

# NEON HOPE

*REGELBUCH*



**DOMINIK SCHÖNLEBEN**  
Spieldesign

**TORBEN RATZLAFF**  
Visuelles Design

Regelversion 1.0

**FRANCESCO GROTHE**  
Spieldesign

**ROBERT HERZIG**  
Illustrationen

 **HOPEFUL GAMES**

# Inhalt

<b>Schnellstart-Regeln</b>	4–11
<b>Gesamtregeln</b>	13
Die Kampagne	14
Das Storybuch	14
Das Kampagnen-Logbuch	14
Eine neue Kampagne beginnen	14
Eine Episode aufbauen	15
Wichtige Regeln	16
Sieg und Niederlage	16
Das Kapitel	16
Stress & Ausdauer	16
Überwachung	17
Das Spielbrett	18
Umgebungen	18
Spuren	18
Andere Spielbereiche	18
Charaktere	19
Charakterkarte	19
Aktionskarten	19
Vorteile & Verbündete	19
Rundenstruktur	20
Aktionen	20
Ort wechseln	20
Verbundene Umgebung	20
Eine Aufgabe ausführen	21
Aufgabentyp und Impuls	21
Eine Aktionskarte spielen	21
Das Grid	22
Gefahrenwert	22
Eine Aufgabe abschließen	23
Rückzugswert	23
Fokussieren	23
Spuren	24
Begegnungskarten	24
Dilemmas	24
Zustände	24
Gegner	25
Rückzugsbox	25
Zurückgezogene Karten	25
Gegneraktivierung	25
Begegnungsphase	26
Reguläre, Elite und Story Karten	26
Effekte	26
Effektboxen	26
Aktivierbare Effekte	26
Pfeilsymbol	26
Zurücklegen & Entsorgen	26
Entsorgungsstapel	26
Unterstützungsmarker	27
Attributsmarker	27
Ressource	27
Hoffnung	27
Schlüssel	27
Attributswürfel	27
Kampagnenfortschritt	28
Solo-Regeln	28
Charakteranpassung	28
Credits	29
Charakter-Merkmale	30
Schlüsselwörter	32

# Komponentenübersicht

## 400 KARTEN

- 140 Spieler\*innen-Karten
  - ◆ 4 Charakterkarten
  - ◆ 4 Charakter-Vorteile
  - ◆ 32 Vorteile
  - ◆ 96 Aktionskarten
  - ◆ 4 Verbündete
- 256 Episodenkarten
  - ◆ 20 Kapitelkarten
  - ◆ 14 Überwachungskarten
  - ◆ 22 Umgebungen
  - ◆ 94 Spuren
  - ◆ 10 Story Verbündete
  - ◆ 2 Spezialkarten
  - ◆ 94 Begegnungskarten
    - ▶ 22 Gegner
    - ▶ 4 Elite Gegner
    - ▶ 18 Zustände
    - ▶ 6 Elite Zustände
    - ▶ 35 Dilemmas
    - ▶ 9 Elite Dilemmas
- 4 weitere Karten
  - ◆ 1 Archivkarte
  - ◆ 3 Regelübersichtskarten

## MARKER

- 82 Unterstützungsmarker
  - ◆ 9 Hoffnung (1|2)
  - ◆ 6 Hoffnung (3|4)
  - ◆ 9 Ressourcen (1|2)
  - ◆ 6 Ressourcen (3|4)
  - ◆ 40 Attributsmarker
  - ◆ 12 Schlüssel
- 10 Geheimnisse (1|2)
- 10 Geheimnisse (3|4)
- 8 Schaden (1|2)
- 4 Schaden (3|4)
- 26 Modifikatoren
- 16 Aktionszähler (inkl. 4 zusätzlicher Aktionszähler)
- 4 Ausdauerzähler (1 blauer, 3 reguläre)

## WEITERE

- 1 Überwachungszählscheibe
- 25 Hacking-Würfel
- 4 Attributswürfel
- 8 Charakter-Aufsteller (4 davon sind für die Charaktere aus der Erweiterung *Auf hoffnungsvoller Mission.*)

## BÜCHER

- 1 Regelbuch (dieses Buch)
- 1 Storybuch

# Die Regeln lernen

Dieses Regelbuch enthält die **Schnellstart-Regeln** und die **Gesamt-Regeln**. Für dein erstes Spiel empfehlen wir dir, die **Schnellstart-Regeln** zu lesen. Dort findest du alle Regeln, die du für das erste Spiel benötigst.

Du kannst die Kampagne durchspielen, ohne die **Gesamt-Regeln** komplett gelesen zu haben. Wenn neue Konzepte eingeführt werden, weist dich das Storybuch darauf hin, welche Abschnitte du lesen musst.

Die **Gesamt-Regeln** enthalten die vollständigen Regeln von NEON HOPE. Wann immer du eine Regel nachschlagen möchtest, findest du sie in den **Gesamt-Regeln**. Es ist nicht notwendig, nach deinem ersten Spiel noch einmal in den **Schnellstart-Regeln** nachzulesen. Wenn sich der Wortlaut der **Gesamt-Regeln** und der **Schnellstart-Regeln** widerspricht, haben die **Gesamt-Regeln** Vorrang.

Darüber hinaus gibt es ein **Online-Regel-Kompendium**. Es erklärt jede Spielmechanik sehr ausführlich und behandelt Sonderfälle. Du findest es, indem du den QR-Code auf der Rückseite dieses Regelbuchs scannst.





# SCHNELLSTART-REGELN

## 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. Als diese werdet ihr in Geschehnisse verwickelt, die viel tiefer reichen, als ihr es euch hättet erahnen können.

Jede Partie in NEON HOPE ist ein Abschnitt einer längeren Erzählung. Stell dir das wie mehrere Episoden einer Fernsehserie vor, die schließlich in einem fulminanten Staffelfinale enden. Nach jedem Spiel (auch Episode genannt) 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. So 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.

# Das erste Spiel

Führe die folgenden Schritte durch, um das Spiel aufzubauen:

## A. Aufbau der ersten Episode

1. **Stelle das Episodendeck und das Begegnungsdeck zusammen.** Kombiniere dafür alle Karten mit den entsprechenden Setsymbolen, die im Storybuch aufgelistet sind.

In der ersten Episode sind das folgende:

- ♦ **Episodendeck:** und »Mark ‚Steelskin‘ Caspar« aus dem Set *Eine bessere Menschheit* ( )
- ♦ **Begegnungsdeck:** und die folgenden Karten aus dem *Schwierigkeits-Set* ( ):  
4x »In deiner dunkelsten Stunde« und  
1x »Ein unfaires System«

### Leg das Episodendeck beiseite.

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

Dies ist der Aufbau für die Schwierigkeit Normal. Für zukünftige Spiele kann die Schwierigkeit erhöht werden. Details dazu stehen in den *Gesamt-Regeln* (S. 14).

2. **Lege die Kapitelkarten** aus dem Episodendeck entsprechend ihrer Nummerierung übereinander, wobei Kapitelkarte 1 die oberste Karte ist und mit der Vorderseite nach oben liegt.
3. **Jede Episode hat zwei Überwachungskarten.** Nimm die **Überwachungskarte für den Storymodus** und lege sie mit der Vorderseite nach oben neben das Begegnungsdeck. Diese Zone wird als das Netzwerk bezeichnet.
4. **Stelle die Überwachungszählscheibe auf 0** und lege sie über das Netzwerk.
5. Lies die Einleitung von Episode 1 im Storybuch vor. **Führe den Episoden-Aufbau von Episode 1 durch.** Dieser ist:

- ♦ „Finde die Umgebung »Syphon« im Episodendeck und bringe sie ins Spiel. (Finde außerdem die in den Aufbau-Anweisungen der Karte genannten Spuren und bringe sie ins Spiel.)“

**Regelerklärung:** 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 Kartenummer in der rechten unteren Ecke mit A beginnt. Von der »Bar« und der »Tanzfläche« gibt es zwei Exemplare. Wähle jeweils ein Exemplar zufällig aus und lege das andere zurück ins Episodendeck.

Leg die entsprechende Anzahl an Geheimnissen und Unterstützungsmarkern auf jede Spur im Spiel.

Die entsprechende Anzahl und die Art der Marker ist in der rechten oberen Ecke jeder Spur abgebildet.

- ♦ „Durchsuche das Begegnungsdeck nach allen (5) regulären Gegnern und füge sie dem Episodendeck hinzu. (Diese sind: 3x »Konzerttreuer Mitarbeiter«, 2x »Private Sicherheitsbeauftragte.«)“
- ♦ „Durchsuche das Begegnungsdeck nach 1 Exemplar von »De-Anonymisierung«. Es erscheint im Netzwerk. Mische das Begegnungsdeck.“
- ♦ „Alle Charaktere starten am »Syphon« (oben).  
**Regelerklärung:** Sobald ihr eure Charaktere gewählt habt, platziert ihr die zugehörigen Charakter-Aufsteller oberhalb des »Syphon«.



## B. Aufbau der Charaktere

Alle Spieler\*innen wählen jeweils einen Charakter und führen den Charakteraufbau durch. Alle 35 Karten, die zu einem Charakter gehören, haben dasselbe Symbol in der rechten unteren Ecke (📄, 🗨️, 🎲 oder 🎲).

1. **Lege deine Charakterkarte vor dich (Karte #1).**
2. **Nimm einen Ausdauerzähler und stelle ihn entsprechend deiner Anfangsausdauer ein.** Die Anfangsausdauer ist von der Anzahl der Charaktere abhängig:

- ♦ Solo-Spiel: 10 Ausdauer
- ♦ Zwei Charaktere: je 8 Ausdauer
- ♦ Drei Charaktere: je 7 Ausdauer
- ♦ Vier Charaktere: je 6 Ausdauer

Ein Charakter erhält den blauen Ausdauerzähler: Er ist für diese Episode der verantwortliche Charakter. Dies hat keinen eigenen Effekt, kann aber von anderen Effekten abgefragt werden.

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

3. **Entscheide, welche Seite deines doppelseitigen Charakter-Vorteils du benutzen möchtest (Karte #2).**
4. **Lege die anderen 8 Vorteile und 1 Verbündeten unter deinen Charakter-Vorteil (Karten #3 bis #11).** Sie bilden dein Vorteils-Kit und sind nicht im Spiel.
  - ♦ Solo-Spiel: Füge deinem Vorteils-Kit 1 Verbündeten mit dem Merkmal [Allgemein] von einem anderen Charakter hinzu.
5. **Nimm dir 3 Aktionszähler.** Drehe sie auf ihre unverbrauchte Seite (blau).
6. **Nimm dir 3 Hoffnung.**
7. **Nimm die 8 Aktionskarten mit LVL 1 (Karten #12 bis #19).** Lege die übrigen Aktionskarten mit LVL 2 und 3 zurück in die Schachtel (Karten #20 bis #35). Sie werden erst später benötigt.

Von den 8 Aktionkarten mit LVL 1 wählst du so viele Karten aus, wie deine Anfangsausdauer beträgt. Diese Karten bilden deine Starthand. Lege deine übrigen Aktionskarten in deinen Ablagestapel.

- ♦ Solo-Spiel: Füge deinem Deck 2 Aktionskarten mit dem Merkmal [Allgemein] von anderen Charakteren hinzu.

## C. Aufbau des Grids und Vorrats

1. Stelle die Modifikatoren-Auswahl zusammen, indem du alle unten abgebildeten Modifikatoren heraussuchst.
2. Mische alle Modifikatoren aus der Modifikatoren-Auswahl. Lege 16 zufällige Modifikatoren verdeckt auf den Tisch. Dies ist das Grid. Lege die 3 übrigen Modifikatoren verdeckt auf die Archivkarte.
3. Lege alle anderen Marker und Würfel beiseite. Sie bilden den Vorrat.

**C** Modifikatoren-Auswahl

Archiv

Grid

Geheimnisse

Schaden

Attributsmarker

Hoffnung

Ressourcen

Hacking-Würfel

Attributs-würfel

Verbleibende Modifikatoren

## B

Aktionszähler

Hoffnung

Ausdauerzähler

Ablagestapel

Charakterkarte

Charakter-Vorteil & Vorteils-Kit

Aktionskarten (in der Hand)

# Spielablauf

Jede Episode wird über mehrere Runden gespielt, bis die Charaktere das Ziel der letzten Kapitelkarte erfüllen oder dadurch verlieren, dass jemand zu viel Stress erleidet 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 der Konzern agiert.

## Charakterphase

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

Folgende Aktionen stehen zur Verfügung:

- Ort wechseln
- Eine Aufgabe ausführen (Ermitteln, Unterstützung holen, Kämpfen, Hacken)

## Ort wechseln

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

## 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**, an denen sich mehrere Charaktere, Gegner und Spuren befinden können. Zusätzlich zu Umgebungen und Orten gibt es noch eine globale Zone, die das Netzwerk genannt wird.

**Im Netzwerk** liegen Karten, die unabhängig vom Ort aktiv sind. 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.

## 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. Das modifizierte Attribut vergleichst du dann mit der Schwierigkeit der Aufgabe. Um deine Erfolgschancen zu erhöhen, kannst du eine Aktionskarte spielen.



Aufgaben befinden sich auf Spuren, Gegnern und Zuständen. Du kannst Aufgaben auf Karten an deinem Ort 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 im übereinstimmenden Attribut ist der Ausgangswert.



