

NEON HOPE

SCHNELLSTART-REGELN



HOPEFUL GAMES

-1-

Schnellstart-Regeln

Version 1.2.1

Webseite:

neonhopegame.com

Gesamtregeln:

rules.neonhopegame.com

Tabletop Simulator Demo:

demo.neonhopegame.com

Übersicht

Erzählung und Konzept

NEON HOPE ist ein kooperatives Spiel mit einer Story, in der **du** die Hauptrolle spielst. Du und deine Freund*innen schlüpfen in die Haut von Alltagsheld*innen der nahen Zukunft und werdet in Geschehnisse verwickelt, die viel tiefer reichen, als ihr es euch hättest ausmalen können.

Jede Partie in NEON HOPE stellt einen Abschnitt einer längeren Erzählung dar. Stell dir das wie mehrere Episoden einer Fernsehserie vor, die schließlich in einem fulminanten Staffelfinale enden. Nach jeder Episode erholen sich eure Charaktere und verbessern ihre Fähigkeiten, bevor sie sich neuen Herausforderungen stellen.

Die Orte, die du besuchst, die Leute, die du triffst, sowie die Mächte, die gegen dich arbeiten, werden alle durch Karten dargestellt.

In deinem Zug kannst du Aktionen ausgeben, um mit diesen Karten zu interagieren. Und zwar ermittelst du neue Spuren, bekämpfst Gegner, hackst Computersysteme oder holst dir Unterstützung. Nachdem alle Spieler*innen am Zug waren, erhöht sich die Überwachung und ihr müsst euch neuen Gefahren stellen.

Das Spiel gewinnen oder verlieren

Jede Episode verfügt über einen Stapel an Kapitelkarten. Euer aktuelles Ziel befindet sich auf der obersten Kapitelkarte. Wenn ihr das Ziel erfüllt, dreht die Karte um und rückt zum nächsten Kapitel vor. Sobald ihr das Ziel der letzten Kapitelkarte erfüllt, gewinnt ihr gemeinsam das Spiel!

Ihr verliert gemeinsam, wenn einer eurer Charaktere erschöpft wird – weil er zu viel Stress erlitten hat – oder wenn die Überwachung zu hoch wird.

Die Story geht aber immer bis zur letzten Episode weiter, unabhängig von Sieg oder Niederlage. Allerdings werden eure Erfolge sowie eure Entscheidungen aus dem vorherigen Spiel das nächste beeinflussen – und entscheiden, was sich im großen Finale ereignet.

A**6 AKTIONSZÄHLER****3 HAND & ABLAGESTAPEL****2 AUSDAUER****7 HOFFNUNG****1 CHARAKTER****4 CHARAKTER VORTEIL****5 VORTEILE**

Das erste Spiel

Führe die folgenden Schritte durch, um das Spiel aufzubauen:

- A. Alle Spieler*innen wählen einen Charakter und führen jeweils den Charakteraufbau durch.**

(Wir empfehlen, »Larx Krajewski« und/oder »Deniz Yilmaz« in deinem ersten Spiel zu verwenden, bevor du weitere Charaktere hinzufügst.)

- Platziere deine Charakterkarte vor dir.
- Nimm einen Ausdauerzähler und stelle ihn entsprechend deiner Anfangsausdauer ein. Die Anfangsausdauer ist von der Anzahl an Charakteren abhängig:
 - Solo-Spiel: 10 Ausdauer.
 - Zwei Charaktere: je 8 Ausdauer.
 - Drei Charaktere: je 7 Ausdauer.
 - Vier Charaktere: je 6 Ausdauer.

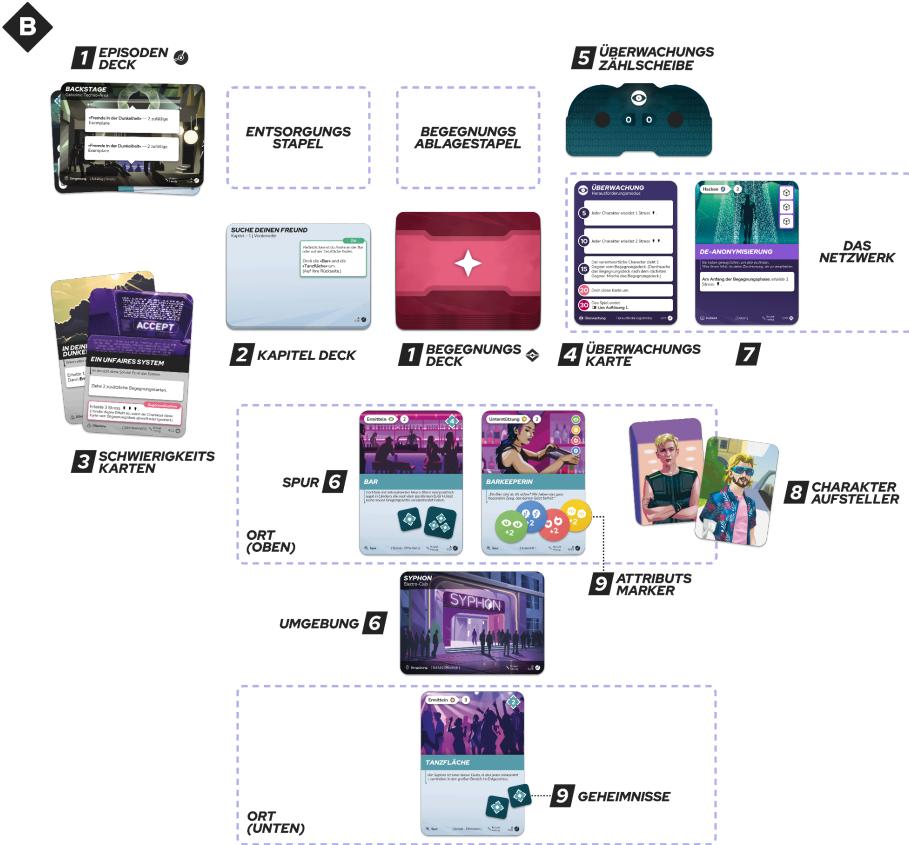
Ein Charakter erhält den violetten Ausdauerzähler: Er ist für diese Episode **der verantwortliche Charakter**. Das hat keinen direkten Effekt, kann aber von anderen Effekten abgefragt werden.

