

VERSCHLUSSSACHE
STRENG GEHEIM
VERSCHLUSSSACHE

VERSCHLUSSSACHE
VS-VERTRAULICH
VERSCHLUSSSACHE

Name der Operation:

INFILTRATORS

SPIELANLEITUNG

Mission 0



MITWIRKENDE

Autoren: John Kean & Liam Kean
Entwicklung: Kitty Wan
Illustration: Man Tsun
Grafik Design: Ryan Chow
Redaktion: Kitty Wan
Deutsche Übersetzung: Caroline Heinz,
Marcel Straub
Lektorat: Gerhard Tischler,
Patrick Fresow

Besonderer Dank an: Taco Cheung, Keanu Hong, Kik Tang,
Chang Yu-Cheng, Paul Chiang, 譚皓元, 黃聖銘

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des
Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne-
in unserem Logo.

Originalversion
© 2024 Broadway Toys
Limited.
Alle Rechte vorbehalten

Deutsche Version
© 2024 Strohmänn Games - Marcel Straub,
Schnellweider Str. 54, 51067 Köln
unter Lizenz von Broadway Toys Limited.
Alle Rechte vorbehalten.



**STROHMANN
GAMES**



拓羅玩具有限公司
Broadway Toys Limited
🌐 <http://www.broadwaytoys.com.hk>
📧 info@broadwaytoys.com.hk
☎ +852 23431808

Feindliche Spione haben unsere Organisation infiltriert!
Wir vertrauen auf eure gute Zusammenarbeit. Findet die Verräter und
eliminiert sie, bevor es zu spät ist ...

SPIELMATERIAL



70 Karten
(nummeriert von 2 bis 15
in je 5 verschiedenen
Farben)



5 Sonderkarten
(1 Karte pro
Farbe)



9 Zahlenmarker von 1-9



1 Stift



4 Richtungsmarker



1 Papppistole



12 Patronen



5 Kartenhalter aus Holz



5 Spielhilfen



1 Waffenhalter
(Schachteleinsatz)

SPIELZIEL

Infiltrators ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr als Agenten
gemeinsam Missionen erfüllt. Insgesamt gibt es 20 verschiedene
Missionen, jede hat andere Voraussetzungen. Ihr gewinnt oder
verliert gemeinsam. Euer Ziel ist es, alle Verräter zu identifizieren,
bevor die Zeit abläuft und eure Organisation vollständig sabotiert
wurde!




Die Missionen erzählen eine Geschichte. Um diese zu erleben,
solltet ihr das Spiel in der Reihenfolge der Missionen durchspielen.
Bevor ihr beginnt, gibt es drei kurze Trainingsmissionen, die euch
den Einstieg als Agententeam erleichtern sollen.

SPIELAUFBAU DER

Trainingsmission #1

(BEISPIEL FÜR EIN 3-PERSONEN-SPIEL)



1. Jeder nimmt einen kleinen Kartenhalter aus Holz und stellt ihn vor sich.
2. Mischt die Karten mit den Nummern 2-13 der Farben Rot , Schwarz  und Gelb  zusammen.
3. Teilt jedem Agenten 5 Handkarten aus.
Hinweis: Das Handkartenlimit ist 7.
4. Legt zwei Karten verdeckt in die Spielmitte. Diese sind die Verdächtigen, die ihr identifizieren müsst.
5. Legt die übrigen Karten als Hauptquartier (Nachziehstapel) bereit.
6. Nehmt den Schachteleinsatz heraus und legt die Papppistole darauf. Platziert sie so, dass ihr sie alle gut erreichen könnt.
7. Legt 5 Patronenmarker dazu.
8. Lasst Platz für einen verdeckten Ablagestapel sowie einen offenen Ablagebereich.

Hinweis: Der grundsätzliche Aufbau der einzelnen Missionen ist stets gleich, es ändert sich nur die Anzahl der Kartenfarben, der Patronen und der Verdächtigen, die identifiziert werden müssen. Zusätzlich gibt es bei einigen Missionen noch spezielle Anweisungen.