2. **Du darfst 1 Aktionskarte spielen**, die zum Typ der Aufgabe passt.
3. **Charaktere in deiner Umgebung dürfen Ladungen von Attributsmarkern ausgeben**, die zum Attribut der Aufgabe passen. Jede Ladung **addiert +2**.
4. **Decke 1 Modifikator aus dem Grid** auf und modifiziere dein Attribut mit der aufgedeckten Zahl. Details werden im nachfolgenden Abschnitt *Das Grid* erläutert.
5. Wenn die Aufgabe über einen Gefahrenwert verfügt, **überprüfe, ob du die Gefahr abhandeln musst**. Details werden im Abschnitt *Gefahr* auf Seite 9 erläutert.
6. **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.)
7. **Wenn du erfolgreich bist, handle den Basiseffekt der Aufgabe ab**. Dieser ist vom Typ der Aufgabe abhängig und wird im folgenden Abschnitt erläutert.
8. **Wenn du die Aufgabe abgeschlossen hast, erhalte 1 Ressource**. Details werden im Abschnitt *Eine Aufgabe abschließen* auf Seite 10 erläutert.

**Beispiel:** Du spielst Deniz und führst die Hacken-Aufgabe auf »De-Anonymisierung« aus **1**. Da du **3 Technologie** **2** gegen eine Schwierigkeit von **2** hast **3**, entscheidest du dich, keine Aktionskarte zu spielen. Du deckst **1** Modifikator aus dem Grid auf, der eine **[+2]** ist **4**. Das bringt deinen Technologie-Wert auf **5**. Du bist erfolgreich und legst **1** Hacking-Würfel auf »De-Anonymisierung« **5**. Du hast die Aufgabe noch nicht abgeschlossen, da sich auf der Karte noch freie Hacking-Würfel-Felder befinden.



## Das Grid

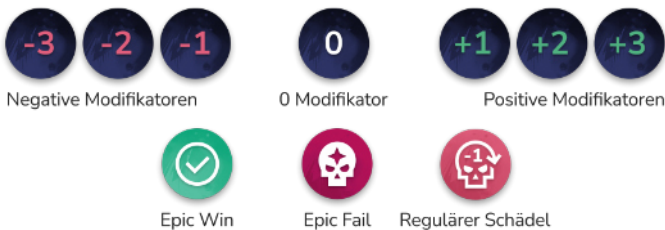
Wenn du eine Aufgabe ausführst, musst du einen zufälligen Modifikator aus dem Grid aufdecken. Dieser modifiziert dein Attribut, indem er einen Wert hinzufügt oder abzieht.

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 auf den Tisch. Lege die übrigen 3 Modifikatoren auf die Archivkarte.

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

- **Epic Win:** Du deckst keine weiteren Modifikatoren auf, addierst +99 und erhältst 1 zusätzlichen Impuls. Details zu Impuls werden im Abschnitt *Eine Aktionskarte spielen* auf Seite 10 erläutert.
- **Epic Fail:** Du deckst keine weiteren Modifikatoren auf, modifizierst dein Attribut um -99 und musst nach dieser Aktion Gegner aktivieren. Details werden im Abschnitt *Gegner aktivieren* auf Seite 9 erläutert.
- **Regulärer Schädel:** Du modifizierst dein Attribut um -1, deckst einen weiteren Modifikator auf und musst nach dieser Aktion Gegner aktivieren. Details werden im Abschnitt *Gegner aktivieren* auf Seite 9 erläutert.



## Spuren

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

Lege das entfernte Geheimnis zurück in den Vorrat.

## Unterstützung holen

Von Spuren mit Unterstützungsmarkern kannst du Unterstützung holen.

**Wenn du von einer Spur erfolgreich Unterstützung holst, nimm einen Unterstützungsmarker** deiner Wahl von dieser Spur.

Lege diesen Marker in deine Spielzone.

Es gibt verschiedene Arten von Unterstützungsmarkern mit unterschiedlichen Effekten.

## Unterstützungsmarker

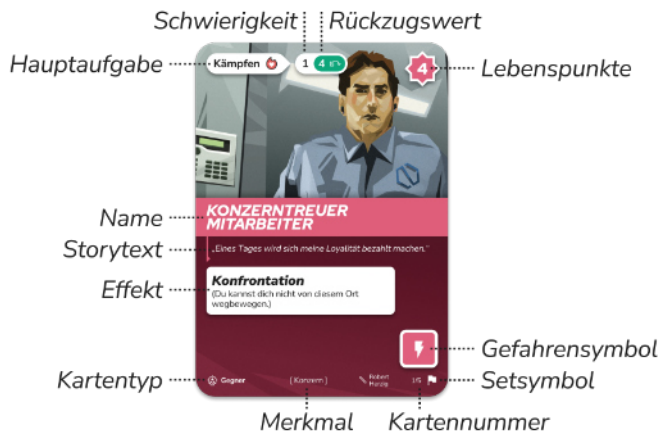
**Attributsmarker** kommen mit 2 Ladungen ins Spiel. Während einer Aufgabe mit übereinstimmendem Attribut kannst du eine Ladung ausgeben, um +2 zu addieren. Du und andere Charaktere in deiner Umgebung können dies tun. Während einer einzelnen Aufgabe können Charaktere Ladungen von beliebig vielen Attributsmarkern ausgeben, aber höchstens 1 Ladung von jedem einzelnen Marker. Nachdem die letzte Ladung eines Attributsmarkers 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 9 erläutert.

**Ressourcen** können beim Fokussieren ausgegeben werden, um Vorteile und/oder Verbündete zu kaufen. Details werden im Abschnitt *Fokussieren* auf Seite 10 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. Dies 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 Gegner aktivieren. Führe für jeden aufgedeckten Schädel die folgenden Schritte in Reihenfolge aus:

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 unter anderem 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.

Charaktere können von einem beliebigen Ort aus Zustände im Netzwerk hacken.

Während der Begegnungsphase wird zudem auf alle Zustände im Netzwerk automatisch ein Hacking-Würfel gelegt. Details werden im Abschnitt *Begegnungsphase* auf Seite 11 erläutert.



## Gefahr

Zusätzlich zur Schwierigkeit verfügen manche Aufgaben über einen Gefahrenwert. **Wenn beim Abhandeln 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.



Stress- und Überwachungs-Gefahrensymbole

## 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.




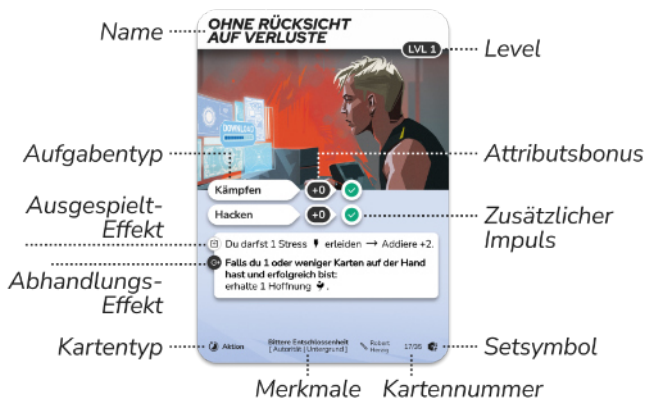
## Eine Aktionskarte spielen

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 nach der Aufgabe auf deinen Ablagestapel.

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

**Der Attributsbonus der Aktionskarte wird deinem Attribut hinzugefügt.**

**Für jeden zusätzlichen Impuls (jeden )**, handelst du den **Basiseffekt der Aufgabe ein zusätzliches Mal ab, wenn du erfolgreich bist.** Zum Beispiel 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).



## 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 legt 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 **1**. Du spielst »Zur Not mit Gewalt« und entscheidest dich, 1 Stress zu erleiden, um +2 zu addieren **2**, was deinen Mut auf 5 bringt. Du deckst 1 Modifikator aus dem Grid auf, was eine [-1]



ist **3**. Die aufgedeckten Modifikatoren bringen deinen finalen Mut-Wert auf 4, was genug ist, um erfolgreich zu sein. Wegen des zusätzlichen Impulses auf »Zur Not mit Gewalt« **4** entfernst du beide Geheimnisse von der »Tanzfläche« **5**. Weil du das letzte Geheimnis entfernt hast, ist die Aufgabe abgeschlossen und du erhältst 1 Ressource.

## 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.
- ◆ Wähle so viele Aktionskarten von deinem Ablagestapel aus, wie deine neue Ausdauer beträgt. Nimm diese auf die Hand zurück.

### 2. Vorteile und/oder Verbündete kaufen

Um einen Vorteil oder Verbündeten aus deinem Vorteils-Kit zu kaufen, gib so viele Ressourcen aus, wie die Kosten des Vorteils oder Verbündeten betragen. Gekaufte Karten werden in deine Spielzone gelegt.

Du kannst beliebig viele Karten 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 1 Überwachung verursachen, unabhängig davon, wie viel überzähligen Stress es noch gibt. Danach verfällt der überzählige Stress.

## Erschöpft werden

Falls die Ausdauer eines Charakters 0 erreicht, wird er erschöpft und die aktuelle Episode endet. Lies die im letzten Überwachungsschwellenwert angegebene Auflösung.

## Freiwillig fokussieren

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

## Begegnungsphase

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

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

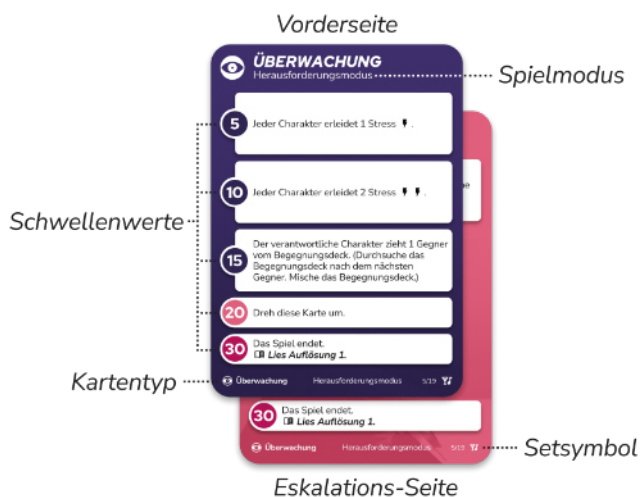
Während die Charaktere normalerweise ihre Karten und Strategien frei besprechen dürfen, ist ihnen das beim Abhandeln von Begegnungskarten nicht erlaubt. Alle Entscheidungen müssen dabei alleine getroffen werden.

## Überwachungsschwellenwerte

Sobald die Überwachung einen Schwellenwert auf der Überwachungskarte erreicht oder überschreitet, 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

### Zurücklegen & entsorgen

Manche Effekte auf Vorteilen oder Verbündeten weisen dich an, die Karte **zurückzulegen** oder zu **entsorgen**. Wenn nicht anders angegeben, können solche Effekte nur während deines Zuges ausgelöst werden.



Zurücklegen



Entsorgen

Wenn du eine Karte **zurücklegst**, lege sie zurück in dein Vorteils-Kit. Sie ist nicht länger im Spiel. Du kannst sie aber beim Fokussieren erneut kaufen.

Wenn du eine Karte **entsorgst**, lege sie auf den Entsorgungsstapel. Sie ist dauerhaft aus dem Spiel.

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

### Attributswürfel

Einige Effekte fordern dich auf, einen Attributswürfel zu würfeln, um ein zufälliges Attribut zu bestimmen. Sollte der Würfel 2 Attribute zeigen, musst du eines davon wählen. Drehe dafür den Würfel auf die gewählte Seite.

### Reguläre & Elite Karten

Manche Begegnungskarten sind **Elite**.

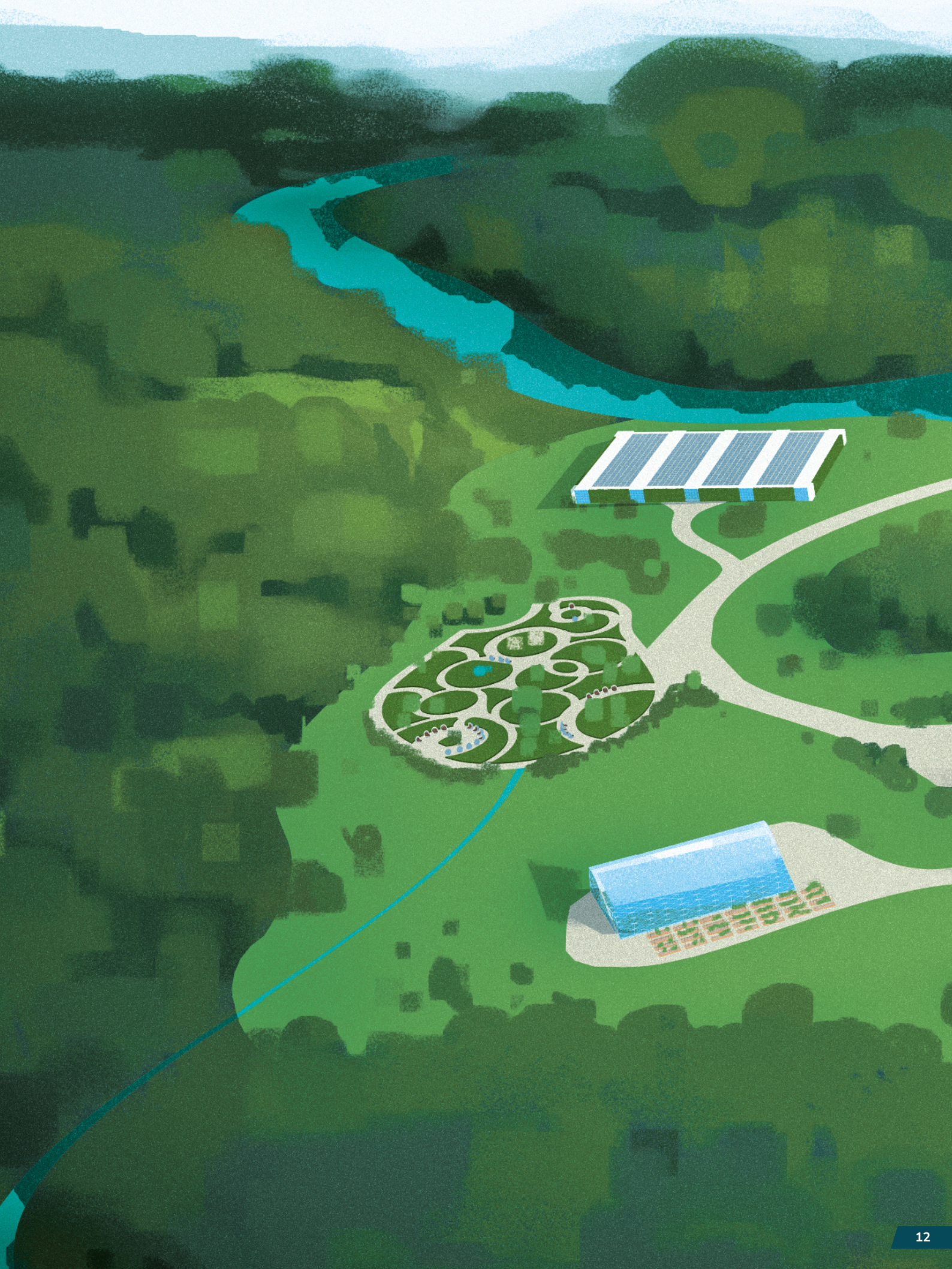
Dies hat keinen eigenen Effekt, aber andere Effekte können darauf Bezug nehmen. Ist eine Karte nicht Elite, dann ist sie regulär.

