (Stressfaktor, Eigenschaft, Belohnung) gehst du dabei wie folgt vor:

ERHALTE Stressfaktor Typ: Nimm **alle verfügbaren Stressfaktoren** des **angegebenen Typs** (z. B. *Schulden*) und mische sie verdeckt.

Ziehe **zufällig 1** dieser Karten und lege sie – **verdeckt und unbesehen** – auf deinen **Stapel der aktiven Stressfaktoren**. Damit hast du diesen aktiven Stressfaktor. Du musst dich diesen Konflikten zu Beginn von **PHASE 1** stellen. Also frühestens im folgenden Jahr.

ERHALTE Eigenschaft Typ: Nimm dir die **angegebene Eigenschaft** (z. B. *Loyal*) und **decke sie auf**. Ab jetzt hast du diese Eigenschaft und wirst von anderen entsprechend wahrgenommen. Dies kann Auswirkungen auf deine möglichen Reaktionen und Optionen

haben. Einige Eigenschaften wirken ab jetzt **dauerhaft**. Andere kannst du für einen einmaligen Effekt einsetzen. Folge dafür den Anweisungen auf der Karte.

ERHALTE Belohnung Typ: Nimm **alle verfügbaren Belohnungen** des angegebenen Typs (z. B. *Urlaub*) und mische sie verdeckt. Ziehe dann **zufällig 1** dieser Karten und **decke sie auf**. Einige Belohnungen wirken ab jetzt dauerhaft und bietet dir einen Bonus. Andere kannst du später oder musst du sofort einsetzen, um einen bestimmten Effekt auszuführen. Folge dafür den Anweisungen auf der Karte.

Hinweis: Du kannst mehrere Belohnungen und aktive Stressfaktoren desselben Typs besitzen. Erhältst du eine Karte und es sind **keine weiteren Karten dieses Typs verfügbar**? Dann **passiert nichts** weiter, außer ein Effekt sagt explizit etwas anderes.

KARTEN VERLIEREN

In gleicher Weise wie du die 3 verschiedenen Kartenarten erhältst, kannst du sie auch wieder verlieren. Die Anweisung eine **deiner Karten** zu verlieren lautet immer: VERLIERE Kartenart *Typ*. Je nach Kartenart (Stressfaktor, Eigenschaft, Belohnung) gehst du dabei wie folgt vor:

VERLIERE Stressfaktor Typ: Nimm **alle** deine **aktiven Stressfaktoren** des angegebenen Typs (z. B. VERLIERE Stressfaktor *Auto*) und lege **1 zufälligen** davon (nicht alle!) **zurück** zu den **verfügbaren Stressfaktoren**. Gibt es nur 1 aktiven Stressfaktor des angegebenen Typs, legst du entsprechend diesen zurück.

VERLIERE Eigenschaft Typ: Wenn du diese Eigenschaft besitzt, legst du sie **zurück** zu den **verfügbaren Eigenschaften**.

VERLIERE Belohnung Typ: Wähle **1 Belohnung** des angegebenen Typs (z. B. *Urlaub*), die du besitzt. Lege sie **zurück** zu den **verfügbaren Belohnungen**.

Hinweise

Sollst du dabei eine Karte verlieren, die du **aktuell nicht besitzt**? Dann passiert nichts weiter, außer ein Effekt sagt explizit etwas anderes.

AUS DEM SPIEL ENTFERNEN

Sollst du etwas **aus dem Spiel entfernen**? Dann lege es **zurück in die Schachtel**. Auf diese Weise entferntes Spielmaterial kannst du **während dieser Karriere in der Regel NICHT mehr erhalten**.

PHASE 1: AKTIVEN STRESSFAKTOR ZIEHEN

Es gibt 7 verschiedene Typen von **Stressfaktoren**: *Auto, Bedauern, Kollegen, Partner, Rechtsfragen, Schulden* und *Valerie*. **Zu Beginn** deiner Karriere sind diese 21 Karten zwar **verfügbar**, aber du besitzt noch **keine aktiven Stressfaktoren**. Du **erhältst Stressfaktoren**, wenn **deine Entscheidungen zu Spannungen** zwischen dir und deiner Umgebung **führen**. Damit werden sie zu **aktiven Stressfaktoren**. Ihre Wirkung entfalten sie jedoch erst, wenn du sie in dieser Phase aufdeckst und dich dem Konflikt stellst.