(Wenn möglich, ist »Larx Krajewski« der verantwortliche Charakter in der ersten Episode.)

- Nimm die 8 Aktionskarten mit deinem Charaktersymbol (, , , oder). Wähle von diesen so viele aus, wie es deiner Anfangsausdauer entspricht. Diese Karten bilden deine Starthand. Platziere deine übrigen Aktionskarten in deinem Ablagestapel.
- Solo-Spiel: Füge deinen Aktionskarten 2 Aktionskarten mit dem [Universal]-Merkmal von anderen Charakteren hinzu.

- 4.** Entscheide, welche Seite deines doppelseitigen Charakter-Vorteils du benutzen möchtest.
- 5.** Lege die anderen 8 Vorteile mit dem Symbol deines Charakters unter deinen Charakter-Vorteil. Diese Karten werden als nicht-im-Spiel-befindlich behandelt.
- 6.** Nimm dir 3 Aktionszähler und drehe sie auf ihre unverbraucht Seite (lila).
- 7.** Nimm dir 3 Hoffnung.





B. Aufbau der Episode.

1. Stelle das Episodendeck und das Begegnungsdeck zusammen. Kombiniere dafür alle Karten mit den entsprechenden Setsymbolen.
In der ersten Episode sind das folgende:
 - Episodendeck
YJ + Karte #1 aus **X**

■ Begegnungsdeck



Lege das Episodendeck beiseite. Es wird im Laufe der Episode dazu benutzt, weitere Karten ins Spiel zu bringen.

Lege aus dem Begegnungsdeck die 9 Karten mit dem Schwierigkeitssymbol **G** beiseite. Mische die 4 anderen Kartensets zusammen.

2. Nimm die Kapitelkarten aus dem Episodendeck und stelle das Kapiteldeck zusammen, indem du die Karten mit ihrer Vorderseite nach oben entsprechend ihrer Nummerierung übereinander legst, wobei Kapitelkarte 1 die oberste Karte ist.

3. Entscheide dich für einen Schwierigkeitsgrad. Die Schwierigkeit wird über zwei Arten eingestellt.
 - **Überwachungskarte:** Jede Episode hat zwei Überwachungskarten. Benutze je nach gewählter Schwierigkeit die Storymodus oder Herausforderungsmodus Überwachungskarte.
 - **Schwierigkeitsset:** Das Schwierigkeitsset wird aus 5 Karten zusammengestellt. Die gewählte Schwierigkeit legt fest, welche Schwierigkeitskarten zum Zusammenstellen des Schwierigkeitsset benutzt werden. Du erkennst die Schwierigkeitskarten an dem Schwierigkeitssymbol ☰.

4. Nimm die Überwachungskarte der gewählten Schwierigkeit und lege sie mit der Vorderseite nach oben neben das Begegnungsdeck. Diese Zone wird als das Netzwerk bezeichnet.

Schwierigkeit	Überwachungskarte	Schwierigkeitsset
Normal	Storymodus	4x »In deiner dunkelsten Stunde« 1x »Ein unfares System«
Fortgeschritten	Storymodus	2x »In deiner dunkelsten Stunde« 3x »Ein unfares System«
Schwer	Herausforderungsmodus	2x »In deiner dunkelsten Stunde« 3x »Ein unfares System«
Hoffnungslos	Herausforderungsmodus	5x »Ein unfares System«

Mische das Schwierigkeitsset der gewählten Schwierigkeit in das Begegnungsdeck. Lege die nicht verwendeten Schwierigkeitskarten zurück in die Schachtel.

5. Stelle die Überwachungszählscheibe auf 0 und lege sie über das Netzwerk.

6. **Einführung**
Lies den Einführungstext aus dem Abschnitt der aktuellen Episode im Storybuch vor.

Die Demo benutzt stattdessen eine Einführungs-Karte.

Episodenspezifischer Aufbau

Befolge die weiteren Anweisungen zum Aufbau aus dem Storybuch im Abschnitt der aktuellen Episode.

Die Demo benutzt stattdessen eine Aufbau-Karte, welche sich auf der Rückseite der Einführungs-Karte befindet.