SPIELABLAUF

Sofern es in der Mission nicht anders festgelegt ist, wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ihr seid nacheinander an der Reihe, bis eine Spielendbedingung erfüllt ist.

Wer an der Reihe ist, muss eine der folgenden Aktionen ausführen:

1. EINEN VERDÄCHTIGEN SCHNAPPEN
2. EINEN HINWEIS GEBEN
3. INFORMATIONEN AUSTAUSCHEN
4. ZEIT SCHINDEN
5. EINEN VERDÄCHTIGEN ELIMINIEREN

1. EINEN VERDÄCHTIGEN SCHNAPPEN

Nimm einen der verdeckten Verdächtigen aus der Tischmitte und sieh ihn dir heimlich an. Stelle ihn dann in den Kartenhalter vor dir, so dass nur du ihn sehen kannst. Du darfst nie mehr als einen Verdächtigen vor dir haben.

Nimm dann die oberste Karte vom Hauptquartier und lege sie auf den verdeckten Ablagestapel, ohne sie dir anzusehen.



Die anderen Agenten müssen versuchen mit Hilfe von Hinweisen herauszufinden, welche Zahl und welche Farbe der Verdächtige hat.

2. EINEN HINWEIS GEBEN

Spieler eine deiner Handkarten neben deinem Verdächtigen aus. So hilfst du deinem Team dabei den Verdächtigen zu identifizieren. Hinweise werden entweder senkrecht oder waagrecht ausgespielt:

SENKRECHTE HINWEISE - Ein senkrecht gespielter Hinweis zeigt an, dass die Karte eine Übereinstimmung mit dem Verdächtigen hat.

WAAGERECHTE HINWEISE - Legst du die Karte waagrecht hin, zeigtst du an, dass sie KEINE Übereinstimmung mit dem Verdächtigen hat.

Eine Karte hat eine ÜBEREINSTIMMUNG, wenn ...

DIE FARBE DIE GLEICHE IST

oder

DIE ZAHL DIE GLEICHE IST

oder

DIE ZAHL EIN VIELFACHES ODER EIN TEILER DER ZAHL
DES VERDÄCHTIGEN IST



Bei Sonderkarten ist nur die Farbe relevant.

Beispiel: Der Verdächtige ist die 6.

Alle -Karten sind Übereinstimmungen.

Eine 3 auch, weil 3 ein Teiler von 6 ist, sowie

eine 12 auch, weil 12 ein Vielfaches von 6

ist. Eine 4 hätte keine Übereinstimmung.

Alle Vielfachen und Teiler einer Zahl sind auf der Karte selbst abgebildet.

BEISPIEL FÜR ÜBEREINSTIMMENDE KARTEN

ALLE 6er KARTEN



ALLE KARTEN



ALLE VIELFACHEN
UND TEILER
VON 6



3. INFORMATIONEN AUSTAUSCHEN

Spiele eine deiner Handkarten neben den Verdächtigen **EINES ANDEREN AGENTEN**. Dieser richtet die Karte dann entsprechend senkrecht oder waagrecht aus und zeigt so an, ob es eine Übereinstimmung gibt oder nicht. Danach darfst du eine Karte vom Hauptquartier ziehen.

4. ZEIT SCHINDEN

Lege die oberste Karte des Hauptquartiers auf den verdeckten Ablagestapel ohne sie dir anzusehen und ziehe bis zu 3 Karten nach. Du kannst weniger als 3 ziehen, wenn du möchtest.

WICHTIG: Du darfst nie mehr als 7 Karten auf der Hand haben.



5. EINEN VERRÄTER ELIMINIEREN

Wenn du glaubst einen Verdächtigen identifizieren zu können, darfst du einen Verdacht äußern. Wirf dafür 1 Patrone ab, nimm die Pistole aus der Mitte, richte sie auf den Verdächtigen und nenne **BEIDES**: die Zahl und die Farbe. Der Agent sagt dann, ob dein Verdacht richtig oder falsch ist.