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

### Solo-Regeln

Alle Effekte, die „einen anderen Charakter“ betreffen, betreffen stattdessen dich. Bei allen Effekten, die „einen anderen Charakter“ wählen, kannst du dich selbst wählen. Effekte, die „alle anderen Charaktere“ oder „jeden anderen Charakter“ betreffen, betreffen dich jedoch nicht.

**Erinnerung:** Du beginnst das Spiel mit 10 Ausdauer, 2 zusätzlichen Aktionskarten und 1 zusätzlichen Verbündeten, wie beim Charakteraufbau beschrieben.



# ***GESAMT-REGELN***



# Die Kampagne

In NEON HOPE erlebst du eine packende Kampagne mit sich entwickelnden Charakteren und verzweigenden Handlungssträngen.

Ein einzelnes Spiel wird als Episode bezeichnet und stellt einen Abschnitt der Kampagne dar. Eine Episode dauert etwa 90 bis 120 Minuten. Die Kampagne des Grundspiels heißt **Eine bessere Menschheit** und besteht aus 5 Episoden.

Eine einzelne Episode kann gewonnen oder verloren werden, oder sie kann mit einer Auflösung enden, die nicht eindeutig als Sieg oder Niederlage bewertet werden kann. In den meisten Fällen wird die Kampagne fortgesetzt, auch wenn du eine Episode verlierst. Allerdings beeinflussen dein Erfolg oder deine Niederlage, sowie deine Entscheidungen, die nächste Episode und bestimmen den Ausgang des Finales.

## Das Storybuch

Jede Kampagne hat ihr eigenes Storybuch. Benutze für die Kampagne nur dieses Storybuch. Das Storybuch enthält die Einleitung zur Kampagne, Kapitel für jede Episode sowie verschiedene Enden. Wenn du dazu aufgefordert wirst, einen bestimmten Abschnitt zu lesen, blättere zu diesem Abschnitt und lies ihn laut vor.

Manchmal musst du eine Entscheidung treffen und dann beim ausgewählten Abschnitt weiterlesen, in anderen Fällen musst du mit dem Abschnitt fortfahren, dessen Bedingung du erfüllst. Falls du mehrere Bedingungen erfüllst, fahre mit dem ersten Abschnitt fort, dessen Bedingung du erfüllst.

## Das Kampagnen-Logbuch

Im Kampagnen-Logbuch werden Dinge notiert, die im Laufe der Kampagne passieren. Unabhängig von der Anzahl an Charakteren wird nur ein Kampagnen-Logbuch verwendet. Dessen Einträge gelten für alle Charaktere.

Jede Kampagne verfügt über ein eigenes Kampagnen-Logbuch, das sich am Ende des Storybuchs befindet. Du kannst es kopieren oder eine druckerfreundliche Version auf unserer Webseite finden ([neonhopegame.com](http://neonhopegame.com)).



# Eine neue Kampagne beginnen

Führe die folgenden Schritte durch, um eine neue Kampagne zu beginnen.

## Lies die Einleitung der Kampagne

Lies die Einleitung im Storybuch laut vor.

## Bilde die Modifikatoren-Auswahl

Nimm alle Modifikatoren, die nach der Einleitung im Storybuch aufgeführt sind. Diese Modifikatoren bilden die Modifikatoren-Auswahl und werden für jede Episode benutzt.

Die Modifikatoren-Auswahl kann sich im Laufe der Kampagne ändern, jedoch nur, wenn ausdrücklich angegeben. Solche Änderungen gelten dann für den Rest der Kampagne.

## Wähle die Schwierigkeit

Die Schwierigkeit des Spiels wird über zwei Mechanismen eingestellt:

- **Überwachungskarte:** Jede Episode hat zwei Überwachungskarten. Je nach gewählter Schwierigkeit wird entweder die Storymodus- oder Herausforderungsmodus-Version benutzt.
- **Schwierigkeits-Set:** Das **Schwierigkeits-Set** (🎯) wird zu Beginn der Kampagne individuell zusammengestellt und in jeder Episode verwendet. Nimm dazu die 5 Karten der gewählten Schwierigkeit aus allen (9) Karten des **Schwierigkeits-Set**. Lege die übrigen Karten zurück in die Schachtel. Für die gesamte Kampagne werden diese 5 Karten als **Schwierigkeits-Set** bezeichnet und mit dem Schwierigkeits-Symbol 🎯 dargestellt.

Schwierigkeit	Überwachungskarte	Schwierigkeits-Set
Normal	Storymodus	4x »In deiner dunkelsten Stunde« 1x »Ein unfaires System«
Fortgeschritten	Storymodus	2x »In deiner dunkelsten Stunde« 3x »Ein unfaires System«
Schwer	Herausforderungsmodus	2x »In deiner dunkelsten Stunde« 3x »Ein unfaires System«
Hoffnungslos	Herausforderungsmodus	5x »Ein unfaires System«

**Wenn du eine Kampagne zum ersten Mal spielst, solltest du sie auf der Schwierigkeit Normal spielen.**

Es ist vorgesehen, eine komplette Kampagne auf derselben Schwierigkeit zu spielen. Auch wenn du einige Spiele verlierst, wird dir eine spannende Geschichte geboten. Solltest du allerdings das Gefühl haben, das Spiel sei insgesamt zu leicht oder zu schwer, kannst du die Schwierigkeit auch zwischen zwei Episoden anpassen.

## Wählt Charaktere

Jede Spieler\*in wählt 1 Charakter für diese Kampagne und nimmt alle Karten, die das Setsymbol des Charakters haben, sowie den zugehörigen Charakter-Aufsteller. Jeder Charakter verfügt über folgende Karten:

- 1 Charakterkarte
- 1 doppelseitigen Charakter-Vorteil
- 8 reguläre Vorteile
- 1 Verbündeten mit dem Merkmal [Allgemein]
- 24 Aktionskarten (8 pro Level 1–3)

Es ist auch möglich, deinen Charakter anzupassen. Dies wird unter *Charakteranpassung* (S. 28) erklärt, wird jedoch nur erfahrenen Spieler\*innen empfohlen.

Wähle, welche Seite deines Charakter-Vorteils du für diese Kampagne benutzen möchtest, und erfasse deine Entscheidung im Kampagnen-Logbuch. Lege alle Level 2 und Level 3 Aktionskarten beiseite. Sie sind noch nicht verfügbar, können aber im Laufe der Kampagne freigeschaltet werden. Alle Level 1 Aktionskarten sind ab Beginn der Kampagne freigeschaltet.

**Solo-Spiel:** Füge deinen Aktionskarten 2 Aktionskarten mit dem Merkmal [Allgemein] von anderen Charakteren hinzu. Füge deinem Vorteils-Kit 1 Verbündeten mit dem Merkmal [Allgemein] von einem anderen Charakter hinzu.

## Eine Episode aufbauen

Führe die folgenden Schritte durch, um eine Episode aufzubauen.

## Lies die Einleitung der Episode

Lies die Einleitung im Storybuch laut vor.

## Aufbau der Episode

Führe folgende Schritte durch:

1. **Stelle das Episodendeck und das Begegnungsdeck zusammen.** Kombiniere dafür alle Karten mit den entsprechenden Setsymbolen, die im Storybuch aufgelistet sind.  
  
Das Begegnungsdeck wird nach dem Zusammenstellen gemischt. Das Episodendeck muss nicht gemischt werden.
2. **Übergib die Verantwortung an den Charakter,** der im Storybuch angegeben ist. Dieser benutzt den blauen Ausdauerzähler.  
  
Der verantwortliche Charakter zu sein, hat keinen eigenen Effekt. Er wird für diese Episode aber dazu ermutigt, die Storytexte vorzulesen und sich um das Begegnungsdeck zu kümmern.
3. **Nimm alle Kapitelkarten** aus dem Episodendeck und drehe sie auf ihre Vorderseite. **Lege sie der Reihe nach übereinander**, sodass Kapitel 1 oben liegt, gefolgt von Kapitel 2 usw. Diese Karten bilden das Kapiteldeck.

4. Finde je nach gewählter Schwierigkeit die Überwachungskarte für den Story- oder Herausforderungsmodus im Episodendeck. **Lege diese Überwachungskarte mit der Vorderseite nach oben neben das Begegnungsdeck.** Lass die andere Version im Episodendeck.
5. **Stelle die Überwachungszählscheibe auf 0** und lege sie über das Netzwerk.
6. **Führe den Episoden-Aufbau der aktuellen Episode im Storybuch durch.**

## Aufbau des Grids

Drehe alle Modifikatoren aus der Modifikatoren-Auswahl auf ihre Rückseite und mische sie. Lege 16 zufällige Modifikatoren verdeckt auf den Tisch. Dies ist das Grid. Lege die übrigen Modifikatoren verdeckt auf die Archivkarte.

## Aufbau des Vorrats

Lege alle übrigen Hoffnungsmarker, Ressourcen, Attributsmarker, Schlüssel, Geheimnisse, Schadensmarker, Hacking-Würfel, Attributswürfel und Modifikatoren beiseite. Sie bilden den Vorrat.

## Aufbau der Charaktere

Jeder Charakter führt folgende Schritte durch:

1. **Lege deine Charakterkarte vor dich.**
2. **Stelle den Wert deines Ausdauerzählers auf deine Anfangsausdauer.** 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

Der verantwortliche Charakter benutzt den blauen Ausdauerzähler. Alle anderen Charaktere benutzen einen regulären Ausdauerzähler.

3. **Lege deinen Charakter-Vorteil neben deine Charakterkarte** mit der im Kampagnen-Logbuch erfassten Seite nach oben.
4. **Lege dein Vorteils-Kit unter deinen Charakter-Vorteil.** Dein Vorteils-Kit enthält deine anderen Vorteile und deine Verbündeten.
5. **Nimm dir 3 Aktionszähler.** Drehe sie auf ihre unverbrauchte Seite (blau).
6. **Erhalte 3 Hoffnung** (aus dem Vorrat).
7. **Erhalte eine Ressource pro Häkchen unter Start-Ressourcen** im Kampagnen-Logbuch.
8. **Wähle von den freigeschalteten Aktionskarten so viele aus, wie es deiner Anfangsausdauer entspricht.** Diese Karten bilden deine Starthand. Lege die übrigen freigeschalteten Aktionskarten auf deinen Ablagestapel.
9. Du kannst jetzt Ressourcen ausgeben, um **Vorteile und/oder Verbündete aus deinem Vorteils-Kit zu kaufen.**

# Wichtige Regeln

## Die Goldene Regel

Wenn ein Effekt auf einer Karte den allgemeinen Spielregeln widerspricht, hat der Kartentext Vorrang.

## Die Widerspruchs-Regel

Wenn es im Spiel einen direkten Konflikt gibt, bei dem ein Effekt besagt, dass du etwas tun kannst, während ein anderer Effekt besagt, dass du eben diese Sache nicht tun kannst, hat der Effekt Vorrang, der besagt, dass du es **nicht** tun kannst. In Fällen, in denen eine Spieler\*innen-Karte und eine Episodenkarte sich widersprechen, hat die Episodenkarte Vorrang.

## Die Coolness-Regel

Wenn du nicht weißt, wie du einen Regelkonflikt lösen sollst, oder wenn du dir nicht sicher bist, wie eine bestimmte Regel in Verbindung mit anderen Regeln oder Effekten funktioniert, löse ihn so, wie es für die Geschichte am sinnvollsten ist. Die Coolness-Regel sollte nur verwendet werden, um Regelkonflikte zu lösen, die nicht in angemessener Zeit geklärt werden können, damit das Spiel weitergehen kann.

## Ambiguität

Wenn du angewiesen wirst, etwas zu tun, das auf verschiedene Arten erfüllt werden kann, darfst du dich für eine Art entscheiden.

**Beispiel:** Wenn du einen Zustand ziehst, der am Ort mit den meisten Geheimnissen erscheint, es aber zwei Orte mit den meisten Geheimnissen gibt, darfst du einen davon wählen.

## Kommunikations-Regel

NEON HOPE ist ein kooperatives Spiel, in dem die Charaktere nicht nur Strategien besprechen dürfen, sondern sogar dazu ermutigt werden. Dazu gehört auch, über Karten zu sprechen, die sich in der Hand eines Charakters, im Ablagestapel oder in anderen Spielbereichen befinden, die mindestens einem Charakter bekannt sind. Die Charaktere dürfen sich gegenseitig auch Karten oder andere Spielkomponenten zeigen, zu denen sie Zugang haben. Eine Ausnahme von dieser Regel gilt für das Ziehen und Abhandeln von Begegnungskarten, welche unter *Begegnungskarten* (S. 24) erklärt wird.