Die Anweisungen für die erste Episode lauten wie folgt:

Bring die Umgebung »Syphon« aus dem Episodendeck ins Spiel. (Bring die Karten, die auf der Vorderseite aufgelistet sind, ins Spiel. Drehe danach die Karte um.)

Immer wenn du eine Umgebung ins Spiel bringst, wirst du angewiesen, bestimmte Spuren-Karten oberhalb oder unterhalb der Umgebung ins Spiel zu bringen. In diesem Fall sollst du die »Barkeeperin« und die »Bar« oberhalb des »Syphon« und die »Tanzfläche« unterhalb ins Spiel bringen.

Spuren werden mit ihrer Vorderseite nach oben ins Spiel gebracht, wobei du die Vorderseite daran erkennen kannst, dass die Kartennummer in der rechten unteren Ecke mit A beginnt. Von der »Bar« und der »Tanzfläche« gibt es zwei Exemplare. Wähle ein Exemplar zufällig aus und lege das andere zurück ins Episodendeck.

7. Durchsuche das Begegnungsdeck nach 1 Exemplar von »De-Anonymisierung«. Es erscheint im Netzwerk (neben der Überwachungskarte). Mische das Begegnungsdeck.
8. Die Charaktere starten im »Syphon« (oben). Platziere die Charakteraufsteller oberhalb des »Syphon«.
9. Lege die entsprechende Anzahl an Geheimnissen und Unterstützungsmarkern auf jede Spur im Spiel.
Die entsprechende Anzahl und der entsprechende Typ sind in der rechten oberen Ecke jeder Spur abgebildet.

C

C. Aufbau des Grids und Vorrats

1. Stelle die Modifikatoren-Auswahl zusammen, indem du alle oben abgebildeten Modifikatoren heraussuchst.
2. Mische alle Modifikatoren aus der Modifikatoren-Auswahl. Lege 16 zufällige Modifikatoren in ein 4-mal-4 Raster. Dies ist das Grid. Lege die 3 übrigen Modifikatoren auf die Archivkarte.
3. Erstelle neben dem Grid den Vorrat aus allen anderen Markern und Würfeln.



Spielablauf

Jede Episode wird über mehrere Runden gespielt, bis die Charaktere das Ziel der letzten Kapitelkarte erfüllen oder dadurch verlieren, dass ihre Charaktere zu viel Stress erleiden oder die Überwachung den letzten Schwellenwert erreicht. Jede Runde besteht aus einer Charakterphase, in welcher die Charaktere am Zug sind, und einer Begegnungsphase, in der das Spiel agiert.

Umgebung, Orte und das Netzwerk

Die Welt, Schauplätze und Menschen in **NEON HOPE** werden alle durch Karten dargestellt.

Umgebungskarten stellen große Areale dar und bilden die Grundstruktur des Spielfelds.

Umgebungen haben jeweils einen **oberen** und **einen unteren Ort**, wo sich mehrere Charaktere, Gegner und Spuren befinden können. Zusätzlich zu Umgebungen und Orten gibt es noch eine globale Zone, die **das Netzwerk** genannt wird. Karten im Netzwerk sind aktiv unabhängig davon, an welchem Ort sich die Charaktere befinden. Im Allgemeinen können Charaktere nur mit Karten interagieren, die sich an ihrem Ort oder im Netzwerk befinden. Meist können sie sich aber gegenseitig unterstützen, solange sie in derselben Umgebung sind.

Charakterphase

In der Charakterphase kann jeder Charakter in seinem Zug bis zu 3 Aktionen ausführen. Die Charaktere können entscheiden, in welcher Reihenfolge sie ihren Zug durchführen. Allerdings muss ein Zug komplett abgeschlossen sein, bevor der nächste beginnt.

Folgende Aktionen stehen zur Verfügung:

- Ort wechseln
 - Ermitteln
 - Unterstützung holen
 - Kämpfen
 - Hacken
- Aktivieren (wird in der ersten Episode nicht verwendet)

Ort wechseln

Um den Ort zu wechseln, bewege deinen Charakterauftsteller zu einem anderen Ort im Spiel. Dieser Ort kann in einer beliebigen Umgebung sein.

Eine Aufgabe ausführen

Die wichtigste Art, mit dem Spiel zu interagieren, ist das Ausführen von Aufgaben. Um eine Aufgabe auszuführen, benutzt du eines der vier Attribute deines Charakters. Dieses modifizierst du, indem du einen Modifikator aus dem Grid

aufdeckst, und danach mit der Schwierigkeit der Aufgabe vergleichst. Um deine Erfolgschancen zu erhöhen, kannst du eine Aktionskarte spielen.

Aufgaben befinden sich auf Spuren, Gegnern, Zuständen und Vorteilen. Du kannst Aufgaben auf Karten an deinem Ort, deiner Spielzone oder im Netzwerk ausführen.



Es gibt 4 verschiedene Aufgaben (Ermitteln, Unterstützung holen, Kämpfen, Hacken). Sie haben unterschiedliche Effekte, folgen aber demselben Ablauf. Führe beim Ausführen einer Aufgabe folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Bestimme Typ, Attribut und Schwierigkeit der Aufgabe. Dein Wert in dem zur Aufgabe passenden Attribut ist dein Ausgangswert.