WICHTIG: Solange die Pistole nicht genommen wurde, zählt nichts, was gesagt wurde, als Verdacht.

Lege die Pistole wieder zurück.

- War dein Verdacht richtig, mische den Verdächtigen zurück ins Hauptquartier und lege alle Hinweise offen ab (es sei denn die Spezialanweisung der Mission sagt etwas anderes). Als Belohnung darfst du eine Karte vom verdeckten Ablagestapel ziehen oder aus dem offenen Ablagebereich nehmen. Gut gemacht!
- War dein Verdacht falsch, bleibt der Verräter unerkannt und die Karte verdeckt stehen. Du hast eine Patrone verschwendet.

SPIELHILFE

Die Spielhilfe soll euch dabei unterstützen die richtigen Schlüsse zu ziehen. Ihr könnt sie vor einen Verdächtigen legen und so markieren welche Zahlen und Farben ihr durch die gespielten Hinweise bereits ausschließen könnt. Ihr dürft euch darauf keine Stichworte notieren. Wenn ihr ein paar Runden gespielt habt, könnt ihr die Herausforderung erhöhen, indem ihr die Spielhilfe nicht mehr verwendet.



KOMMUNIKATION UND OFFENE INFORMATIONEN

Solange es sich um Informationen handelt, die bereits offengelegt wurden, könnt ihr euch frei darüber unterhalten. Ihr dürft aber nicht über eure Handkarten oder eure Verdächtigen sprechen und auch keine versteckten oder indirekten Informationen preisgeben wie z.B.: „Ich habe einen guten Hinweis für deinen Verdächtigen“.

Sofern es offen abgelegte Karten gibt, dürft ihr diese jederzeit durchsehen. Die Karten im verdeckten Ablagestapel dürft ihr euch nicht ansehen, es sei denn, die Mission erlaubt es euch ausdrücklich. Ihr dürft eine Spielhilfe benutzen, um alle bekannten Karten wegzustreichen.

HANDKARTENLIMIT

Das Handkartenlimit ist 7. Hast du am Ende deines Zuges mehr als 7 Karten auf der Hand, musst du solange Karten in den offenen Ablagebereich legen, bis du nur noch 7 Karten auf der Hand hast.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn eine dieser beiden Bedingungen zutrifft:

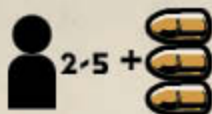
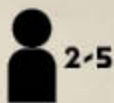
- Ihr habt alle Verdächtigen im Spiel korrekt identifiziert.
Ihr habt **GEWONNEN!** Gute Arbeit, Agenten!
- Wer am Zug ist, kann keine der 5 möglichen Aktionen ausführen
ODER ihr habt weniger Patronen als verbliebene Verdächtige.
Ihr habt **VERLOREN!** Das Hauptquartier wurde zerstört. Rennt um euer Leben, Agenten!

Beispiel: Es gibt noch 4 Verdächtige, ihr habt aber nur noch 3 Patronen. Ihr **VERLIERT**, da ihr nicht mehr alle Verdächtigen eliminieren könnt.

WEITERE TRAININGSMISSIONEN

Bevor ihr in einer richtigen Mission antretet, könnt ihr als Übung noch diese zwei Trainingsmissionen absolvieren:

TRAININGSMISSION #2

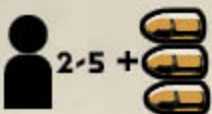
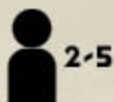


VERDÄCHTIGE:
So viele,
wie Agenten
mitspielen.

PATRONEN:
Anzahl der
Agenten +3

VERWENDETE FARBEN:
3 (2-15)

TRAININGSMISSION #3



VERDÄCHTIGE:
So viele,
wie Agenten
mitspielen.