# Sieg und Niederlage

NEON HOPE ist ein kooperatives Spiel. Dies bedeutet, dass ihr alle gemeinsam gewinnt oder verliert.

Ihr könnt eine einzelne Episode gewinnen oder verlieren. Wenn ihr eine Episode verliert, endet die Kampagne dadurch nicht und ihr müsst die Episode auch nicht wiederholen. Stattdessen geht die Geschichte auf eure Misserfolge ein – mit äußerst interessanten oder tragischen Folgen. Um das bestmögliche Ende zu erreichen, solltet ihr versuchen, so viele Episoden wie möglich zu gewinnen.

## Das Kapitel

In jeder Episode müssen die Charaktere bestimmte Ziele erfüllen. Diese werden durch das Kapiteldeck dargestellt. Euer aktuelles Ziel befindet sich auf der obersten Kapitelkarte. Wenn ihr das Ziel erfüllt, dreht die Karte um und rückt zum nächsten Kapitel vor: Lest dafür den Plottwist vor und befolgt die Anweisungen unter Spielfortschritt. Dann legt die aktuelle Kapitelkarte auf den Entsorgungsstapel und lest das Ziel der neuen Kapitelkarte. Sobald ihr das Ziel der letzten Kapitelkarte erfüllt, gewinnt ihr die Episode!

Manche Kapitelkarten verfügen über zusätzliche Regeln. Regeln auf der obersten Kapitelkarte sind aktiv, solange sie sich im Spiel befindet.

## Stress & Ausdauer

Wenn du dich gegen die Macht der Konzerne auflehnt, musst du über deine Grenzen gehen. Aber verausgabst du dich zu sehr, brichst du irgendwann zusammen.

Im Spiel wird dies über Stress und Ausdauer dargestellt. Gegner und viele Effekte können dir Stress zufügen.



Stress



Überwachung

**Für jeden Punkt Stress, den du erleidest, musst du 1 Karte von deiner Hand abwerfen.** Du kannst wählen, welche Karten du abwirfst.

Immer wenn du keine Karten mehr auf der Hand hast, musst du automatisch **Fokussieren**. Dadurch reduziert sich deine Ausdauer. Wenn die Ausdauer eines Charakters auf 0 sinkt, endet die Episode (mit einem weniger wünschenswerten Ausgang). Details werden im Abschnitt *Fokussieren* auf Seite 23 erläutert.



# Überwachung

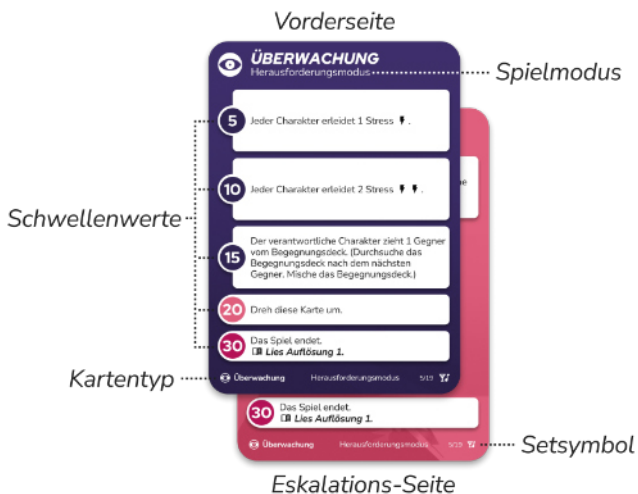
In NEON HOPE trittst du gegen einen internationalen Megakonzern an. Glücklicherweise beobachtet dessen Überwachungsnetzwerk neben deinen Aktivitäten noch Millionen andere. Wenn du dich jedoch zu verdächtig verhältst, wird der Konzern auf dich aufmerksam.

Im Spiel wird dies durch die **Überwachung** dargestellt. Die Überwachung wird auf der Überwachungszählscheibe gezählt. Es gibt nur 1 Überwachungszählscheibe, welche von allen Charakteren gemeinsam genutzt wird.

Die Überwachung beginnt in jeder Episode bei 0.

**Wenn du Überwachung verursachst, erhöhe die Zahl auf der Überwachungszählscheibe um 1 pro Punkt an verursachter Überwachung.**

In jeder Episode liegt im Netzwerk eine **Überwachungskarte**, die von der gewählten Schwierigkeit abhängt. Die Überwachungskarte zeigt verschiedene **Schwellenwerte** und deren Effekte.



Immer wenn die Überwachung einen solchen **Schwellenwert erreicht oder überschreitet**, wird der Effekt dieses Schwellenwertes ausgelöst. Falls die Überwachung unter einen Schwellenwert gesenkt wurde, wird der Effekt erneut ausgelöst, sobald die Überwachung diesen Schwellenwert erreicht oder überschreitet.

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.

Wenn der **letzte Schwellenwert** erreicht wird, endet üblicherweise die Episode (mit einem weniger wünschenswerten Ausgang). Lies dann die angegebene Auflösung.



# Das Spielbrett

Die Welt, die es in der aktuellen Episode zu entdecken gilt, wird durch Umgebungs- und Spuren-Karten dargestellt.

## Umgebungen

Umgebungen stellen übergeordnete Gebiete in der Welt von NEON HOPE dar. Sie haben eine Aufbauanweisung auf der Vorderseite. Befolge diese Anweisungen, wenn die Umgebung ins Spiel kommt. Dann drehe die Karte um.

**Umgebungen haben einen oberen und einen unteren Ort, wo sich mehrere Charaktere, Spuren, Gegner und Zustände befinden können.** Sich an einem Ort zu befinden, bedeutet auch, sich in der Umgebung zu befinden, zu der dieser Ort gehört.

## Spuren

Spuren sind doppelseitige Karten. Sie stellen sowohl die Orte dar, die du besuchst, als auch die Personen, die du triffst. Sie werden über oder unter eine Umgebung gelegt und sind Teil des jeweiligen Ortes. Details werden im Abschnitt *Spuren* (S. 24) erläutert.

## Andere Spielbereiche

Zusätzlich zum zentralen Spielbereich, in dem sich die Umgebungen und Spuren befinden, gibt es noch folgende weitere Bereiche:

### Der Episodenbereich

Der Episodenbereich enthält das Kapiteldeck, das Episodendeck, den Entsorgungstapel, das Begegnungsdeck, den Begegnungsablagestapel und die Überwachungszählscheibe.

### Das Netzwerk

Das Netzwerk ist eine globale Zone. Es enthält Karten, die unabhängig vom Ort und für alle Charaktere aktiv sind. Zustände werden ins Netzwerk gelegt, wenn nicht anders angegeben.

### Das Grid & Archiv

Das Grid und das Archiv enthalten die Modifikatoren, die beim Ausführen einer Aufgabe benutzt werden, um dein Attribut zu modifizieren.

### Der Charakterbereich

Jeder Charakter hat seinen eigenen Bereich, der dessen Spielzone und Ablagestapel enthält.

Deine Spielzone enthält deine Charakterkarte, deinen Charakter-Vorteil mit deinem Vorteils-Kit darunter sowie alle Karten und Marker, die du während des Spiels bekommst. Offen liegende Karten und Marker in deiner Spielzone sind aktiv oder können eingesetzt werden.

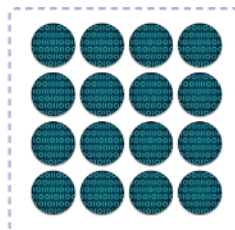
### Der Vorrat

Alle Marker und Würfel, die sich gerade nicht im Spiel befinden, sind im Vorrat.

Archiv



Grid



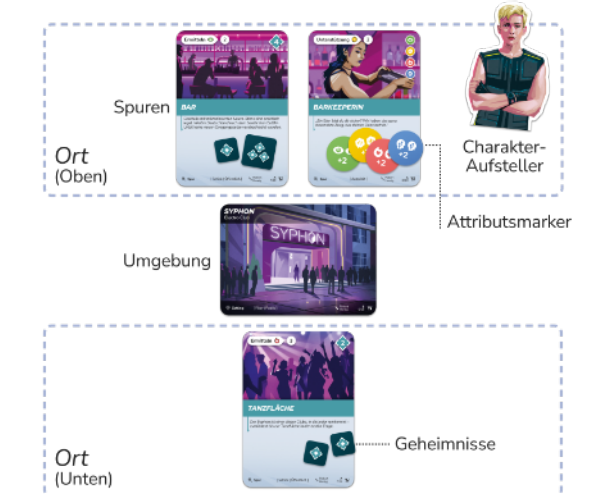
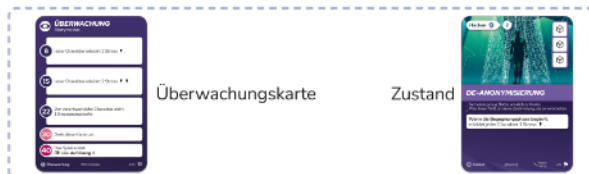
Vorrat



Episodenbereich



Das Netzwerk



Charakterbereich

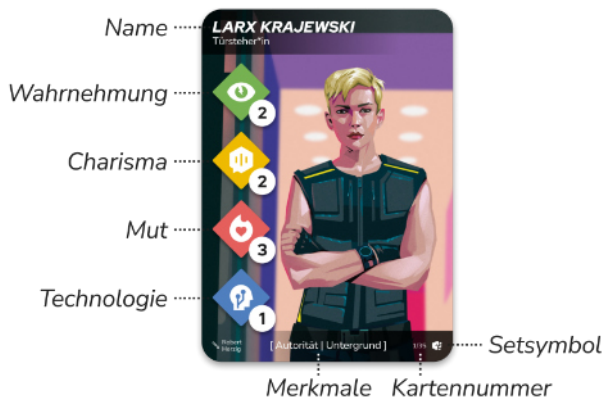


# Charaktere

Jede Spieler\*in spielt einen Charakter für die gesamte Kampagne. Ein Charakter kommt mit 1 Charakterkarte, 1 Charakter-Vorteil, 8 regulären Vorteilen, 1 Verbündeten, 8 Aktionskarten und 1 Charakter-Aufsteller.

## Charakterkarte

Auf der Charakterkarte stehen deine vier Attribute und deine zwei Merkmale. Ein hoher Attributwert verbessert deine Erfolgchancen bei Aufgaben, die auf dem Attribut basieren.

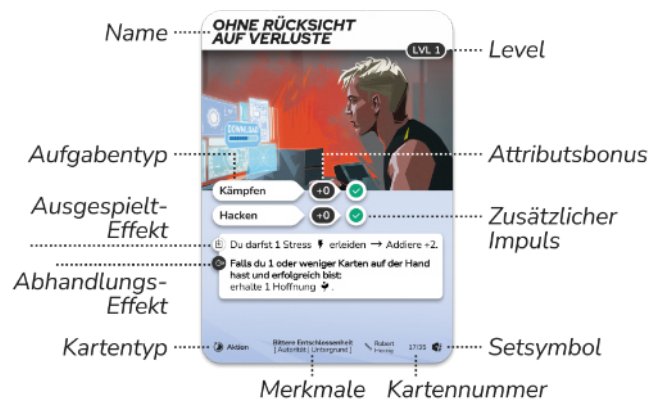


Deine Merkmale bestimmen, welche Aktionskarten und Vorteile dir zur Verfügung stehen, wenn du deinen Charakter anpasst. Dies wird im Abschnitt *Charakteranpassung* (S. 28) erläutert.

Außerdem steht die Hintergrundgeschichte deines Charakters auf der Rückseite deiner Charakterkarte.

## Aktionskarten

Die 8 Aktionskarten eines Charakters bestimmen seinen individuellen Spielstil.



Wenn du eine Aufgabe ausführst, darfst du 1 Aktionskarte von deiner Hand spielen. Das wird im Abschnitt *Eine Aktionskarte spielen* (S. 21) erläutert.

Die Merkmale deiner Aktionskarten sind nur während der Charakteranpassung relevant.

**Zu Beginn der Kampagne sind nur deine Level 1 Aktionskarten freigeschaltet.** Allerdings kannst du im Laufe der Kampagne deine Level 1 Karten nach und nach durch ihre

Level 2 oder Level 3 Version ersetzen. Das wird im Abschnitt *Kampagnenfortschritt* (S. 28) erläutert.

## Vorteile

Vorteile verleihen deinem Charakter neue Fähigkeiten. Im Gegensatz zu Aktionskarten, beschränken sich diese Fähigkeiten nicht auf eine Aufgabe, sondern bleiben so lange aktiv, wie der Vorteil im Spiel ist.

## Verbündete

Verbündete sind Personen oder nicht-menschliche Freunde, die dich im Kampf gegen den Konzern unterstützen. Sie folgen denselben Regeln wie Vorteile, sind aber ein eigener Kartentyp.



## Charakter-Vorteil

Jeder Charakter verfügt über 1 doppelseitigen Charakter-Vorteil. Er ist ab Beginn jeder Episode im Spiel, und zwar mit der Seite, die du beim Aufbau der Kampagne ausgewählt hast.



## Vorteils-Kit

Dein Vorteils-Kit besteht aus 8 regulären Vorteilen und 1 Verbündeten und wird unter deinen Charakter-Vorteil gelegt. Im Laufe der Kampagne können Karten deinem Vorteils-Kit dauerhaft hinzugefügt oder aus ihm entfernt werden.