2. Optional kannst du dein Attribut modifizieren, indem du:
 - eine Aktionskarte spielst, die zum Typ der Aufgabe passt.
 - eine Ladung eines Attributmarkers ausgibst, welcher zum Attribut der Aufgabe passt.

Dies fügt deinem Wert +2 hinzu und kann von jedem Charakter in deiner Umgebung getan werden.

3. Decke einen Modifikator aus dem Grid auf und modifiziere dein Attribut mit der aufgedeckten Zahl. Details werden im nachfolgenden Abschnitt [das Grid](#) erläutert.
4. Überprüfe, ob du erfolgreich bist oder scheiterst. Wenn dein modifiziertes Attribut gleich hoch oder höher ist als die Schwierigkeit der Aufgabe, bist du erfolgreich. Andernfalls scheiterst du. (Scheitern hat keine negativen Folgen, außer die Aufgabe verfügt über einen Gefahrenwert.)
5. Wenn die Aufgabe über einen Gefahrenwert verfügt, überprüfe, ob du die Gefahr abhandeln musst. Details werden im Abschnitt [Gefahr](#) auf Seite 14 erläutert.
6. Wenn du erfolgreich bist, handle den Basiseffekt der Aufgabe ab. Dieser ist vom Typ der Aufgabe abhängig und wird im folgenden Abschnitt erläutert.
7. Wenn du die Aufgabe abgeschlossen hast, erhalte 1 Ressource. Details werden im Abschnitt [eine Aufgabe abschließen](#) auf Seite 15 erläutert.

Beispiel: Du spielst Deniz und führst die Hack-Aufgabe auf »**De-Anonymisierung**« aus. Da du 3 Technologie gegen eine Schwierigkeit von 2 hast, entscheidest du dich, keine Aktionskarte zu spielen. Du deckst einen Modifikator aus dem Grid auf, was eine [+2] ist. Das bringt deinen

Technologie-Wert auf 5. Du bist erfolgreich und platzierst 1 Hacking-Würfel auf »De-Anonymisierung«. Du hast die Aufgabe noch **nicht** abgeschlossen, da sich auf der Karte noch freie Hacking-Würfel-Felder befinden.

Das Grid

Wenn du eine Aufgabe ausführst, musst du einen zufälligen Modifikator aus dem Grid aufdecken. Dieser modifiziert dein Attribut, indem er einen Wert hinzufügt oder abzieht.

Aufgedeckte Modifikatoren bleiben offen liegen, bis das Grid zurückgesetzt wird. Das Grid wird zurückgesetzt, sobald alle Modifikatoren – außer denen im Archiv – aufgedeckt sind.

Um das Grid zurückzusetzen, drehe alle Modifikatoren – inklusive derer im Archiv – auf ihre Rückseite und mische sie. Lege dann 16 zufällige Modifikatoren in ein 4-mal-4 Raster. Lege die übrigen Modifikatoren auf die Archivkarte.

Zusätzlich zu den Zahl-Modifikatoren gibt es drei Symbol-Modifikatoren, welche die folgenden Effekte haben:

- **Epic Win:** Du bist sofort erfolgreich, deckst keine weiteren Modifikatoren mehr auf, übertriffst alle Gefahren- und Rückzugswerte und erhältst einen zusätzlichen Impuls. Details zu Impuls werden im Abschnitt [eine Aktionskarte spielen](#) auf Seite 14 erläutert.

■ **Epic Fail:** Du scheiterst sofort, deckst keine weiteren Modifikatoren mehr auf, erreichst keinen Gefahren- oder Rückzugswert und musst nach dieser Aktion die Gegner aktivieren. Details werden im Abschnitt [Gegner aktivieren](#) auf Seite 13 erläutert.

■ **Schädel:** Du modifizierst dein Attribut um -1, deckst einen weiteren Modifikator auf und musst nach dieser Aktion die Gegner aktivieren. Details werden im Abschnitt [Gegner aktivieren](#) auf Seite 13 erläutert.



EPIC WIN



EPIC FAIL



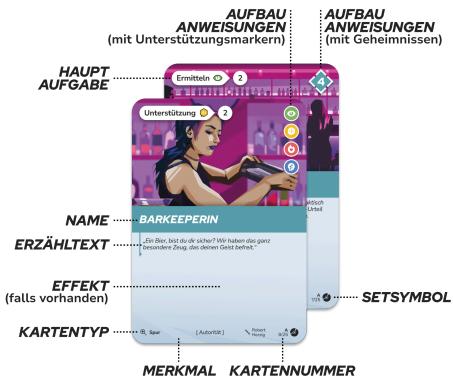
SCHÄDEL

Spuren

Spuren sind doppelseitige Karten. Sie stellen sowohl die Orte dar, die du besuchst, als auch die Menschen, die du triffst.

Wenn eine Spur ins Spiel kommt oder umgedreht wird, lege Geheimnisse oder Unterstützungsmarker entsprechend der Aufbauanweisungen (rechte obere Ecke) auf die Spur. Attributsmarker kommen hierbei mit 2 Ladungen ins Spiel.