PATRONEN:
Anzahl der
Agenten +3

VERWENDETE FARBEN:
4 (2-15)

Spezialauftrag:

Beendet die Mission innerhalb von 15 Minuten.

VERSCHLUSSSACHE VERSCHLUSSSACHE VERSCHLUSSSACHE
STRENG GEHEIM
VERSCHLUSSSACHE VERSCHLUSSSACHE VERSCHLUSSSACHE

VS-VERTRAULICH

GEHEIMAKTE

Name der Operation:

INFILTRATORS

Mission 1-20



Farben:
Die Kartenfarben
(mit den Zahlen 2-15),
die in dieser Mission
verwendet werden.



Verdächtige:
Die Anzahl der
Verdächtigen, die
in dieser Mission
überführt werden
müssen.



Patronen:
Die Anzahl der
Patronen, die
für diese Mission
verfügbar sind.

VERSCHLUSSSACHE

Memorandum für: Spezialagenten
Betreff: Infiltrators

Datum: 09.04.1973

Direkte Anweisung aus der Zentrale.
Agenten, es gibt Verräter unter uns.
Wir vermuten, dass jemand sogar bis in
die höchsten Ebenen der Organisation
vorgedrungen ist. Wir brauchen
euch, um sie zu identifizieren und zu
beseitigen! Denkt an euer Training
und vertraut niemandem.
Euer Kontakt für diese Mission ist
Agent X. Er wird euch sagen, was zu
tun ist.

STRENG GEHEIM

Eure erste Mission! Agent X berichtet, dass Verräter seine Gespräche mit einem wichtigen Informanten abgehört haben. Er hat die Abhörgeräte zerstört und braucht nun eure Hilfe, um die dafür Verantwortlichen zu fassen.



MISSION 1

Verdächtige: 7



Patronen: 10



Farben: 4



Agent X gratuliert euch zur Ergreifung der Abhörer. Doch nun vermutet die Organisation, dass ihre Briefe abgefangen werden. Ihr wisst, was zu tun ist...



MISSION 2

Verdächtige: 8



Patronen: 11



Farben: 4



Spezialanweisung:

Wenn ihr Karten ablegt (auch, wenn diese in diesem Moment offen liegen), MÜSST ihr diese immer auf den verdeckten Ablagestapel legen!

Agent X gibt euch eine Karte und erklärt, dass der Feind Waffen in einem Lagerhaus auf Dock 13 lagert, aber der genaue Ort noch nicht bekannt ist. Ihr müsst das Gebiet auskundschaften, aber achtet auf feindliche Agenten.



MISSION 3

Verdächtige: 8



Patronen: 11



Farben: 4



Spezialanweisung:

Nehmt die Zahlenmarker 1 bis 8 und sortiert sie entsprechend ihrer Reihenfolge. Wenn ihr einen Verdächtigen schnappt, legt den niedrigsten verfügbaren Zahlenmarker daneben. Ihr müsst die Verdächtigen in aufsteigender Reihenfolge identifizieren.

Ihr habt das richtige Lager gefunden und es eingekreist. Agent X befiehlt euch, euch hineinzuschleichen und die Wächter zu verhaften. Ihr müsst euch während der gesamten Operation still verhalten!



MISSION 4

Verdächtige: 8



Patronen: 9



Farben: 4



Spezialanweisung:

Während dieser Mission dürft ihr nicht kommunizieren!

Die Wachleute werden verhört und Agent X glaubt, dass einer der Festgenommenen der Rädelsführer ist. Aber es gibt zu viele Verdächtige. Ihr müsst dem Verhörteam dabei helfen, die Schlüsselperson zu finden.



MISSION 5

Verdächtige: 9



Patronen: 12



Farben: 5

ALLE

Der Rädelsführer gesteht, dass die Feinde eine versteckte Kammer mit geheimen Informationen haben. Obwohl er das Passwort nicht kennt, behauptet er, es handele sich um eine Kombination aus Codenamen von Mitgliedern eurer Organisation. Agent X schickt euch zur Untersuchung.