**Vorteile und Verbündete in deinem Vorteils-Kit müssen zu Beginn der Episode oder beim Fokussieren gekauft werden.**

Um einen Vorteil oder Verbündeten zu kaufen, gib Ressourcen in Höhe seiner Kosten aus. Gekaufte Vorteile und Verbündete werden in deine Spielzone gelegt.

# Rundenstruktur

Jede Runde besteht aus einer Charakterphase, in welcher die Charaktere am Zug sind, und einer Begegnungsphase, in der der Konzern agiert.

1. **Charakterphase**
2. **Begegnungsphase** (auf Seite 26 erläutert)

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

Wenn du eine Aktion ausführst, drehe 1 deiner Aktionszähler auf die verbrauchte Seite.

Du kannst deinen Zug beenden, ohne alle 3 Aktionen auszuführen. In diesem Fall verzichtest du auf alle übrigen Aktionen und musst all deine Aktionszähler auf die verbrauchte Seite drehen.

# Aktionen

Folgende Aktionen stehen zur Verfügung:

- Ort wechseln
- Eine Aufgabe ausführen
  - ◆ Ermitteln
  - ◆ Unterstützung holen
  - ◆ Kämpfen
  - ◆ Hacken

## Ort wechseln

Wenn du die Aktion Ort wechseln ausführst, bewegst du dich von deinem Ort zu einem anderen Ort im Spiel. Stelle dafür deinen Charakter-Aufsteller um.

Dein Zielort kann in einer beliebigen Umgebung sein.

## Verbundene Umgebung

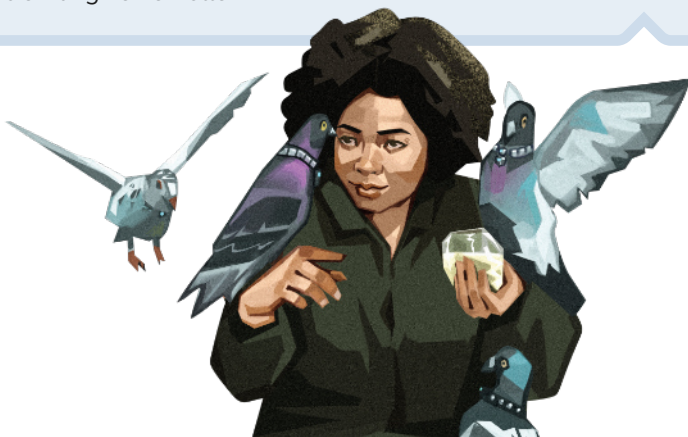
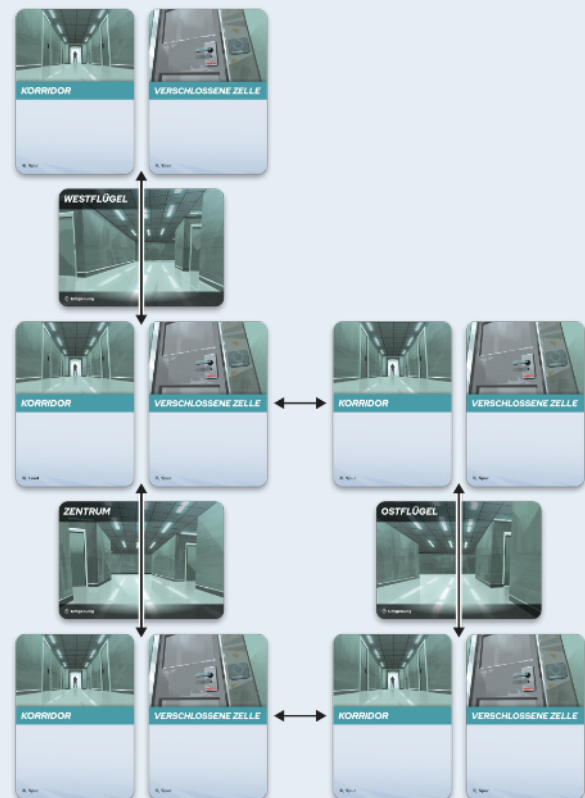
Manche Episoden verwenden die Regel Verbundene Umgebung. Sie bedeutet, dass du beim Bewegen zusätzliche Einschränkungen beachten musst. Diese gelten sowohl, wenn du dich über die Aktion *Ort wechseln* bewegst, als auch, wenn du dich über einen Effekt bewegst.

Nur folgende Arten der Bewegung sind erlaubt:

- **Vertikal**  
Du kannst dich zum gegenüberliegenden Ort deiner Umgebung bewegen. (Das heißt, du kannst dich vom oberen Ort zum unteren in derselben Umgebung bewegen oder umgekehrt.)
- **Horizontal**  
Du kannst dich zum Ort einer anderen Umgebung bewegen, wenn er rechts oder links neben deinem Ort ist.

Gegner sind ebenfalls von diesen Einschränkungen betroffen. Wenn sich ein Gegner zu deinem Ort bewegen würde, bewege ihn stattdessen nur einen Ort weit auf dem kürzesten Weg in Richtung deines Ortes.

**Hinweis:** Um zu bestimmen, welcher Gegner sich bewegt, falls mehrere Gegner im Spiel sind, spielt die Entfernung keine Rolle.



# Eine Aufgabe ausführen

Du kannst Aufgaben auf Karten an deinem Ort, in deiner Spielzone oder im Netzwerk ausführen.



Führe beim Ausführen einer Aufgabe folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. **Bestimme Typ, Attribut und Schwierigkeit der Aufgabe.**
2. **Spiele eine Aktionskarte:** Du darfst 1 Aktionskarte spielen, die zum Typ der Aufgabe passt. Lege sie in deine Spielzone.
3. **Benutze Attributsmarker für die Aufgabe:** Charaktere in deiner Umgebung dürfen Ladungen von Attributsmarkern ausgeben, die zum Attribut der Aufgabe passen. Jede Ladung addiert +2.
4. **Decke einen Modifikator auf:** Decke 1 Modifikator aus dem Grid auf und modifiziere dein Attribut mit der aufgedeckten Zahl. Handle *Modifikator-Effekte* ab.
5. **Bestimme dein finales Attribut:** Dein finales Attribut entspricht deinem Basisattribut mit allen Modifikationen.
6. **Gefahr:** Wenn die Aufgabe einen Gefahrenwert hat und dein finales Attribut darunter liegt, musst du die Gefahr abhandeln.
7. **Erfolgreich- oder Scheitern-Effekte:** Wenn dein finales Attribut gleich hoch oder höher ist als die Schwierigkeit der Aufgabe, bist du erfolgreich. Andernfalls scheiterst du. Handle *Erfolgreich-* und *Scheitern-Effekte* ab.
8. **Basiseffekt:** Wenn du erfolgreich bist, handle den Basiseffekt der Aufgabe ab. Dieser ist vom Typ der Aufgabe abhängig.
9. **Abgeschlossen-Effekte:** Wenn du die Aufgabe abgeschlossen hast, handle *Abgeschlossen-Effekte* ab. (Denk daran: Du erhältst 1 Ressource.)
10. **Rückzug:** Wenn die Aufgabe einen Rückzugswert hat und dein finales Attribut gleich hoch oder höher ist, musst du die Karte zurückziehen.
11. **Leg deine Aktionskarte ab:** Wenn du eine Aktionskarte gespielt hast, platziere sie auf deinem Ablagestapel.

Nach diesen Schritten ist die Aufgabe zu Ende. Dann musst du folgende Schritte in dieser Reihenfolge durchführen:

- A1) **Fokussieren:** Wenn du keine Karten auf der Hand hast, musst du Fokussieren.
- A2) **Schädel:** Wenn du mindestens einen Schädel aufgedeckt hast, musst du für jeden Schädel Gegner aktivieren.
- A3) **Grid:** Wenn alle Modifikatoren im Grid aufgedeckt sind, musst du das Grid zurücksetzen.
- A4) **Überwachungsschwellenwert:** Wenn die Überwachung einen neuen Schwellenwert erreicht oder überschritten hat, musst du dessen Effekt auslösen.
- A5) **Ziel:** Wenn du das aktuelle Ziel erfüllst, musst du zum nächsten Kapitel vorrücken.
- A6) **Nach-dieser-Aktion-Effekte:** Handle alle *nach-dieser-Aktion-Effekte* ab. (Zum Beispiel zusätzliche Aktionen ausführen und/oder Begegnungskarten ziehen.)

## Aufgabentyp und Impuls

Der Typ der Aufgabe bestimmt, welcher Basiseffekt abgehandelt wird, wenn du erfolgreich bist (Schritt 8).

Die Anzahl an Impulsen bestimmt, wie stark dieser Basiseffekt ist. Standardmäßig haben Aufgaben 1 Impuls.

Es gibt 4 Typen mit folgenden Basiseffekten:

- **Ermitteln:** Entferne 1 Geheimnis pro Impuls von der Karte, mit der du interagierst.
- **Unterstützung holen:** Nimm 1 Unterstützungsmarker deiner Wahl pro Impuls von der Karte, mit der du interagierst.
- **Kämpfen:** Füge der Karte, mit der du interagierst, 1 Schaden pro Impuls zu.
- **Hacken:** Lege 1 Hacking-Würfel pro Impuls auf die Karte, mit der du interagierst.

## Eine Aktionskarte spielen

Wenn du eine Aufgabe ausführst, darfst du 1 Aktionskarte von deiner Hand spielen. Mindestens 1 Aktionstyp der Aktionskarte muss mit dem Typ der Aufgabe übereinstimmen. Dabei stimmt der Aktionstyp „Beliebig“ immer überein.

Das Spielen einer Aktionskarte ist optional, aber es ist nicht erlaubt, während einer Aufgabe mehr als 1 Aktionskarte zu spielen. Wenn du eine Aktionskarte spielst, wird sie in deine Spielzone gelegt. Platziere sie am Ende der Aufgabe auf deinem Ablagestapel.

Eine Aktionskarte kann über einen Attributbonus, zusätzliche Impulse und/oder Spezialeffekte verfügen:

- Der **Attributbonus** der Aktionskarte wird zu deinem Attribut addiert.
- **Zusätzliche Impulse** verstärken den Basiseffekt der Aufgabe, wenn du erfolgreich bist.
- **Spezialeffekte** können verschiedene Boni bringen. Es werden zwei Zeitpunkte unterschieden:



### Ausgespielt:

Direkt beim Ausspielen der Karte (Schritt 2).



**Abhandlung:** Nachdem der Modifikator aufgedeckt wurde (Schritt 4 oder später).

Text in **runden Klammern** ist ein Hinweistext. Er erinnert dich lediglich an grundlegende Spielregeln, die auch ohne diesen Text gelten würden.

Text in **eckigen Klammern** verändert oder ersetzt den vorhergehenden Text unter einer bestimmten Bedingung oder setzt ein Limit.

Das Bild zeigt eine Aktionskarte mit dem Typ 'Beliebig' und 2 Impulsen. Die Karte enthält folgende Effekte:

- **Falls du erfolgreich bist:** **Analysiere 2 Modifikatoren.** Du darfst 1 analysierten Modifikator archivieren. (Mische die verdeckten Modifikatoren.)
- **Falls du scheiterst:** erhalte 1 Hoffnung . [Stattdessen: Erhalte 2 Hoffnung, falls du den Epic Fail aufdeckst.]

## Das Grid

Das Grid ist eine Zone am Rand des Spielfelds und besteht aus 16 Modifikatoren. **Wenn du eine Aufgabe ausführst, musst du einen Modifikator aus dem Grid aufdecken (Schritt 4), um dein Attribut zu modifizieren.**

Neben dem Grid befindet sich eine Zone, die als das Archiv bezeichnet wird und von der Archivkarte dargestellt ist. Modifikatoren im Archiv können nicht aufgedeckt werden.

Das Grid wird zu Beginn jeder Episode aufgebaut und zurückgesetzt, nachdem der letzte Modifikator aus dem Grid aufgedeckt wurde.

## Modifikator-Effekte

Es wird zwischen Zahl- und Symbol-Modifikatoren unterschieden. Zahl-Modifikatoren modifizieren dein Attribut um ihren Wert, bis die Aufgabe endet, während Symbol-Modifikatoren folgende Effekte haben:

### Zahl-Modifikatoren



### Symbol-Modifikatoren



## EPIC WIN

1. Für diese Aufgabe können keine weiteren Modifikatoren aufgedeckt werden.
2. Addiere +99 zu deinem Attribut, bis die Aufgabe endet.
3. Erhalte 1 zusätzlichen Impuls ✓.

Für Effekte wird der Epic Win als positiver Modifikator mit einem Wert von +99 behandelt.

## EPIC FAIL

1. Für diese Aufgabe können keine weiteren Modifikatoren aufgedeckt werden.
2. Modifiziere dein Attribut um -99, bis die Aufgabe endet.
3. Aktiviere Gegner (nach der Aufgabe).

Der Epic Fail ist ein Schädel. Für Effekte wird er als negativer Modifikator mit einem Wert von -99 behandelt.

## REGULÄRER SCHÄDEL

1. Modifiziere dein Attribut um den Wert des Schädels, bis die Aufgabe endet.
2. Decke 1 zusätzlichen Modifikator auf.
3. Aktiviere Gegner (nach der Aufgabe).

Für Effekte werden Schädel als negative Modifikatoren mit ihrem aufgedruckten Wert behandelt. Die Ausnahme ist der [0] Schädel-Modifikator, welcher weder positiv noch negativ ist.

## SPEZIAL

Der Spezial-Modifikator hat keinen eigenen Effekt, sondern erhält ihn von einer Karte.

## Einen Modifikator aufdecken

Um einen Modifikator aufzudecken, wähle einen verdeckten Modifikator im Grid und drehe ihn auf die Vorderseite. Er bleibt aufgedeckt liegen, bis das Grid zurückgesetzt wird.