Sobald das letzte Geheimnis oder der letzte Unterstützungsmarker von einer Spur entfernt wird, drehe sie um, falls sie auf ihrer Vorderseite ist (Kartennummer beginnt mit A), oder lege sie auf den Entsorgungstapel, falls sie auf ihrer Rückseite ist (Kartennummer beginnt mit B).



Spuren ermitteln

Spuren mit Geheimnissen können ermittelt werden.

Wenn du eine Spur erfolgreich ermittelst, entferne ein Geheimnis von ihr und lege es zurück in den Vorrat.

Unterstützung holen

Von Spuren mit Unterstützungsmarkern kannst du Unterstützung holen.

Wenn du von einer Spur erfolgreich Unterstützung holst, nimmst du einen Unterstützungsmarker deiner Wahl von dieser Spur. Lege diesen Marker in deine Spielzone. Es gibt verschiedene Arten von Unterstützungsmarkern mit unterschiedlichen Effekten.

Unterstützungsmarker

Attributmarker kommen mit 2 Ladungen ins Spiel. Während einer Aufgabe mit passendem Attribut kannst du eine Ladung ausgeben, um +2 zu addieren.

Du und andere Charaktere in deiner Umgebung können das tun. Während einer einzelnen Aufgabe können Charaktere Ladungen von beliebig vielen Attributmarkern ausgeben, aber höchstens 1 Ladung von jedem einzelnen Marker. Nachdem die letzte Ladung eines Attributmarkers ausgegeben worden ist, lege den Marker zurück in den Vorrat.



Hoffnung kann ausgegeben werden, um Stress zu ignorieren. Jede ausgegebene Hoffnung ignoriert 1 Stress. Details werden im Abschnitt [Stress und Überwachung](#) auf Seite 13 erläutert.

Ressourcen können zum Beginn der Episode oder beim Fokussieren ausgegeben werden, um Vorteile zu kaufen. Details werden im Abschnitt [Fokussieren](#) auf Seite 16 erläutert.

Gegner Bekämpfen

Wenn du einen Gegner erfolgreich bekämpfst, füge ihm 1 Schaden zu. Falls ein Gegner mindestens so viel Schaden wie Lebenspunkte hat, wird er besiegt und auf den Begegnungsablagestapel gelegt.

Zusätzlich zur Schwierigkeit verfügen viele Kämpfen-Aufgaben über einen Rückzugswert. Ist beim Abhandeln der Aufgabe dein modifiziertes Attribut gleich hoch oder höher als der Rückzugswert, zieht sich der Gegner zurück:

Drehe den Gegner auf seine Rückseite um. Das ist **nicht** optional. Solange ein Gegner auf seiner Rückseite ist, kann er nicht angreifen, seine Effekte sind inaktiv und du kannst ihn nicht bekämpfen. Gegner werden in der Begegnungsphase zurück auf ihre Vorderseite gedreht.



Gegner aktivieren

Wenn du einen Schädel aus dem Grid aufdeckst, musst du nach der Aktion die Gegner aktivieren.

Führe für jeden aufgedeckten Schädel jeweils folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Alle Gegner an deinem Ort greifen dich an (ignoriere zurückgezogene Gegner). Zähle ihre Gefahrensymbole zusammen und erleide dementsprechend viel Stress und/oder verursache Überwachung.
2. Ein Gegner an einem Ort ohne Charakter bewegt sich zu deinem Ort (ignoriere zurückgezogene Gegner). Priorisiere dabei den Gegner mit den meisten verbleibenden Lebenspunkten.

Gegner werden erst aktiviert, wenn alle anderen Effekte der Aktion abgehandelt worden sind. Dazu gehören auch das Besiegen und Zurückziehen von Gegnern.

Stress und Überwachung

Wirf für jeden Punkt **Stress**, den du erleidest, 1 Karte von deiner Hand ab.

Erhöhe für jeden Punkt **Überwachung**, den du verursachst, die Überwachung auf der Überwachungszählscheibe um 1.



STRESS



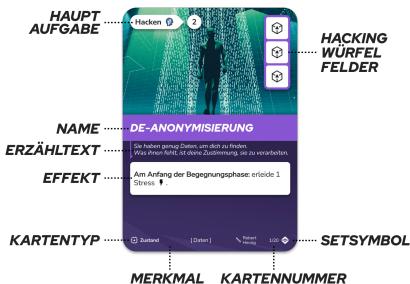
ÜBERWACHUNG

Zustände Hacken

Wenn du einen Zustand erfolgreich hackst, lege einen Hacking-Würfel auf eines seiner leeren Hacking-Würfel-Felder. Sobald alle Hacking-Würfel-Felder belegt sind, wird

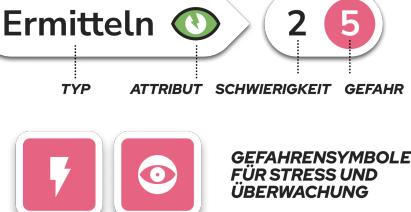
der Zustand besiegt und auf den Begegnungsablagestapel gelegt.

Während der Begegnungsphase wird zudem auf alle Zustände im Netzwerk automatisch ein Hacking-Würfel gelegt. Details werden im Abschnitt Begegnungsphase auf Seite 16 erläutert.