MISSION 6

Verdächtige: 9



Patronen: 9



Farben: 4



Spezialanweisung:

Legt die 4 Sonderkarten der in dieser Mission enthaltenen Kartenfarben in die Tischmitte. Wenn du an der Reihe bist, kannst du eine dieser Karten zum Informationsaustausch verwenden. Der andere Agent dreht die Sonderkarte senkrecht oder waagrecht, um anzuzeigen, ob sie zur Farbe des Verdächtigen passt (Bei Sonderkarten ist nur die Farbe relevant).

*Es ist eine Falle!
Die Geheimkammer ist leer. Während
sich die Feinde nähern, versteckt ihr
euch und hofft herauszufinden, wer
dem Feind geholfen hat.*



MISSION 7

Verdächtige: 6



Patronen: 7



Farben: 4



Spezialanweisung:

Die Aktion „Einen Verräter eliminieren“ kann nur durchgeführt werden, wenn neben dem Verdächtigen die gleiche Anzahl senkrechter (übereinstimmender) und waagerechter (nicht übereinstimmender) Hinweise ausliegen. Für jeden Verdächtigen sind insgesamt mindestens 4 Hinweise erforderlich.

Ihr habt mehrere Eindringlinge erfolgreich identifiziert, aber jetzt sitzt ihr in der Falle und seid zahlenmäßig unterlegen. Um zu entkommen, müsst ihr euch trennen und hoffen, dass es mindestens einer von euch lebend nach draußen schafft!



MISSION 8

Verdächtige: 8



Patronen: 8



Farben: 4



Spezialanweisung:

Ihr könnt einen Informationsaustausch nur mit dem Agenten links neben euch durchführen. Nehmt die Richtungsmarker, platziert sie als Gedächtnisstütze zwischen euch und richtet sie nach links aus.

Nach einer spektakulären Flucht gruppiert ihr euch neu in einem Bunker. Aber es ist, als ob der Feind jede eurer Bewegungen kennt! Ihr werdet gefangen genommen und in eurem Unterschlupf eingesperrt. Ein junger Kerl bewacht euer Zimmer. Könnt ihr ihn davon überzeugen, euch gehen zu lassen, indem ihr ihm von den anderen Verrätern erzählt?

MISSION 9

Verdächtige: 9

Patronen: 12

Farben: 5



ALLE

Spezialanweisung:

Euer Handkartenlimit ist auf 3 Karten begrenzt. Ihr beginnt mit 3 Karten auf der Hand.

Ihr überredet den Kerl, euch gehen zu lassen, aber jetzt müsst ihr euch hier rausschleichen. Doch die Agenten, die dem Bunker normalerweise zugewiesen sind, wurden allesamt ausgetauscht – wer sind diese Fremden?



MISSION 10

Verdächtige: 9



Patronen: 10



Farben: 5

ALLE

Spezialanweisung:

Während dieser Mission dürft ihr nicht kommunizieren!

Wie konnten die Feinde von dem Unterschlupf wissen und dass ihr dort sein würdet? Vielleicht ist ja einer von euch ein Verräter. Ihr fangt an, euch gegenseitig heimlich zu beobachten...



MISSION 11

Verdächtige: 9



Patronen: 12



Farben: 4



Spezialanweisung:

Ihr könnt nur Verräter unmittelbar rechts von euch eliminieren. Nehmt die Richtungsmarker, platziert sie als Gedächtnisstütze zwischen euch und richtet sie nach rechts aus.

Während dieser Mission dürft ihr nicht kommunizieren!

Überzeugt von der Unschuld eures Teams macht ihr euch daran, die eigentlichen Verräter in eurer Organisation zu finden. Man kann wirklich niemandem trauen. Ihr hofft auf Hinweise im Hauptquartier und beschließt, einen Eliteagenten auszuwählen, der sich einschleichen und nach Beweisen suchen soll.