Wenn du einen Modifikator für eine Aufgabe aufdeckst (Schritt 4), modifiziert der aufgedeckte Modifikator dein übereinstimmendes Attribut um seinen Wert (Zahl-Modifikator) oder aktiviert seine Effekte (Symbol-Modifikator).

Wenn du einen Modifikator durch einen Effekt zu irgendeinem anderen Zeitpunkt aufdeckst, modifiziere dein Attribut nicht und ignoriere alle Effekte des Modifikators **außer** Gegneraktivierungen von Schädeln (reguläre Schädel sowie der Epic Fail).

Wenn du zusätzliche oder mehrere Modifikatoren aufdecken sollst, decke sie nacheinander als Teil desselben Schritts auf (Schritt 4). Wende alle ihre Modifikationen und/oder Effekte an.

**Beispiel:** Für eine Aufgabe deckst du als ersten Modifikator einen Schädel auf. Du musst einen zusätzlichen Modifikator aufdecken, was ebenfalls ein Schädel ist. Erneut deckst du einen zusätzlichen Modifikator auf, welcher ein [-1] Zahl-Modifikator ist. Jetzt überprüfst du, ob du erfolgreich bist. Die aufgedeckten Modifikatoren modifizieren dein Attribut insgesamt um -3. Nach der Aufgabe musst du zweimal Gegner aktivieren (einmal pro aufgedecktem Schädel).

## Das Grid zurücksetzen

Wenn alle Modifikatoren im Grid aufgedeckt sind, wird das Grid nach der Aufgabe zurückgesetzt (Schritt A3). Wenn alle Modifikatoren im Grid außerhalb einer Aufgabe aufgedeckt sind, wird das Grid sofort zurückgesetzt.

Um das Grid zurückzusetzen, drehe alle Modifikatoren – inklusive derer im Archiv – auf ihre Rückseite und mische sie. Lege dann 16 zufällige Modifikatoren verdeckt auf den Tisch. Lege die übrigen Modifikatoren verdeckt auf die Archivkarte.

**Wenn du mehr Modifikatoren aufdecken (oder analysieren) musst als verfügbar, setze das Grid sofort zurück unter Beachtung folgender Sonderregel:**

1. Lege die Modifikatoren, die du gerade aufgedeckt (oder analysiert) hast, beiseite. Dann dreh alle anderen Modifikatoren – inklusive derer im Archiv – auf ihre Rückseite und mische sie.
2. Lege die beiseite gelegten Modifikatoren zurück ins Grid und fülle es mit zufälligen Modifikatoren auf, bis 16 Modifikatoren im Grid liegen.
3. Lege die übrigen Modifikatoren auf die Archivkarte. Fahre schließlich mit dem Aufdecken (oder Analysieren) der Modifikatoren fort. (Falls du eine Aufgabe ausführst, gelten alle aufgedeckten Modifikatoren.)

## Gefahrenwert

Zusätzlich zur Schwierigkeit verfügen manche Aufgaben über einen Gefahrenwert. **Wenn beim Abhandeln einer Aufgabe (Schritt 6), dein modifiziertes Attribut niedriger als der Gefahrenwert der Aufgabe ist, musst du die Gefahr abhandeln:** Erleide so viel Stress, wie es Stress-Symbole gibt, und verursache so viel Überwachung, wie es

Überwachungs-Symbole gibt.

Einige Karten verwenden das Sternchen-Gefahrensymbol ✖: Wenn du die Gefahr abhandelst, aktiviere den Sondereffekt in der Textbox.

Ignoriere Gefahrensymbole, die von Hacking-Würfeln belegt sind. Wenn alle Gefahrensymbole einer Karte belegt sind, wird sie so behandelt, als hätte sie keine Gefahr.



## Eine Aufgabe abschließen

Eine Aufgabe ist abgeschlossen, wenn du:

- das letzte Geheimnis von einer Spur entfernt,
- den letzten Unterstützungsmarker von einer Spur nimmst oder ablegst,
- einem Gegner den letzten Punkt Schaden zufügst
- oder genug Hacking-Würfel legst, um das letzte Hacking-Würfel-Feld einer Karte zu belegen.

(Gilt für Hauptaufgaben und sekundäre Aufgaben.)

**Immer wenn du eine Aufgabe abschließt, erhalte 1 Ressource aus dem Vorrat.**

Um Aufgaben abzuschließen, musst du nicht zwangsläufig eine Aufgabe ausführen. Durch einen Effekt, der Geheimnisse entfernt, Unterstützungsmarker nimmt oder ablegt, Schaden zufügt oder Hacking-Würfel legt, kannst du auch Aufgaben abschließen.

Wenn der Konzern eine Aufgabe abschließt, erhält kein Charakter eine Ressource.

Eine Karte abzulegen, umzudrehen, zu **entsorgen** oder anderweitig aus dem Spiel zu nehmen, schließt ihre Aufgabe **nicht** ab.

## Rückzugswert

Zusätzlich zur Schwierigkeit verfügen manche Kämpfen- oder Hacken-Aufgaben über einen Rückzugswert. **Wenn beim Abhandeln einer Aufgabe (Schritt 10), dein modifiziertes Attribut gleich hoch oder höher als der Rückzugswert ist, musst du die Karte zurückziehen:** Drehe sie auf ihre Rückseite. Dies ist **nicht** optional. Details werden im Abschnitt *Zurückgezogene Karten* auf Seite 25 erläutert.



## Fokussieren

**Sobald du keine Karten mehr auf der Hand hast, musst du automatisch fokussieren.** Wenn deine letzte Karte während einer Aufgabe gespielt oder abgelegt wurde, fokussierst du nach der Aufgabe (siehe *Eine Aufgabe ausführen*, S. 21). Außerhalb einer Aufgabe fokussierst du nach dem Effekt, der deine letzte Karte abgelegt hat. Wenn du fokussierst, führe folgende Schritte der Reihenfolge nach durch:

### 1. Karten zurückholen.

- ♦ Senke deine Ausdauer um 1.
- ♦ Wähle so viele Aktionskarten von deinem Ablagestapel aus, wie deine neue Ausdauer beträgt. Nimm diese auf die Hand zurück.

### 2. Vorteile und/oder Verbündete aus deinem Vorteils-Kit kaufen.

Du kannst beliebig viele Karten 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 1 Überwachung verursachen, unabhängig davon, wie viel überzähligen Stress es noch gibt. Danach verfällt der überzählige Stress.

## Erschöpft werden

Wenn deine Ausdauer 0 erreicht, wirst du erschöpft.

Wenn du in der Begegnungsphase erschöpft wirst, endet die aktuelle Episode sofort für alle Charaktere.

Wenn du in der Charakterphase erschöpft wirst:

- Beende deine aktuelle Aktion.
- Verliere alle übrigen Aktionen. (Andere Charaktere dürfen ihre Züge noch durchführen.)
- Am Ende der Charakterphase endet die Episode.

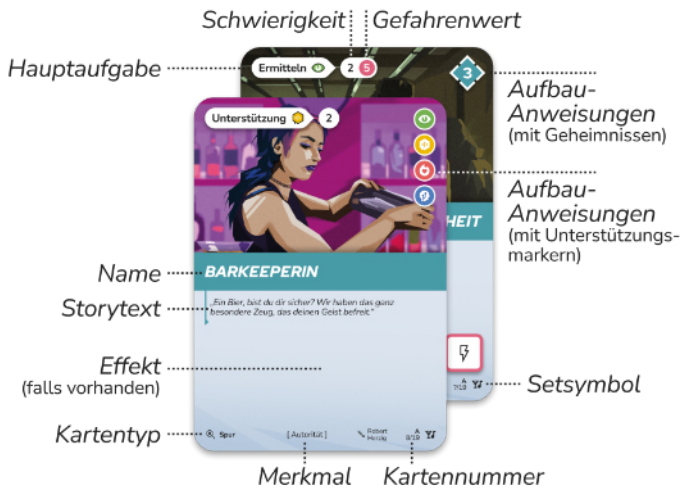
Wenn die Episode dadurch endet, dass ein Charakter erschöpft wird, lies die im letzten Überwachungsschwellenwert angegebene Auflösung.

## Freiwilliges Fokussieren

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



# Spuren

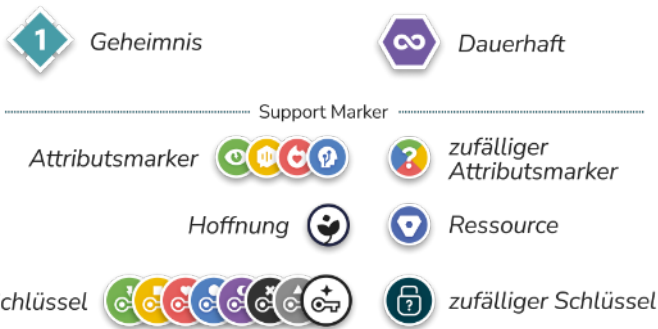


Spuren sind doppelseitige Karten, die an den oberen oder unteren Ort einer Umgebung gelegt werden, und zwar als Teil der Aufbauanweisung einer Umgebung oder durch andere Effekte.

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 Entsorgungsstapel, falls sie auf ihrer Rückseite ist. Es sei denn die Spur hat das Dauerhaft-Symbol. Bevor du eine Spur umdrehst, lege alle Hacking-Würfel von ihr ab, aber lass alle anderen Marker und Würfel auf ihr liegen.

Effekte können Schaden auf Spuren legen. Jeder Schaden erhöht alle Schwierigkeiten und Gefahrenwerte dieser Spur um 1.



# Begegnungskarten

Beim Aufbau einer Episode wird das Begegnungsdeck aus Begegnungskarten zusammengestellt. Während der Begegnungsphase muss jeder Charakter 1 Begegnungskarte ziehen.

Immer wenn du eine Begegnungskarte ziehst, musst du sie alleine abhandeln, ohne dich mit den anderen Charakteren zu beraten. Du musst alle Entscheidungen alleine treffen.

Wenn du eine Begegnungskarte ablegst, lege sie auf den Begegnungsablagestapel. Wenn du eine Begegnungskarte ziehen (oder analysieren) musst, aber das Begegnungsdeck leer ist, mische den Begegnungsablagestapel zurück ins Begegnungsdeck.

# Dilemmas



Wenn du ein Dilemma ziehst, lege es in deine Spielzone und handle seinen Effekt ab. Dann lege es ab.

Die meisten Dilemmas fordern dich auf, eine oder mehrere Optionen zu wählen. Du darfst nur Optionen wählen, die auch vollständig erfüllt werden können.

Wenn du mehrere Optionen wählen sollst, darf jede Option nur einmal gewählt werden. Wenn du mehrere Optionen gewählt hast, handle sie in der Reihenfolge ab, wie sie auf der Karte stehen.

# Zustände



Wenn du einen Zustand ziehst, erscheint er im Netzwerk.

Zustände im Netzwerk gelten für Charaktere an jedem Ort.

Zustände können an einem Ort erscheinen, wenn das in ihrem Aufgedeckt-Effekt angegeben ist. Zustände an einem Ort gelten für alle Charaktere an diesem Ort.

Wenn alle Hacking-Würfel-Felder eines Zustandes belegt sind, wird er besiegt und abgelegt. (Das zählt als Abschließen.)

Effekte können Geheimnisse auf Zustände legen. Jedes Geheimnis erhöht alle Schwierigkeiten, Gefahrenwerte und Rückzugswerte dieses Zustandes um 1.

Charaktere können von einem beliebigen Ort aus Aufgaben auf Karten im Netzwerk ausführen.

## Gegner



Wenn du einen Gegner ziehst, erscheint er an deinem Ort.

Gegner an deinem Ort greifen dich an, wenn du einen Schädel aufdeckst (siehe Gegneraktivierung rechts) und verursachen Überwachung in der Begegnungsphase (siehe Begegnungsphase, S. 26).

Wenn ein Gegner mindestens so viel Schaden wie Lebenspunkte hat, wird er besiegt und abgelegt. (Das zählt als Abschließen.)

Effekte können Geheimnisse auf Gegner legen. Jedes Geheimnis erhöht alle Schwierigkeiten, Gefahrenwerte und Rückzugswerte dieses Gegners um 1.

**Hinweis:** Gegner greifen in der Begegnungsphase nicht automatisch an. Sie verhindern nicht das Ausführen von Aufgaben. Sie verhindern auch nicht, dass du dich von ihrem Ort wegbewegen kannst (außer ein Gegner hat das Schlüsselwort Konfrontation).

## Rückzugsbox

Manche Gegner oder Zustände verfügen über eine Rückzugsbox mit Hacking-Würfel-Feldern. Wenn eine Rückzugsbox vollständig mit Hacking-Würfeln belegt ist, lege alle Hacking-Würfel ab und ziehe die Karte zurück.



## Zurückgezogene Karten

Wenn du einen Gegner oder Zustand zurückziehst, drehe ihn auf die Rückseite. Lass alle Marker und Würfel auf der Karte liegen.

Eine zurückgezogene Karte wird so behandelt, als wäre sie nicht im Spiel. Mit ihr kann nicht interagiert werden, es sei denn, ein Effekt bezieht sich ausdrücklich auf zurückgezogene Karten. Das bedeutet:

- Zurückgezogene Gegner bewegen sich nicht und greifen nicht an.
- Zurückgezogene Gegner verursachen keine Überwachung in der Begegnungsphase.
- Auf zurückgezogene Zustände im Netzwerk legt der Konzern in der Begegnungsphase keinen Hacking-Würfel.

Gegner und Zustände ohne Rückzugswert können durch Effekte zurückgezogen werden.

## Gegneraktivierung

Wenn du einen Schädel aus dem Grid aufdeckst, musst du nach der Aufgabe Gegner aktivieren (Schritt A2). Das gilt unabhängig davon, ob du erfolgreich bist oder scheiterst.