Gefahr

Zusätzlich zum Schwierigkeitswert verfügen manche Aufgaben über einen Gefahrenwert. Wenn beim Ausführen einer Aufgabe dein modifiziertes Attribut niedriger als der Gefahrenwert ist, musst du die Gefahr abhandeln: Entsprechend der Gefahrensymbole musst du Stress erleiden oder die Überwachung erhöhen.



Hacken als sekundäre Aufgabe

Zusätzlich zur Hauptaufgabe verfügen manche Spuren und Gegner über eine sekundäre Hacken-Aufgabe. Wenn du eine Spur oder einen Gegner erfolgreich hackst, lege einen Hacking-Würfel auf ein leeres Hacking-Würfel-Feld – genau wie beim Hacken von Zuständen. Diese Hacking-Würfel-Felder können Teil eines Gefahrensymbols oder einer Rückzugsbox sein.

Wenn ein Hacking-Würfel ein Gefahrensymbol belegt, wird dieses Symbol beim Abhandeln der Gefahr ignoriert.

Wenn alle Felder einer Rückzugsbox von Hacking-Würfeln belegt sind, lege alle Hacking-Würfel von der Karte ab und ziehe den Gegner zurück.



GEFAHRENSYMBOLE MIT 1 HACKING-WÜRFEL-FELD



GEFAHRENSYMBOLE OHNE HACKING-WÜRFEL-FELDER



RÜCKZUGSBOX MIT 2 HACKING-WÜRFEL-FELDERN

Eine Aktionskarte spielen

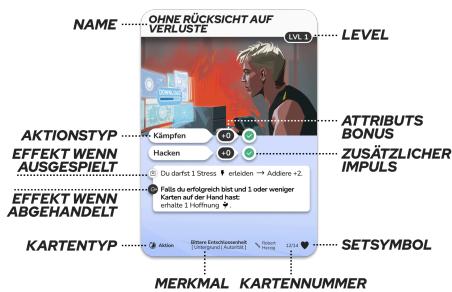
Wenn du eine Aufgabe ausführst, darfst du 1 Aktionskarte von deiner Hand spielen. Der Aktionstyp der Aktionskarte muss dabei dem Typ der Aufgabe

entsprechen. Falls du eine Aktionskarte gespielt hast, lege sie in deinen persönlichen Ablagestapel, sobald die Aufgabe abgehandelt wurde.

Eine Aktionskarte kann über einen Attributsbonus, zusätzliche Impulse und Spezialeffekte verfügen:

Der Attributsbonus der Aktionskarte wird deinem Attribut hinzugefügt.

Für jeden zusätzlichen Impuls (✓) handelst du den Basiseffekt der Aufgabe ein zusätzliches Mal ab, wenn du erfolgreich bist. Z. B. entfernst du ein zusätzliches Geheimnis beim Ermitteln.



Spezialeffekte werden entweder beim Spielen der Karte ausgelöst (durch das Ausgespielt-Symbol hervorgehoben) oder beim Abhandeln der Aufgabe, nachdem du den Modifikator aufgedeckt hast (durch das Abhandlungs-Symbol hervorgehoben).



**WENN
AUSGESPIELT**



**WENN
ABGEHANDELT**

Eine Aufgabe abschließen

Nachdem du eine Aufgabe abgeschlossen hast, erhältst du als Belohnung 1 Ressource. Eine Aufgabe wird abgeschlossen, wenn du das letzte Geheimnis von einer Karte entfernst, den letzten Unterstützungsmarker von einer Karte nimmst, den letzten Punkt Schaden zufügst, um eine Karte zu besiegen, oder den letzten Hacking-Würfel legst und dadurch alle Hacking-Würfel-Felder einer Karte belegt sind.

Beispiel: Du spielst Larx und führst die Ermitteln-Aufgabe auf der »Tanzfläche« aus, die Schwierigkeit 3 hat. Du spielst »zur Not mit Gewalt« und entscheidest dich, 1 Stress zu erleiden, um +2 zu addieren, was deinen Mut auf 5 bringt. Du deckst 1 Modifikator aus dem Grid auf, was ein Schädel ist. Du musst einen zusätzlichen Modifikator aufdecken, was eine [-1] ist. Die aufgedeckten Modifikatoren bringen deinen finalen Mut-Wert auf 3, was genug ist, um erfolgreich zu sein. Wegen des zusätzlichen Impulses auf »zur Not mit Gewalt« entfernst du beide Geheimnisse von der »Tanzfläche«. Weil du das letzte Geheimnis entfernt hast, ist die Aufgabe abgeschlossen und du erhältst 1 Ressource. Nach der Aktion musst du Gegner aktivieren.

Fokussieren

Sobald du keine Karten mehr auf der Hand hast, musst du automatisch fokussieren. Wenn du fokussierst, führe folgende Schritte der Reihenfolge nach durch:

1. Karten zurückholen

- Senke deine Ausdauer um 1.
- Nimm so viele Aktionskarten von deinem persönlichen Ablagestapel auf deine Hand zurück, wie deine neue Ausdauer beträgt.