- **Besitzt du zu Beginn des Jahres mindestens 1 aktiven Stressfaktor?**
Mische alle aktiven Stressfaktoren, ziehe **1 zufälligen** davon und führe diesen aus. Wie bei allen Ereigniskarten gehst du den Stressfaktor von oben nach unten durch: Einleitung → Reaktion auswählen → Auswirkungen und Effekte → Abschluss. Danach **entfernst** du diesen Stressfaktor aus dem Spiel.
- **Besitzt du keine aktiven Stressfaktoren?**
Dann überspringst du diese Phase.

PHASE 2: KARRIEREEREIGNIS AUSFÜHREN

Deine Laufbahn beginnt direkt nach der Polizeiakademie. In deinem ersten Jahr bist du noch neu in deiner Rolle als Unterhändler und gehst ohne Vorbelastung in das Spiel. Die Karriereereignisse beziehen sich immer direkt auf deine Arbeit als Unterhändler und konfrontieren dich mit einer Situation „auf dem Revier“. In der Regel führst du danach eine Verhandlung mit einem zufälligen Geiselnnehmer durch.

Ziehe das **oberste Karriereereignis** vom Karriere-Stapel und führe es aus. Dabei erfährst du, wie deine Geschichte weitergeht, welche Entscheidungen du treffen musst, und welche Auswirkungen sie haben. Wie bei allen Ereigniskarten gehst du ein Karriereereignis von oben nach unten durch: Einleitung → Reaktion auswählen → Auswirkungen und Effekte → Abschluss.

Danach **entfernst** du dieses Karriereereignis aus dem Spiel.

Der Abschluss eines **Karriereereignisse (Krise)** fordert dich häufig dazu auf, **1 Auswahlkarte** zu ziehen. Auf den Auswahlkarten findest du die Geiselnnehmer aus den beiden Grundspielen (*Der Unterhändler* und *Verbrechenswelle*) sowie die Geiselnnehmer der insgesamt 10 Erweiterungen (A1 bis A10).

Du ziehst normalerweise immer die oberste Auswahlkarte des **Geiselnnehmer-Stapels**. Du weißt jederzeit, auf welche Geiselnnehmer du aktuell treffen kannst, aber nicht genau, wann und ob dies passiert.

PHASE 3: VERHANDLUNG DURCHFÜHREN

Setzt das Karriereereignis in PHASE 2 für dieses Jahr eine Verhandlung an?

Dann ziehst du gemäß der Anweisung **1 Auswahlkarte**. Mit **diesem Geiselnnehmer** kommt es jetzt zu einer **Verhandlung**. Diese Verhandlung entspricht einer **Partie** von *Der Unterhändler* bzw. *Verbrechenswelle*, die du jetzt sofort spielst. Beachte dabei die folgenden Hinweise und Besonderheiten:

Deine Verhandlungskarten

Zu Beginn deiner Karriere wirst du aufgefordert dein „Set“ von Verhandlungskarten zu wählen. Wenn nicht anders angegeben, **beginnst du die Verhandlung mit diesen Verhandlungskarten**.

Der Geiselnnehmer

Zu Beginn deiner Karriere befinden sich nur **5 Auswahlkarten** im **Geiselnnehmer-Stapel**. In den Jahren 4 und 6 kommen weitere Auswahlkarten hinzu. Die Karriereereignisse dieser Jahre geben dir genau vor, welche Geiselnnehmer das jeweils sind. Für den Spielaufbau der Verhandlung verwendest du je nach Geiselnnehmer die **dazu passenden Regeln inklusive aller besonderen Karten**. Befolge dazu die Spielregeln und Aufbaukarte des

jeweiligen Geiselnnehmers. Denke daran, die besonderen Karten dieses Geiselnnehmers (z. B. Fluchtforderung, Eskalation, Taktik) **nach der Verhandlung** wieder zurück **in die Schachtel** zu legen.

Der Geiselpool

Zu Beginn befinden sich **35 Geiseln** in deinem Geiselpool. Mit diesen 35 Geiseln musst du deine gesamte Karriere durchlaufen! Je nach Geiselnnehmer legst du bei der Vorbereitung eine unterschiedliche Anzahl von Geiseln **IN GEFANGENSCHAFT**, wie üblich.

