

# MIGRÄNE HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ein schwieriger Fall. Im Bezirkskrankenhaus ist eine Situation eskaliert – Samuel Luca, der dort wegen Medikamentenmissbrauch behandelt wird, hat mit seiner Freundin Geiseln genommen. Das ist leider nicht das einzige Problem, vor dem du heute stehen wirst. Die Symptome des Entzugs machen den früher bereits als gewalttätig aufgefallenen Samuel zu



einer tickenden Zeitbombe. Die Polizei war bisher ohne Erfolg, weil seine schweren Migräne-Anfälle, die durch den Entzug ausgelöst wurden, jegliche sinnvolle Unterhaltung unterbunden haben.

## NEUES SPIELMATERIAL

**SPIELAUFBAU**  
1 Samuel-Hauptforderung  
1 Samuel-Fluchforderung

Samuel ist hier im Bezirkskrankenhaus, weil er Probleme mit Medikamentenmissbrauch hatte. Das ist leider nicht sein einziges Problem - er war schon immer aufbraunend und eher gewalttätig veranlagt und die Symptome der Entzugs machen ihn nicht zu einer angenehmeren Gestalt. Mit der Hilfe seiner Freundin hat er nun Geiseln genommen und möchte nur noch hier raus. Die Polizei war bisher ohne Erfolg, weil seine schweren Migräne-Anfälle, die durch den Entzug ausgelöst wurden, jegliche sinnvolle Unterhaltung unterbunden haben.

1 Geiselnnehmerkarte

**VERHANDLUNGSKARTEN**

Ich habe Medikamente für dich

Drehe Migräneattacke um.

„Beruhige dich... ich habe was für dich. Da wirst du dich in einigen Minuten schon deutlich besser fühlen.“

5 Verhandlungskarten

**WIE KÄFER UNTER DER HAUT**

„Ich... ich kann es kaum beschreiben. Es kratzt/ist/wirrt unter meiner Haut. Es fühlt sich so widerlich an!“

Drehe Endlich schmerzfrei um.

Ist Migräneattacke aber bereits aktiv, ziehe die nächste rote Eskalationskarte und führe sie aus. Dann mitsche Wie Käfer unter der Haut zurück in die roten Eskalationskarten (außer es gibt keine mehr, dann wird diese Karte ab).

4 rote Eskalationskarten

**HAUPTFORDERUNG**

MEINER FREUNDIN DARF NICHTS PASSIEREN

Bezahle 4 in der Verhandlungsphase, um die Forderung zu erfüllen.

Vorteil 1: +1  
Vorteil 2: +1

**PRÄMIENKARTEN**  
NACHTEL  
Zu Beginn jeder Verhandlungsphase

2 Karten  
Hauptforderung

**FLUCHT**

**FLUCHTFORDERUNG**

Ein flottes Schlittchen

Bezahle 4 in der Verhandlungsphase, um die Forderung zu erfüllen.

Vorteil 1: +1  
Vorteil 2: +1

**NACHTEL**  
Der Geiselnnehmer erkrankt am Ende dieser Verhandlungsphase und du verlierst das Spiel.

2 Karten  
Fluchtforderung

**MIGRÄNE**

- Gewinne, nachdem du Wie Käfer unter der Haut zurückmischen musstest.
- Erhalte Vorteil 1, während das Gedankenrauschen im roten Bereich ist.
- Gewinne mit einem selbst zusammengestellten Verhandlungskartenset.
- Gewinne, ohne dass weitere Geiseln in GERANGENSCHAFT geraten.
- Gewinne, während Sammy eine Migräneattacke hat.

1 Erfolg-Karte

Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am **A8** links unten auf jeder Karte.

Mit **Migräne** erhältst du eine neue Geiselnnehmer-Erweiterung für **Der Unterhändler**.

Jede neue Geiselnnehmer-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:

**MIGRÄNEATTACKE**

Forderungen können nicht erfüllt werden. Zu Beginn jeder Verhandlungsphase, sobald die Schmerzen auf 1 sind, werden die neuen Effekte im Spiel.

**TÖDLICHE SCHMERZEN**  
Jede Karte des Leides und der Verluste des Spielers

**BRILLIANTE SCHMERZEN**  
GERANGENSCHAFT

**STARKE SCHMERZEN**

**NERVENDE SCHMERZEN**

Bezahle für die Regeln des Spiels, oder wenn die Karte abgeworfen wird.

# SO SPIELST DU MIT DER ERWEITERUNG MIGRÄNE

## ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Nimm vor dem Spielaufbau alle Karten mit  und lege sie bereit.

Entferne alle Nebenforderungen aus deinem Satz der roten Eskalationskarten und verwende nur diejenigen aus dieser Erweiterung!

Verwende ebenso nur die Fluchtforderungen dieser Erweiterung!

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

2. Lege die *Migräneattacke* neben dem Geiselnahmer offen aus. Platziere 1 Geiselfigur aus der Schachtel auf dem Feld mit der Figur.

7. Lege die Verhandlungskarten dieser Erweiterung mit in die *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten*.

8. Lege die rote Eskalationskarte *Wie Käfer unter der Haut* zunächst beiseite. Nachdem du den Stapel fertig gebaut hast, mische sie in die roten Eskalationskarten.

## DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

### MIGRÄNEATTACKE UND ENDLICH SCHMERZFREI

Die Besonderheit dieser Erweiterung ist Sammys furchtbare Migräne. Solange die *Migräneattacke* aktiv ist, darfst du **keinerlei** Forderungen erfüllen.

Ebenso werden seine Schmerzen schlimmer. Zu Beginn jeder **VERHANDLUNGSPHASE** erhöhst du stets die Schmerzen und wendest den neuen Effekt an. Erreichen die Schmerzen das höchste Niveau, kannst du dadurch sogar verlieren.

Gelingt es dir Sammy *Endlich schmerzfrei* zu machen, darfst du wie üblich Forderungen erfüllen. Vorher musst du aber einen **Täuschungswurf** machen. Er bestimmt, welchen **Vorteil** du von der erfüllten Forderung tatsächlich erhältst!

### Täuschungswurf

Wirf 1 Verhandlungswürfel. Welches Ergebnis du dabei erzielen musst, um jeweils **Vorteil 1** zu erhalten, hängt vom aktuellen Gefahrenniveau ab. Gelingt es dir nicht, das erforderte Würfelergebnis zu erzielen, erhältst du stattdessen **Vorteil 2**.

## IMPRESSUM

Autor: Mike Martins

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, Sieglindstr. 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.