Auch wenn ein Schädel durch einen Effekt aufgedeckt wird, werden Gegner nach dem Effekt aktiviert. (Zum Beispiel durch das Schlüsselwort Forme Modifikatoren.)

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.

**Beispiel:** Du spielst Deniz und führst eine Aufgabe aus, für die du 2 Schädel aufdeckst ❶. Nach der Aufgabe musst du zweimal Gegner aktivieren. Für den ersten Schädel greift dich der »Konzerntreue Mitarbeiter« an deinem Ort an: Du erleidest 1 Stress ❷ und musst dadurch 1 Karte abwerfen. Danach bewegt sich die »Private Sicherheitsbeauftragte« von einer anderen Umgebung zu deinem Ort ❸. Für den zweiten Schädel ❹, greifen dich »Konzerntreue Mitarbeiter« und »Private Sicherheitsbeauftragte« gemeinsam an: Du erleidest 3 Stress und musst dadurch 3 Karten abwerfen ❺. Schließlich müsste sich ein weiterer Gegner zu deinem Ort bewegen. Aber der einzige andere Gegner im Spiel ist am selben Ort wie Larx ❻. Daher bewegt sich für die zweite Aktivierung kein Gegner.



# Begegnungsphase

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

1. Handle alle Effekte in beliebiger Reihenfolge ab, die ausgelöst werden „wenn die Begegnungsphase beginnt“.
2. Der Konzern legt je 1 Hacking-Würfel auf jeden Zustand im Netzwerk. (Ignoriere zurückgezogene Zustände und Zustände mit dem Dauerhaft-Symbol).
3. Verursache 1 Überwachung pro Charakter.
4. Gegner überwachen: Verursache 1 zusätzliche Überwachung für jeden Gegner, der sich an einem Ort mit mindestens einem Charakter befindet. (Ignoriere zurückgezogene Gegner.)
5. Alle zurückgezogenen Karten werden auf ihre Vorderseite gedreht.
6. Alle Aktionszähler werden auf die unverbrauchte Seite gedreht.
7. Jeder Charakter zieht 1 Begegnungskarte in beliebiger Reihenfolge.
8. Handelt 1 Begegnungskarte ab. Der verantwortliche Charakter beginnt. Wenn er all seine Begegnungskarten abgehandelt hat, ist der nächste Charakter im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wiederholt diesen Schritt, bis alle Charaktere ihre Begegnungskarten abgehandelt haben.

Nach der Begegnungsphase endet die aktuelle Runde. Die nächste Runde beginnt mit der Charakterphase.

Wenn während der Begegnungsphase die Überwachung einen Schwellenwert erreicht oder überschreitet, wird der Effekt des Schwellenwertes ausgelöst, bevor der nächste Schritt beginnt oder die nächste Begegnungskarte abgehandelt wird.

Wenn „der Konzern“ etwas tut, wird der Effekt keinem Charakter zugeordnet. Das bedeutet, dass kein Charakter eine Ressource erhält, wenn der Konzern eine Aufgabe abschließt. (Dazu zählt auch das Legen des letzten Hacking-Würfels.) Vom Konzern abgeschlossene Begleiter werden entsorgt.

**Erinnerung:** Sobald eine Begegnungskarte gezogen wurde, dürft ihr euch gegenseitig nicht beraten, bis alle gezogenen Begegnungskarten vollständig abgehandelt wurden.

## Reguläre, Elite und Story Karten

Einige Begegnungskarten sind **Elite**-Karten. Einige Spieler\*innen-Karten sind **Story**-Karten.

Beides hat keinen eigenen Effekt, kann aber von anderen Effekten abgefragt werden. Eine Karte, die weder Elite noch Story ist, ist **regulär**.

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

# Effekte

## 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, wenn die Karte ins Spiel kommt oder auf die Seite mit dem Effekt gedreht wird.

**Abgeschlossen**-Effekte werden ausgelöst, wenn die Hauptaufgabe der Karte abgeschlossen wurde.

**Begleiter**-Effekte werden ebenfalls ausgelöst, wenn die Hauptaufgabe der Karte abgeschlossen wurde: Bewege dann die Karte in die Spielzone eines Charakters in deiner Umgebung, statt sie zu entsorgen. Lege auch alle Marker und Würfel von der Karte ab. Der Effekt in der Begleiter-Box gilt für den Charakter, in dessen Spielzone die Karte liegt. Die Karte wird am Ende der Episode in das zugehörige Set zurückgelegt. Sie wird nicht in die nächste Episode mitgenommen. Karten mit einem Begleiter-Effekt werden als „Begleiter“ bezeichnet.

## Aktivierbare Effekte

Effekte ohne vorgegebenen Zeitpunkt können während deines Zuges jederzeit aktiviert werden, solange du gerade keine Aktion ausführst.

Du kannst Effekte auf Karten in deiner Spielzone, im Netzwerk, an deinem Ort oder auf der Kapitelkarte aktivieren.

## Pfeilsymbol

Effekte mit dem Pfeilsymbol → werden nur dann ausgelöst, wenn die davor stehende Bedingung vollständig erfüllt ist.

## Zurücklegen & Entsorgen

Einige Effekte fordern dich auf, die Karte **zurückzulegen** oder zu **entsorgen**. Wenn kein Zeitpunkt vorgegeben ist, sind solche Effekte aktivierbare Effekte (und können nur in deinem Zug aktiviert werden).



Zurücklegen



Entsorgen

Wenn du eine Karte **zurücklegst**, lege sie zurück in dein Vorteils-Kit. Sie ist nicht länger im Spiel. Du kannst sie aber beim Fokussieren erneut kaufen.

Wenn du eine Karte **entsorgst**, lege sie auf den Entsorgungsstapel. Sie ist dauerhaft aus dem Spiel. Nur Effekte, die sich ausdrücklich auf entsorgte Karten beziehen, können mit ihnen interagieren.

## Entsorgungsstapel

Der Entsorgungsstapel enthält Karten, die in einer Episode nicht länger benutzt werden. Wenn du eine Karte entsorgst, lege sie auf den Entsorgungsstapel. Am Ende der Episode werden alle Karten im Entsorgungsstapel zurück in ihre jeweiligen Sets oder Charakter-Decks gelegt.

# Unterstützungsmarker

Unterstützungsmarker sind nützliche Plättchen, die du im Laufe des Spiels nehmen und erhalten kannst. Meistens nimmst du Unterstützungsmarker von einer Spur durch die Aufgabe *Unterstützung holen*.

Wenn du einen Unterstützungsmarker nimmst, lege ihn in deine Spielzone. Es gibt kein Limit für die Anzahl an Unterstützungsmarkern, die du besitzen kannst.

Unterstützungsmarker können nicht an andere Charaktere weitergegeben oder mit ihnen getauscht werden.

Ausgegebene Unterstützungsmarker werden in den Vorrat zurückgelegt.

Es gibt folgende Arten an Unterstützungsmarkern:

- Attributsmarker
- Hoffnung
- Ressource
- Schlüssel

## Attributsmarker

Für jedes der vier Attribute gibt es Attributsmarker. Sie heißen Wahrnehmungs- (grün), Charisma- (gelb), Mut- (rot) und Technologie-Marker (blau).



Attributsmarker können 1 oder 2 Ladungen haben. Sie kommen mit 2 Ladungen ins Spiel, wenn sie auf eine Spur gelegt werden.

Einen Attributsmarker zu benutzen bedeutet, 1 Ladung von ihm auszugeben: Ein Marker mit 2 Ladungen wird umgedreht, ein Marker mit 1 Ladung wird in den Vorrat zurückgelegt.

Du kannst übereinstimmende Attributsmarker für einen Charakter in deiner Umgebung benutzen. Dies addiert für diese Aufgabe +2 zum übereinstimmenden Attribut.

Dies erfolgt in Schritt 3 beim Ausführen einer Aufgabe.

Charaktere können Ladungen von einer beliebigen Anzahl an Attributsmarkern ausgeben, aber in diesem Schritt nur 1 Ladung von jedem einzelnen Marker. (Das gilt auch, wenn sie für Effekte wie Teamwork ausgegeben werden.)

Manchmal wird ein zufälliger Attributsmarker abgefragt. Würfle dann den Attributswürfel, um das Attribut des Markers zu bestimmen.

## Ressource

Ressourcen können für das Kaufen von Vorteilen und/oder Verbündeten ausgegeben werden. Du kannst Ressourcen nur für dich selbst ausgeben. Dies kannst du beim Aufbau einer Episode oder beim Fokussieren tun.



**Erinnerung:** Immer wenn du eine Aufgabe abschließt, erhältst du 1 Ressource aus dem Vorrat.

# Hoffnung

Hoffnung kann ausgegeben werden, um Stress zu ignorieren. Jede ausgegebene Hoffnung ignoriert 1 Stress. Du kannst Hoffnung nur für dich selbst ausgeben.



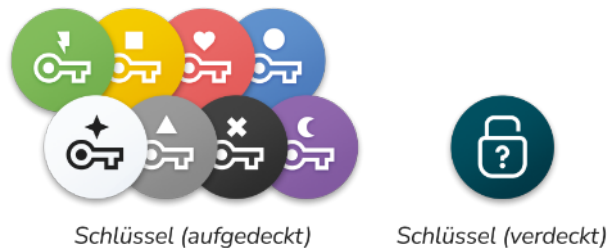
Das Ausgeben von Hoffnung ist optional, außer du erleidest mehr Stress als du Karten auf der Hand hast. Dann musst du Hoffnung ausgeben, bis der gesamte überzählige Stress ignoriert wird oder du keine Hoffnung mehr hast.

Hoffnung, die auf die Überwachungskarte gelegt wird, ignoriert Überwachung. Wenn Überwachung verursacht wird, lege stattdessen für jeden Punkt Überwachung 1 Hoffnung von der Überwachungskarte ab. Dies ist nicht optional.

Hoffnung, die auf zurückgezogene Karten gelegt wird, verhindert das Umdrehen der Karte. Wenn die Karte auf ihre Vorderseite gedreht werden würde, lege stattdessen 1 Hoffnung von ihr ab. Dies ist nicht optional.

## Schlüssel

Schlüssel haben keinen eigenen Effekt, sondern können abhängig von der Episode unterschiedliche Effekte erhalten.



Auf der aufgedeckten Seite zeigt jeder Schlüssel eine Farbe und das zugehörige Symbol. Die verdeckte Seite zeigt das Schloss-Symbol. Wenn eine Spur ins Spiel kommt oder umgedreht wird und einen bestimmten Schlüssel zeigt, suche diesen Schlüssel aus dem Vorrat heraus und lege ihn auf die Spur. Zeigt sie einen verdeckten Schlüssel, ziehe 1 zufälligen Schlüssel aus dem Vorrat, drehe ihn auf die Vorderseite und lege ihn auf die Spur.

In manchen Episoden wird nur ein Teil der Schlüssel verwendet. In diesem Fall wirst du im Episodenaufbau angewiesen, ein Schlüssel-Depot ausschließlich mit bestimmten Schlüsseln zu bilden. Verwende während der Episode nur diese Schlüssel, es sei denn, es wird ausdrücklich angegeben, dass der Schlüssel aus dem Vorrat genommen wird. Lege ausgegebene Schlüssel zurück in den Vorrat, nicht in das Schlüssel-Depot.

## Attributswürfel

Einige Effekte fordern dich auf, einen Attributswürfel zu würfeln, um ein zufälliges Attribut zu bestimmen. Sollte der Würfel 2 Attribute zeigen, musst du eines davon wählen. Drehe dafür den Würfel auf die gewählte Seite.



# Kampagnenfortschritt

Im Laufe der Kampagne kannst du deinen Charakter auf zwei Arten verbessern:

- Wenn du **Start-Ressourcen** erhältst, hake so viele Kästchen im Kampagnen-Logbuch ab. Beim Aufbau jeder folgenden Episode erhält jeder Charakter 1 Ressource pro Häkchen.
- Wenn du **Aktionskarten auflevelst**, wähle so viele unterschiedliche Aktionskarten in deinem Deck und ersetze sie durch die Version mit höherem Level. Diese Karten sind für den Rest der Kampagne freigeschaltet. Die Version mit niedrigerem Level ist nicht länger verfügbar. Wenn du 2 oder mehr Upgrades gleichzeitig erhältst, kannst du dieselbe Karte nicht mehrmals aufleveln.

Außerdem werden wichtige Informationen im Kampagnen-Logbuch vermerkt:

- Wenn du etwas im Kampagnen-Logbuch **notieren** sollst, schreibe es in die Kampagnen-Notizen.
- Wenn du etwas **erfassen** sollst, für das es im Kampagnen-Logbuch einen Bereich mit Kästchen gibt, hake die entsprechende Anzahl an Kästchen ab. (Zum Beispiel beim Erfassen von Begleitern.)
- Wenn du jemanden **als Verbündeten erfassen** sollst, wählt die Gruppe einen Charakter, der diesen Verbündeten dauerhaft seinem Vorteils-Kit hinzufügt. Trage den Namen des Verbündeten außerdem im Abschnitt *Story Verbündete* unter jenem Charakter ein.
- Wenn du jemanden **als Verbündeten entfernen** sollst, lege dessen Karte zurück in die Sammlung und streiche seinen Namen im Kampagnen-Logbuch durch.

Wenn dich ein Effekt dazu auffordert, dir etwas zu **merken**, trage dies nicht ins Kampagnen-Logbuch ein. Es ist nur für die aktuelle Episode relevant.

# Solo-Regeln

Beim Auswählen oder Anpassen deines Charakters:

- Füge deinem Aktionskartendeck 2 zusätzliche Aktionskarten (jeweils Level 1-3) mit dem Merkmal [Allgemein] hinzu.
- Füge deinem Vorteils-Kit 1 zusätzlichen Verbündeten mit dem Merkmal [Allgemein] hinzu.