Achtung: Diese Geiseln MUSST du alle aus deinem Geiselpool nehmen.

Befinden sich beim Aufbau der Verhandlung nicht genug Geiseln in deinem Geiselpool für den aktuellen Geiselnnehmer?

Dann hast du das gesamte Spiel **verloren und deine Karriere endet sofort**.

Die roten Eskalationskarten

Entscheide dich, ob du diese Verhandlung mit den **Eskalationskarten** aus *Der Unterhändler* oder aus *Verbrechenswelle* spielst. Hinweis: Du kannst auch die Eskalationskarten beider Spiele kombinieren. Wie das geht, kannst du in der Anleitung von *Verbrechenswelle* auf **Seite 16** nachlesen. Denke aber immer an die besonderen eigenen Karten, die viele Geiselnnehmer mit sich bringen.

Die Unterhändler-Rollen

Unterhändler-Rollen sind spezielle Karten, die du **1x während einer Verhandlung** einsetzen darfst. Sie ermöglichen dir besondere Effekte und Aktionen.

In Karriere findest du **2 Unterhändler-Rollen**: *Der Nörgler* und *Chief Harrington*. Außerdem gibt es 2 eigene Erweiterungen mit weiteren Unterhändler-Rollen: *Die Verhandler* und *Die Verhandler 2*.

Zu **Beginn deiner Karriere** stehen dir **keine Unterhändler-Rollen zur Verfügung**. Während deiner Karriere können dir Effekte jedoch Zugriff auf 1 oder mehrere dieser Rollen geben. Erst wenn du eine Unterhändler-Rolle auf diese Weise bekommen hast, ist sie für dich verfügbar.

Während du eine Verhandlung vorbereitest: Du kannst **genau 1 deiner verfügbaren Unterhändler-Rollen** für diese Verhandlung **wählen**. Jede Unterhändler-Rolle sagt dir genau, wann und wie du sie einsetzen kannst.

Achtung: Alle ihre Effekte gelten immer nur für diese eine Verhandlung! Unabhängig davon, ob du den Effekt tatsächlich nutzt: Entferne die Unterhändler-Rolle nach der Verhandlung aus dem Spiel!

Das Ende der Verhandlung

Im Gegensatz zu den beiden Grundspielen kommt dem Ausgang jeder Verhandlung eine noch stärkere Bedeutung zu: Es geht nicht nur um „Gewinnen“ oder „Verlieren“, sondern

auch um das „wie“. Nimm dir am Ende der Verhandlung deinen **Karrierebogen** und fülle ihn entsprechend aus:

1. Notiere den **Namen des Geiselnemers** in Kurzform, z. B. VikH für Viktor Hades.
2. Notiere ein „S“ für **Sieg**, wenn du die Verhandlung „gewonnen“ hast oder ein „N“ für **Niederlage**, falls du „verloren“ hast.
3. Trage ein, was mit dem Geiselnemer geschehen ist: „F“ für **Festgenommen**, „G“ für **Getötet** oder „E“ für **Entkommen**.

Achtung: Trifft nichts davon zu UND du hast verloren (z. B. zu viele „getötete Geiseln“ oder „keine Eskalationskarten mehr“), dann werden **alle Geiseln** in Gefangenschaft **getötet**. Für die 3 Geiselnemer *Jacob Adams*, *Kultjünger* und *Lieutenant Jackson* trägst du in diesem Fall „G“ ein. Für alle anderen Geiselnemer „E“.

- **Ist der Geiselnemer entkommen?** Dann mische seine **Auswahlkarte zurück** in den Stapel.
 - **Andernfalls:** **Entferne** die Auswahlkarte aus dem Spiel.
4. Notiere **wie viele Geiseln** von dir **befreit** wurden und **wie viele Geiseln getötet** wurden. **Entferne die „getöteten Geiseln“** aus deinem Geiselpool. Lege **alle anderen Geiseln** aus dieser Verhandlung **zurück** in deinen Geiselpool.