2. Vorteile kaufen

- Um einen Vorteil aus deinem Vorteilset zu kaufen, gib so viele Ressourcen aus, wie die Kosten des Vorteils betragen. Gekaufte Vorteile werden in deine Spielzone gelegt.
- Du kannst beliebig viele Vorteile kaufen, solange du genug Ressourcen hast.



Falls du durch Stress deine letzte Karte abgeworfen hast und es noch überzähligen Stress gibt, musst du Hoffnung ausgeben, um diesen Stress zu ignorieren. Falls du keine Hoffnung mehr hast und es immer noch überzähligen Stress gibt, musst du unabhängig davon, wie viel überzähligen Stress es noch gibt, 1 Überwachung verursachen. Danach verfällt der überzählige Stress.

Falls deine Ausdauer 0 erreicht, wird dein Charakter erschöpft. Falls ein Charakter während der Begegnungsphase erschöpft wird, endet die aktuelle Episode sofort. Falls ein Charakter in der Charakterphase erschöpft wird, endet die Episode erst nach der Charakterphase. Allerdings endet der Zug des erschöpften Charakters sofort. In beiden Fällen, liest du die auf der Überwachungskarte angegebene Auflösung, sobald die Episode endet.

Du kannst während deines Zuges auch freiwillig fokussieren, indem du all deine Handkarten abwirfst. Dies ist keine Aktion und kann immer in deinem Zug gemacht werden, während du keine Aufgabe ausführst.

Begegnungsphase

Nachdem alle Charaktere ihren Zug durchgeführt haben, beginnt die Begegnungsphase. Führe folgende Schritte der Reihenfolge nach durch:

- Handle alle Effekte ab, die ausgelöst werden "wenn die Begegnungsphase beginnt". (In beliebiger Reihenfolge.)
- Lege je 1 Hacking-Würfel auf jeden Zustand im Netzwerk.
- Verursache 1 Überwachung pro Charakter.
- Verursache 1 zusätzliche Überwachung für jeden Gegner, der sich an einem Ort mit mindestens einem Charakter befindet. (Ignoriere zurückgezogene Gegner.)
- Alle zurückgezogenen Karten werden auf ihre Vorderseite gedreht.
- Alle Charaktere drehen ihre Aktionszähler auf die unverbrauchte Seite.
- Jeder Charakter zieht 1 Begegnungskarte.
- Im Uhrzeigersinn – beginnend mit dem verantwortlichen Charakter – handelt jeder Charakter seine Begegnungskarte ab.

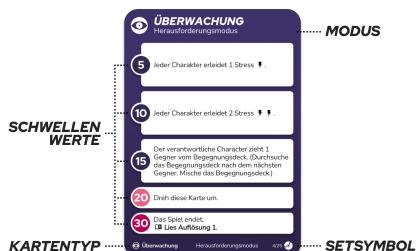
Während die Charaktere normalerweise ihre Karten und Strategien frei besprechen dürfen, ist es ihnen in den Schritten 6 und 7 der Begegnungsphase nicht erlaubt, einander zu beraten. Dann müssen alle Entscheidungen alleine getroffen werden.

Überwachungsschwellenwerte

Sobald die Überwachung einen Schwellenwert auf der Überwachungskarte erreicht oder übertrifft, wird der Effekt dieses Schwellenwertes ausgelöst.

Bei einem bestimmten Schwellenwert wird die Überwachungskarte üblicherweise auf ihre Eskalationsseite umgedreht. Während die Überwachungskarte auf ihrer Eskalationsseite ist, erhält der Epic-Fail-Modifikator einen zusätzlichen negativen Effekt.

Falls der letzte Schwellenwert erreicht wird, endet die aktuelle Episode. Lies dann die angegebene Auflösung.



Weitere Regeln

Vorteile recyceln & entsorgen

Manche Effekte auf Vorteilen weisen dich an, den Vorteil zu **Recyceln** oder zu **Entsorgen**. Wenn nicht anders angegeben, können solche Effekte nur während deines Zuges ausgelöst werden.



RECYCLELN



ENTSORGEN

Wenn du einen Vorteil **Recycelt**, lege ihn zurück in dein Vorteilset. Er ist nicht länger im Spiel. Du kannst ihn aber beim Fokussieren erneut kaufen.

Wenn du einen Vorteil **Entsorgst**, lege ihn auf den Entsorgungsstapel. Er ist dauerhaft aus dem Spiel. Nur Effekte, die ausdrücklich entsorgte Vorteile benennen, können mit diesen interagieren.

Effektboxen

Manche Karten verfügen über farbige Effektboxen, welche standardisierte Effekte kennzeichnen. Diese sind durch die Begriffe **Aufgedeckt**, **Abgeschlossen** und **Begleiter** hervorgehoben.

- **Aufgedeckt**-Effekte werden ausgelöst, sobald die Karte ins Spiel kommt oder auf die Seite mit dem Effekt gedreht wird.
- **Abgeschlossen**-Effekte werden ausgelöst, sobald die Hauptaufgabe der Karte abgeschlossen worden ist.

- **Begleiter**-Effekte werden ebenfalls ausgelöst, sobald die Hauptaufgabe der Karte abgeschlossen worden ist: Bewege dann die Karte in die Spielzone eines Charakters in deiner Umgebung. Der **Begleiter** gibt dem Charakter einen permanenten Bonus.