MISSION 12

Verdächtige: 6

Patronen: 6

Farben: 5



ALLE

Spezialanweisung:

Bestimmt 1 Agenten. Dieser ist der einzige Agent, der die Aktion „Verräter eliminieren“ ausführen darf. Außerdem kann er sich keinen Verdächtigen schnappen.

Seltsam – das Hauptquartier scheint verlassen zu sein. Als ihr euch vorsichtig dem Datenraum nähert, bemerkt ihr einige mysteriöse Datenexporte. Könnt ihr herausfinden, worauf sich die Hinweise beziehen?

MISSION 13

Verdächtige: 8

Patronen: 10

Farben: 5



ALLE

Spezialanweisung:

Die Aktion „Einen Verräter eliminieren“ kann nur durchgeführt werden, wenn neben dem Verdächtigen die gleiche Anzahl senkrechter (übereinstimmender) und waagerechter (nicht übereinstimmender) Hinweise ausliegen. Für jeden Verdächtigen sind insgesamt mindestens 4 Hinweise erforderlich.

Ihr könnt das Ziel nicht genau bestimmen, aber durch Gegenprüfung der Daten stellt ihr fest, dass der Verräter ein Treffen mit seinem Chef plant. Der Ort ist jedoch verschlüsselt. Ihr teilt die Verdächtigenliste innerhalb des Teams und arbeitet die Möglichkeiten nacheinander durch.



MISSION 14

Verdächtige: 9

Patronen: 11

Farben: 5



ALLE

Spezialanweisung:

Nehmt die Zahlenmarker 1 bis 9 und sortiert sie der Reihenfolge nach. Wenn ihr einen Verdächtigen schnappt, legt den niedrigsten verfügbaren Zahlenmarker daneben. Ihr müsst die Verdächtigen in aufsteigender Reihenfolge identifizieren.

Wenn ihr Karten ablegt (auch wenn diese in diesem Moment offen liegen), MÜSST ihr sie auf den verdeckten Ablagestapel legen!

Beim Durcharbeiten der Verdächtigenliste taucht immer wieder ein Name auf – Agent X!

Das kann doch nicht sein! Der Verräter wird heute Abend hier im Hauptquartier einen Gehilfen treffen. Ihr legt euch auf die Lauer, um ihn zu überfallen und herauszufinden, wer der Mitarbeiter ist.



MISSION 15

Verdächtige: 9

Patronen: 10

Farben: 5



ALLE

Spezialanweisung:

Mischt alle Sonderkarten in die Karten (denkt daran: Bei Hinweisen mit Sonderkarten ist nur die Farbe relevant).

Wenn eine davon zum Verdächtigen wird, hat dieser den Wert 1 (In diesem Ausnahmefall gelten die anderen Zahlenwerte nicht als Vielfaches der Zahl dieses Verdächtigen - entsprechend sind auch auf der Sonderkarte keine weiteren Zahlen aufgelistet).

Als ob der Verrat von Agent X nicht schon schlimm genug wäre, so ist der Kerl aus dem Bunker auch noch sein Gehilfe. Er nimmt eine Waffe aus der Tasche und richtet sie auf euer Versteck. „Tolle Arbeit, Agenten“, sagt er. „Sagen Sie mir, was Sie wissen, und ich lasse Sie vielleicht am Leben.“ Ihr spielt mit, ändert aber die Identitäten der von euch verratenen Agenten.



MISSION 16

Verdächtige: 9

Patronen: 10

Farben: 5



ALLE

Spezialanweisung:

Lege beim Schnappen eines Verdächtigen die oberste Karte aus dem Hauptquartier neben den Verdächtigen anstatt auf den Ablagestapel. Die Farbe des Verdächtigen wird durch diese zweite Karte bestimmt. Wenn der Verdächtige erfolgreich eliminiert wurde, werden beide Karten zurück ins Hauptquartier gemischt.