Beispiel: So trägst du eine Verhandlung ein

Jahr	1*	
NAME/FREI	VikH	
SIEG/NIEDERLAGE (S/N)	S	
FESTGENOMMEN (F)	F	
GETÖTET (G)		
ENTKOMMEN (E)		
BEFREITE GEISELN	4	
GETÖTETE GEISELN	3	



1. Du hast in Jahr 1 gegen Viktor Hades gewonnen und ihn festgenommen. Du konntest nur 4 Geiseln befreien, 3 Geiseln wurden getötet. Du trägst diese Ergebnisse entsprechend ein.
2. Du hast ihn festgenommen und entfernst darum seine Auswahlkarte aus dem Spiel.
3. Die 4 befreiten Geiseln legst du zurück in deinen Geiselpool. Die 3 getöteten Geiseln musst du aus dem Spiel entfernen.

Achtung: In seltenen Fällen kommt es nicht zu einer Verhandlung. Notiere bei Name: frei.

PHASE 4: PRIVATEREIGNIS AUSFÜHREN

Neben deinem nervenaufreibenden Beruf musst du auch dein Privatleben meistern. Während die Stressfaktoren ganz bestimmte Spannungsverhältnisse darstellen, sind die Privatereignisse allgemeine Situationen, die sich zumeist außerhalb deiner Arbeit zutragen.

Ziehe das oberste **Privatereignis** vom Privat-Stapel und führe es aus. Wie bei allen Ereigniskarten gehst du das Privatereignis von oben nach unten durch: Einleitung → Reaktion auswählen → Auswirkungen und Effekte → Abschluss.

Der Abschluss eines Privatereignisses (*Verhandlungs-Auswirkung*) bezieht sich immer auf die **Verhandlung dieses Jahres**. Wende – je nach Ausgang – die passenden Effekte an.

- **Hast du in diesem Jahr keine Verhandlung durchgeführt?** Dann kannst du diese Effekte in der Regel ignorieren.
- **Hast du das Privatereignis vollständig abgehandelt?** Dann **entferne** dieses Privatereignis danach aus dem Spiel. Damit endet dieses Jahr und du beginnst das nächste Jahr mit **PHASE 1: AKTIVEN STRESSFAKTOR ZIEHEN**.

SO SPEICHERST DU DEINEN FORTSCHRITT

Deine gesamte Karriere an einem Stück zu spielen, wird mit Sicherheit einen ganzen Tag dauern. Du kannst deine Karriere jedoch unterbrechen und deinen Fortschritt „speichern“. Wir empfehlen dir, dies immer nur nach Phase 4 zu tun.

Auf deinem Karrierebogen gibt es unten rechts ein Extrafeld. Hier kannst du dir alle Karten notieren, die du gerade besitzt. Deine aktuellen Werte (VL, KS und PS) kannst du z. B. einkreisen oder dir ebenfalls aufschreiben. Fülle deinen Geiselpool in einen eigenen Zip-Beutel und notiere dir zur Sicherheit die Anzahl der Geiseln. Lege alle anderen Karten stapelweise aufeinander. Oder du machst einfach ein paar Fotos von deinem aktuellen Stand.

Wenn du deine Karriere fortsetzt, kannst du alles wieder so hinlegen, wie es war.

DEINE WÜRFEL

Wenn nicht anders angegeben: Du kannst frei bestimmen, mit welchen „deiner Würfel“ du würfelst. **Achtung:** Bei einem *Bedrohungswurf* kannst du nur **maximal 5 Würfel** verwenden, außer ein Effekt sagt explizit etwas anderes.

Die Spezial-Würfel

X Den schwarzen *Frustrationswürfel* darfst du jederzeit **anstatt eines Verhandlungswürfels** einsetzen. Dies darfst du nur **1x pro Verhandlung** und auch **nur** bei einem *Bedrohungswurf* tun. Hast du die **Seite mit dem X gewürfelt**? Dann hast du diese **Verhandlung sofort verloren** (N). Der **Geiselnnehmer entkommt** (E) und **tötet alle verbliebenen Geiseln**.

Achtung: Diesen Würfel darfst du **unter keinen Umständen neu würfeln!**



Wenn du dieses Ergebnis würfelst: Du darfst 1 Würfel deiner Wahl neu würfeln, auch den Würfel selbst.

MAXIMALEN RANG ERREICHT

Hast du den Rang *Captain* und wirst erneut befördert? Dann passiert nichts.

FEHLT DIR EIN GEISELNEHMER?