Attributwürfel

Manche Effekte weisen dich an, einen Attributwürfel zu würfeln, um ein zufälliges Attribut zu bestimmen. Sollte der Würfel zwei Attribute zeigen, musst du eines davon wählen. Drehe dann den Würfel auf die gewählte Seite.

Reguläre & Elite Karten

Manche Begegnungskarten sind **Elite**. Dies hat keinen direkten Effekt, aber andere Effekte können darauf Bezug nehmen. Ist eine Karte nicht Elite, dann ist sie regulär.

*Beispiel: Ein Effekt, der einen regulären Gegner zurückzieht, kann **keinen** Elite-Gegner zurückziehen.*

Solo-Regeln

Bei allen Effekten auf Spieler*innen-Karten, die dich auffordern, „einen anderen Charakter zu wählen“, kannst du dich selbst wählen, wenn du alleine spielst.

Erinnerung: Du beginnst das Spiel mit 10 Ausdauer und 10 Aktionskarten wie in den Regeln zum Charakteraufbau beschrieben.

Rundenübersicht

1. Charakterphase

Jeder Charakter führt seinen Zug durch, indem er 3 Aktionen ausführt.
(Die Charaktere können ihre Züge in beliebiger Reihenfolge durchführen, müssen aber ihren Zug beenden, bevor der nächste Zug beginnt.)

2. Begegnungsphase

- a. Handle alle Effekte ab, die ausgelöst werden "wenn die Begegnungsphase beginnt". (In beliebiger Reihenfolge.)
- b. Lege je 1 Hacking-Würfel auf jeden Zustand im Netzwerk.
- c. Verursache 1 Überwachung pro Charakter. Verursache 1 zusätzliche Überwachung für jeden Gegner, der sich an einem Ort mit mindestens einem Charakter befindet.
- d. Alle zurückgezogenen Karten werden auf ihre Vorderseite gedreht.
- e. Alle Charaktere drehen ihre Aktionszähler auf die unverbrauchte Seite.
- f. Jeder Charakter zieht 1 Begegnungskarte. (Charaktere dürfen einander nicht beraten.)

Gegneraktivierung

Nachdem eine Aktion oder ein Effekt endet, bei dem ein Schädel aus dem Grid aufgedeckt wurde, muss der aktive Charakter Gegner aktivieren. Führe für jeden aufgedeckten Schädel jeweils folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- Alle Gegner an deinem Ort greifen dich an.
- Ein Gegner an einem Ort ohne Charakter bewegt sich zu deinem Ort.
(Priorisiere dabei den Gegner mit den meisten verbleibenden Lebenspunkten.)

Credits

Visual Design & Art Direction
Torben Ratzlaff

Illustrations
Robert Herzig (Cards)
Consuelo Pecchenino (Cover)

Development
Richi Anna Haarhoff

English Story & Rulebook Editing
Tyler Scott Sanchez

German Story Editing
Manuel Stark

Playtesting
Christopher Steinbiß
Malte Maaß

Schlüsselworte

Folgende Schlüsselwort-Effekte gibt es auf Begegnungs- und Gemeinschaftskarten:

■ **Konfrontation**

Du darfst dich nicht von einem Ort weg bewegen, an dem sich eine Karte mit **Konfrontation** befindet.

■ **Weitere Folgen**

Nachdem du diese Karte vollständig abgehendelt hast, musst du eine weitere Begegnungskarte vom Begegnungsdeck ziehen.

■ **Unberechenbar**

Falls du während dieser Aufgabe einen Schädel aufdeckst, behandle ihn wie den Epic Fail.

■ **Analysiere Modifikatoren**

Schau dir die angegebene Anzahl an verdeckten Modifikatoren im Grid an. Wenn du angewiesen wirst, Modifikatoren zu archivieren, lege diese auf die Archivkarte. Lege die anderen angeschauten Modifikatoren verdeckt zurück und mische dann alle verdeckten Modifikatoren im Grid.

■ **Analysiere Begegnungskarten**

Schau dir die angegebene Anzahl an Karten oben vom Begegnungsdeck an. Wenn du angewiesen wirst, Karten abwerfen, lege diese in den Begegnungsablagenstapel. Mische dann die anderen angeschauten Karten zurück in das Begegnungsdeck.

■ **Forme Modifikatoren**

Decke die angegebene Anzahl an Modifikatoren aus dem Grid auf. Wähle dann dieselbe Anzahl an aufgedeckten Modifikatoren im Grid und mische sie verdeckt zurück in das Grid. Du darfst andere Modifikatoren wählen als die, die du gerade aufgedeckt hast. Im Anschluss musst du für jeden Schädel Gegner aktivieren (aber keine zusätzlichen Modifikatoren aufdecken).

■ **Waghalsig**

Decke für diese Aufgabe einen zusätzlichen Modifikator aus dem Grid auf. (Es gelten alle aufgedeckten Modifikatoren.)

■ **Teamarbeit**

Du darfst 1 passenden Attributmarker ausgeben, um einen zusätzlichen Impuls statt +2 zu erhalten.

■ **Flexibel**

Du darfst 1 Attributmarker eines beliebigen Typs ausgeben, als ob er passend wäre.