BEISPIEL:



NEUER
VERDÄCHTIGER

2 

"Lügt Ihr?" sagt Agent X, während er den Finger am Abzug hält. Aber ihr bleibt standhaft. Im letzten Moment schießt er über eure Köpfe hinweg. Er lächelt langsam. „Da Ihr jetzt alle Verräter der Organisation seid, könnt Ihr euch uns auch anschließen.“



MISSION 17

Verdächtige: 9

Patronen: 9

Farben: 5



ALLE

Spezialanweisung:

Ihr haltet eure Handkarten verkehrt herum, so dass nicht ihr, wohl aber die anderen Agenten sie sehen können. Wenn ihr Informationen austauscht und Hinweise gebt, wählt eine Karte aus der Hand eines anderen Agenten. Wer die Aktion ausführt, zieht eine Karte vom Hauptquartier, wenn es sich um eine Informationsaustausch-Aktion handelt.

Gerade als ihr ihr Vertrauen gewonnen habt, fährt eine dunkle Limousine vor. Agent X und sein Gehilfe nähern sich dem Auto respektvoll. Eine Scheibe fährt herunter und eine Stimme flüstert: „Sie wissen zu viel. Tötet sie alle.“ Ein halbes Dutzend Schläger tauchen aus den Schatten auf und ziehen ihre Waffen.



MISSION 18

Verdächtige: 9

Patronen: 9

Farben: 5



ALLE

Spezialanweisung:

Legt 8 Verdächtige in die Spielmitte und 1 zusätzlich auf die Seite. Erhaltet ihr die Belohnung für die Eliminierung eines Verräters, legt diese offen beiseite. Sobald 8 Verdächtige eliminiert sind, legt alle eure Karten ab und deckt sie zusammen mit den Karten des Hauptquartiers auf. Mischt die beiseite gelegten 8 Belohnungskarten und verteilt sie so gleichmäßig wie möglich unter euch, beginnend mit dem Agenten, der den 8. Verdächtigen eliminiert hat. Dieser nimmt sich auch den letzten Verdächtigen. Ihr habt nur diese 8 Karten zur Verfügung, um den letzten Verdächtigen zu eliminieren. Es können keine Karten mehr gezogen werden.

Während ihr eure Feinde einen nach dem anderen niederringt, steigt ihr Boss aus dem Auto. Ihr seid überrascht, denn es handelt sich um einen prominenten Politiker. Er nähert sich euch und hebt seine Pistole. Es gibt nur einen Ausweg aus dieser Situation...



MISSION 19

Verdächtige: 9

Patronen: 9

Farben: 5



ALLE

Spezialanweisung:

Legt 8 Verdächtige in die Spielmitte und 1 - den Boss - zusätzlich auf die Seite. Um diese Mission erfolgreich abzuschließen, muss der Boss eliminiert werden. Wer einen Verräter eliminiert, darf sich entscheiden, einen Hinweis auf den Boss zu geben. Wenn du das tust, sieh dir den Boss heimlich an und benutze 1 Karte (oder 2 im Spiel zu zweit) vom verdeckten Ablagestapel, aus dem offenen Ablagebereich oder aus deiner Hand, um einen Hinweis zu geben. Anschließend musst du deine Handkarten offen abwerfen und den Rest der Mission aussetzen (außer wenn du noch einen Verdächtigen vor dir hast - dann darfst Du noch im Rahmen eines Informationsaustauschs zu dir gelegte Karten orientieren).

Wenn nur noch 1 Agent übrig ist, muss dieser sofort „Eliminieren eines Verräters“ gegen den Boss durchführen. Die Agenten, die die Mission **19** bereits verlassen haben, überprüfen, ob der Verdacht richtig war.

Als der Boss fällt, hört ihr seine letzten Worte:

„Ihr denkt vielleicht, Ihr hättet mich besiegt, aber in Eurer Organisation gibt es noch unzählige meiner Verbündeten.“

Es ist an der Zeit, die gesamte Geheimdienstorganisation zu säubern.



MISSION 20

Verdächtige: 11

Patronen: 12

Farben: 5



ALLE