Sollst du eine Auswahlkarte in den Geiselnnehmer-Stapel mischen, deren Erweiterung du nicht besitzt? Dann ignoriere diesen Teil der Anweisung.

DAS ENDE DEINER KARRIERE

Zu Beginn deiner Karriere befinden sich 35 Geiseln in deinem Geiselpool. Hast du beim **Aufbau einer Verhandlung nicht genügend Geiseln** im Geiselpool für diesen Geiselnnehmer? Dann musst du dich voller Scham zurückziehen und deine **Karriere beenden**.

Du kannst diese Regel ignorieren, wenn dich ein vorzeitiges Ende deiner Karriere stört.

Nach 10 Jahren wirst du im Spiel aufgefordert das **Finale** zu spielen. Es folgt seinen **eigenen Regeln** und bildet den Abschluss deiner Karriere als Unterhändler.

EINE NEUE KARRIERE STARTEN

Hast du deine Karriere (hoffentlich erfolgreich) beendet? Dann sortiere deine Karten und alles entfernte Spielmaterial wieder passend ein. Befülle den Beutel wieder und stecke alles entnommene

Spielmaterial zurück in den passenden Umschlag. Wir empfehlen dir, die gespielten Karriere- und Privatereignisse extra zu legen. So triffst du bei deiner nächsten Karriere auf neue Situationen.

DEN SCHWIERIGKEITSGRAD VERÄNDERN

Schwierigkeitsgrad erhöhen

Mit diesen Anpassungen kannst du den Schwierigkeitsgrad weiter erhöhen:

1. Mische **zu Beginn** direkt **alle Auswahlkarten (außer Valerie Stone)** zusammen.
2. Immer, wenn einer der beiden **Stresslevel über das Maximum** von 5 hinausgeht: **Entferne** für jeden weiteren Schritt **1 Geisel** aus dem Geiselpool.

Schwierigkeitsgrad verringern

Mit dieser Anpassung kannst du den Schwierigkeitsgrad verringern:

Erhältst du eine Belohnung, die nicht mehr verfügbar ist oder **erhöht sich dein Rang** und

du bist bereits *Captain*? Nimm **1 zufällige Unterhändler-Rolle**. Sie ist ab jetzt verfügbar.

Schwierigkeitsgrad variieren

Wenn dein **VL über das Maximum** von 6 hinausgeht: **Erhöhe** sofort deinen **Rang**. Setze deinen **VL danach auf den Wert 1**.

So spielst du mit Jahr 0

Die „Jahr 0“-Karten beziehen sich auf deine Zeit vor der Polizeiakademie und **verändern den Start** deiner Karriere leicht. Hast du zu Beginn 1 dieser Karten oben auf den Karriere-Stapel gelegt? Dann führst du diese Karte als allererstes aus, wie üblich.

Achtung: Danach beginnt direkt dein erstes Jahr! Du überspringst in Jahr 0 also die Phasen 3 und 4.

DEIN RANG IN DER BEFEHLSKETTE

6

5

4

3

2

1

VERDIENST-
LEVEL (VL)

OFFICER DETECTIVE SERGEANT LIEUTENANT CAPTAIN



Ednll-Geis-Str. 7

FGPD
Abteilung De-Eskalation

Unterhändler
Verhandlungsgruppe K

Tel: 030 23125 529
Mobil: 0172 9980752
Fax: 030 23125 329

Jahr	1*	2	3	4*	5	6*	7	8	9	10
NAME/FREI										
SIEG/NIEDERLAGE (S/N)										
FESTGENOMMEN (F)										
GETÖTET (G)										
ENTKOMMEN (E)										
BEFREITE GEISELN										
GETÖTETE GEISELN										

* In diesem Jahr mischt du neue Auswahlkarten in den Geiselnnehmer-Stapel.

GESAMT

Karrierestress (KS)



Privatstress (PS)



Stressfaktoren:

Eigenschaften:

Belohnungen:

Weiteres:

IMPRESSUM

Autor: A.J. Porfirio
Illustrationen und Grafik: Ivan Pushkov,
Kristi Kirisberg und Evan Derrick

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: atelier198
Übersetzung: Florian Gräfe
Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter
Redaktion: Daniel Gaca
Besonderer Dank an: B. Lechmann

www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames

**VAN
RYDER
GAMES**

© 2022 Matthias Nagy, Frosted Games,
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.