

MITTEN INS HERZ HINTERGRUNDGESCHICHTE

Valerie Stone war ebenfalls in der Spezialausbildung für Unterhändler an der Polizeischule. Sie war die zweitbeste Absolventin. Es ist kein Geheimnis, dass du die Nummer 1 warst.

Sie hatte jahrelang einen exemplarisch guten Dienst geleistet, doch sie fühlte sich immer in deinem Schatten.

Das nahm keine pathologischen Züge an, bis zu diesem einen schicksalhaften Tag, an dem eine Verhandlung komplett in die Brüche ging und nicht nur jede Geisel, sondern auch Polizeipersonal zu den Todesopfern gehörte.



Arbeitslos und verhöhnt stimmerte es nicht lange in ihr, bis ihr klar war, wer daran Schuld war: du.

Sie hat Geiseln genommen. Aber nur als Mittel zum Zweck. Sie will eigentlich dich. Und sie weiß, wie sie dich bekommt ...

Du stehst vor deiner schwierigsten Aufgabe. Sie hat es nur auf dich abgesehen. Was bist du bereit zu opfern? Kannst du jemanden bezwingen, der alle Asse in deinen Ärmeln kennt?

NEUES SPIELMATERIAL



1 Geiselnehmerkarte



2 Karten Hauptforderung



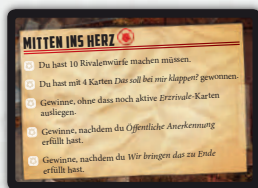
6 Karten Erzrivale



2 Verhandlungskarten



4 rote
Eskalationskarten




1 Erfolgskarte

Die Karten dieser Erweiterung erkennst du am A7 links unten auf jeder Karte.




A7

Mit **Mittens ins Herz** erhältst du einen neuen Geiselnehmer für **Der Unterhändler**.

Jede neue Geiselnehmer-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 MITTEN INS HERZ

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Nimm vor dem Spielaufbau alle Karten mit  und lege sie bereit. Lege alle roten Eskalationskarten *Das soll bei mir klappen?* zunächst beiseite.

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

2. Nimm die 6 Karten *Erzrivale* und mische sie gut. Lege sie als Stapel neben der Geiselnahmerkarte bereit.
7. Lege die Verhandlungskarten dieser Erweiterung mit in die *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten*.
8. Nimm alle roten Eskalationskarten *Das soll bei mir klappen?* und mische, je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad, zusätzlich 2 (einfach), 3 (normal) oder 4 (schwer) Karten davon in den Stapel der 10 roten Eskalationskarten. Übrige Karten legst du zurück in die Schachtel.
9. Ziehe 1 Karte *Erzrivale* und führe sie aus, um das Spiel zu beginnen.

DAS MUSST DU BESONDERS BEACHTEN

DIE ERZRIVALE-KARTEN UND DER RIVALENWURF

Dieser Stapel an Karten stellt das geheime Wissen deiner Erzrivalin dar. Sie hat ebenfalls an der Akademie gelernt und weiß, was du tun wirst. In den roten Feldern auf diesen Karten stehen Bedingungen, die du überprüfen musst, solange die Karte offen und aktiv ausliegt.

Wenn du angewiesen wirst, 1 *Erzrivale*-Karte zu ziehen, lege die Karte offen neben die Geiselnahmerkarte aus. Liegt dort bereits eine solche Karte, legst du die neue so darauf, dass die Bedingung sichtbar bleibt. Es gelten immer alle aktiven Bedingungen!

Für jede Bedingung, die du erfüllst, musst du einen **Rivalenwurf** machen.

Rivalenwurf

Wirf 1 Verhandlungswürfel. Das Ergebnis gibt die Kosten auf der Tabelle an. Wähle eine Verhandlungskarte mit den erwürfelten Kosten und nimm alle Karten, die den gleichen Namen wie deine gewählte Karte haben, und entferne sie aus dem Spiel - sie sind jetzt nicht mehr verfügbar (können aber zurück ins Spiel kommen - siehe unten).

Hinweis: Es ist möglich, dass du einen Rivalenwurf machen sollst, ohne dass eine aktive *Erzrivale*-Karte ausliegt. Die Tabelle gilt auch ohne aktive Karte - die Karten sind nur für die Bedigungen wichtig.

Hinweis: Darfst du aktive *Erzrivale*-Karten entfernen, mischst du sie zurück in den Stapel!

HINWEISE ZU SPEZIELLEN KARTEN

Wir sind wie Schwestern



Mit dem Effekt dieser Karte kannst du Verhandlungskarten, die du entfernt hast, zurückholen. Du kannst diese Karten aber nicht sofort nutzen. Lege sie verdeckt vor dir aus. Sie werden am Ende der Kaufphase mit zurück in die Auslage gelegt.

IMPRESSUM

Autoren: Evan Derrick

Illustrationen und Grafik: Ivan Pushkov

Anleitung aufbewahren!

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: atelier198

Realisation: Benjamin Schönheiter



www.FROSTEDGAMES.de

   @FrostedGames

© 2020 Frosted Games, Matthias Nagy, Siegelindstr. 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.