Handle Effekte mit folgenden Änderungen ab:

- Alle Effekte, die „einen anderen Charakter“ betreffen, betreffen stattdessen dich.
- Bei allen Effekten, die „einen anderen Charakter“ wählen, kannst du dich selbst wählen.
- Effekte, die „alle anderen Charaktere“ oder „jeden anderen Charakter“ betreffen, betreffen dich jedoch nicht.

**Erinnerung:** Du beginnst jede Episode mit 10 Ausdauer.

# Charakteranpassung

Statt mit einem vorgebauten Deck zu spielen, kannst du deinen Charakter zu Beginn der Kampagne anpassen. Alle Charaktere dürfen zusammen nur ein Exemplar von NEON HOPE und all seinen Erweiterungen verwenden. Es gibt zwei Arten, deinen Charakter anzupassen:

## Leichte Anpassung

Die leichte Anpassung ist das Richtige für dich, wenn du das Grundkonzept des Charakters beibehalten, aber einige gezielte Änderungen vornehmen möchtest.

Wähle ein Charakterdeck und nimm beliebig viele der folgenden Anpassungen vor:

- Du kannst eine beliebige Anzahl an Aktionskarten mit dem Merkmal [Allgemein] gegen andere Aktionskarten mit dem Merkmal [Allgemein] austauschen.
- Du kannst eine beliebige Anzahl an Vorteilen gegen Vorteile mit demselben Merkmal austauschen.
- Du kannst deinen Verbündeten gegen einen anderen Verbündeten mit dem Merkmal [Allgemein] austauschen.

## Volle Anpassung

Die volle Anpassung ist das Richtige für dich, wenn du einen Charakter auf ganz neue Weise erleben und eigene Deck-Ideen entwickeln möchtest.

- Wähle einen Charakter. Nimm seine Charakterkarte und den zugehörigen Charakter-Vorteil.
- Wähle 8 Aktionskarten.
  - ♦ Du musst 3 Aktionskarten-Sets (mit je 2 Karten) und 2 Aktionskarten mit dem Merkmal [Allgemein] auswählen.
  - ♦ 1 Aktionskarten-Set muss beide Merkmale mit deinem Charakter gemeinsam haben. Die anderen 2 Sets müssen mindestens 1 Merkmal mit deinem Charakter gemeinsam haben.
- Wähle 9 Karten für dein Vorteils-Kit.
  - ♦ Wähle 8 Vorteile. Jeder Vorteil muss ein Merkmal mit deinem Charakter gemeinsam haben. Du musst für jedes Merkmal deines Charakters mindestens 2 Vorteile auswählen.
  - ♦ Wähle 1 Verbündeten mit dem Merkmal [Allgemein].

**Hinweis:** Wenn du Aktionskarten wählst, wählst du die Karte automatisch in allen 3 Leveln. Du beginnst die Kampagne mit den Level 1 Karten. Lege die Level 2 und Level 3 Karten beiseite.



## Credits

**Spieldesign:** Francesco Grothe, Dominik Schönleben

**Weltgestaltung & Storytelling:** Dominik Schönleben, Francesco Grothe

**Künstlerische Leitung & Grafikdesign:** Torben Ratzlaff

**Illustrationen:** Robert Herzig

**Texte:** Dominik Schönleben

**Weitere Texte:** Veronique Schönleben

**Lektorat:** Manuel Stark (Deutsch), Tyler Scott Sanchez (Englisch), Veronique Schönleben (Englisch)

**Community-Lektorat:** Niklas Frechen, Tim Bennett

**Entwicklung:** Francesco Grothe, Dominik Schönleben, Richi Anna Harhoff

**Haupt-Spieler\*innen:** Christopher Steinbiß, Diana Denal, Malte Maaß, Nikolai Reinke

**Weitere Spieler\*innen:** Alina, Andrew Marks, Anke Günther, Felix Erwig, Gynet Hornke, Harald Janker, Ilka Fio Flanze, Jakob Häfner, Jonah, Juliane Görsch, Kate Kasprzik, Katrin Kampling, Lorra, Lucia Liesen, Matt Cardoza, Michael Mohr, Moritz Schubert, Richi Anna Haarhoff, Silvan Trense, Simon Rehker, Thanee, and many more!

**Community-Spieler\*innen:** Ben Redmond, BlndrWhale, Christoph Neitzel, Derrick Daniel, Drust, Du Ngo (Jake Pines), Eupheme Rose, Fenris Argent, John Andréan McQueen, Mark (Cards 'n Dice), MickeyTheQ, Pieguy1111, Steini225, The Dangerous Adrian Kruschke, Tim Bennett

**Unterstützt durch:** Buy The Same Token, Poland Games, Spielwerk Hamburg e.V., Tabletop Creator, Village on Stilts, Würfel & Zucker

**Besonderer Dank gilt:** Justine Barthel, Daniel Theuerkauf, Michael Liebe, Manu Hernández Prieto

Wir möchten uns bei allen Unterstützer\*innen auf Kickstarter bedanken, die uns ihr Vertrauen geschenkt und ihre finanzielle Unterstützung gegeben haben, damit wir unseren Traum verwirklichen können! Unser Dank gilt auch allen Content Creator\*innen, die Indie-Brettspielentwickler\*innen wie uns eine Chance geben – und über Prototypen berichten. Ein besonderer Dank gilt außerdem unseren VIP-Unterstützer\*innen: Agent Ace, Beate Schönleben, Maria Brüggemann & Martin Biesheuvel.

Vielen Dank an alle, die uns mit Rat und Tat zur Seite standen!

Wir hätten es nicht alleine geschafft.



[www.hopeful-games.com](http://www.hopeful-games.com)  
[contact@hopeful-games.com](mailto:contact@hopeful-games.com)

Hopeful Games UG (haftungsbeschränkt)  
Dominik Schönleben, c/o COCENTER  
Koppoldstr. 1, 86551 Aichach

© 2026 Hopeful Games, all rights reserved.

Art.: NH-BG1-DE-1

**Hergestellt von:**  
Ludo Fact GmbH  
Hauptstraße 105  
89343 Jettingen-Scheppach  
[info@ludofact.de](mailto:info@ludofact.de)

# Charakter-Merkmale

## [Insider]

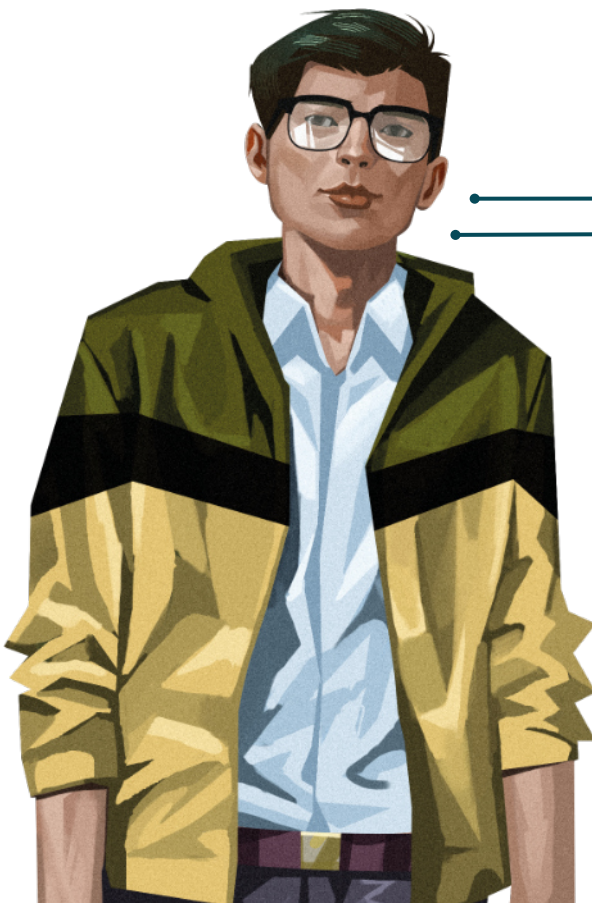
***Kenne den Feind und schlage ihn mit seinen eigenen Waffen.***

[Insider]-Charaktere sind ein fester Bestandteil des Gesellschaftssystems. Sie glauben, dass das aktuelle System das beste ist – auch wenn es Fehler hat. Sie verstehen, wie man das System für den eigenen Vorteil nutzt. [Insider]-Charaktere haben oft Zugriff auf Informationen oder Ressourcen, die nicht für die Allgemeinheit zugänglich sind. Sie glauben, dass ein Individuum oder eine Gruppe mit den richtigen Fähigkeiten das System von innen so umbauen kann, dass echte Veränderung entsteht.

## [Influencer]

***Such Unterstützung und sprich die Wahrheit aus.***

[Influencer]-Charaktere haben ein Netzwerk. Sie kennen die richtigen Leute oder haben eine Community, die ihnen zuhört. [Influencer]-Charaktere glauben, dass die Welt nur dann verändert werden kann, wenn die Wahrheit offen ausgesprochen wird. Sie wollen für jene ein Sprachrohr sein, die ihre Stimme verloren haben, und sie sind davon überzeugt, dass sich automatisch etwas verändern wird, wenn nur genug Leute zuhören.



## [Aktivist]

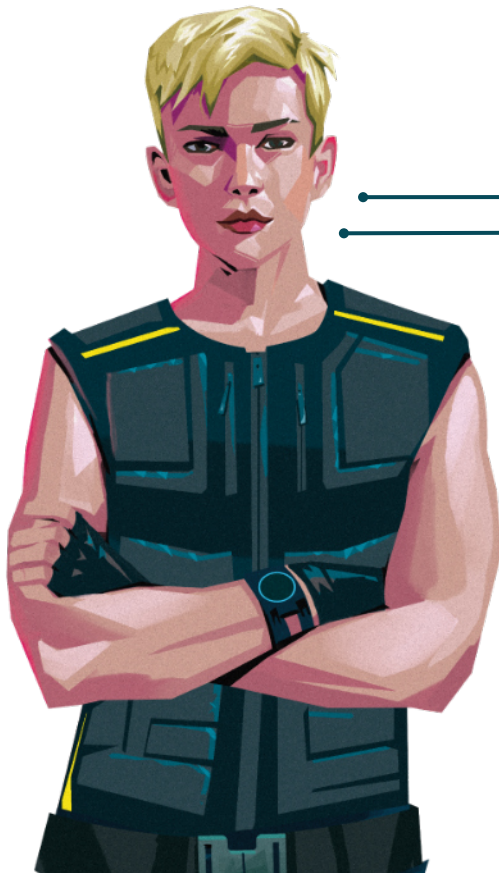
***Vorausgehen und andere unterstützen.***

[Aktivist]-Charaktere glauben, dass das System so manipuliert wurde, dass nur Einzelne davon profitieren. Ihre Motivation ist es, eine faire und gleichberechtigte Welt zu schaffen. [Aktivist]-Charaktere glauben, dass sich die Welt dann verändert, wenn Menschen zusammenarbeiten und gemeinsam Lösungen finden. Ihr Ziel ist der Aufbau von Gemeinschaften, die sich dem Status Quo widersetzen. Damit die Mächtigen ihre Kontrolle über die Gesellschaft teilen müssen.

## [Bastler]

***Sei flexibel und reparier die Welt.***

[Bastler]-Charaktere bauen und reparieren. Sie bevorzugen Experimente gegenüber Plänen und können sich flexibel auf Situationen einstellen. Sie glauben, dass die Welt umgebaut werden kann. Alles kann repariert werden, auch Beziehungen und sogar die Gesellschaft als Ganzes. [Bastler]-Charaktere glauben, dass sich die Veränderung der Welt mit den eigenen Händen und dem eigenen Verstand herbeiführen lässt.



## [Autorität]

**Sei zäh und zeig den Konzernen ihre Grenzen.**

[Autorität]-Charaktere sind oft in einer Machtposition – das kann institutionelle oder gefühlte Macht sein. Ihre Motivation ist es, denen zu helfen, die zu schwach sind, sich selbst zu helfen. [Autorität]-Charaktere glauben, dass es sich lohnt, mit gutem Beispiel voranzugehen. Und dass willensstarke Menschen die Welt positiv beeinflussen können.

## [Untergrund]

**Geh Risiken ein und biete der Gesellschaft die Stirn.**

[Untergrund]-Charaktere leben am Rand der Gesellschaft, außerhalb des Mainstreams. Zum Beispiel weil sie ökonomisch abgehängt wurden, aktiv das Gesetz oder gesellschaftliche Grenzen übertreten oder sich für einen alternativen Lebensstil entschieden haben. [Untergrund]-Charaktere glauben, dass eine Veränderung innerhalb des derzeitigen Systems unmöglich ist und sie nur von außen kommen kann. Das System muss zerstört oder zurückgelassen werden. Und sie sind bereit, große Risiken einzugehen – oder fragwürdige Methoden anzuwenden – um ihre Ziele zu erreichen.

## [Analytiker]

**Mach Pläne und berechne deine Erfolgsaussichten.**

[Analytiker]-Charaktere sind von Neugierde getrieben. Sie glauben an die wissenschaftliche Methode und dass Logik das beste Werkzeug ist. [Analytiker]-Charaktere glauben, dass es immer eine Lösung gibt und die Welt sich dann verändert, wenn sie gefunden wurde. Sie sind bereit, sich dem Unbekannten zu stellen. Sie sind davon überzeugt, dass sogar die größten Geheimnisse der Menschheit entschlüsselt werden können.

## [Idealist]

**Glaub an die Zukunft und lern aus deinen Fehlern.**

[Idealist]-Charaktere sind davon überzeugt, dass die Zukunft besser sein wird als die Gegenwart. Sie glauben an eine Utopie, die viele für unmöglich halten. [Idealist]-Charaktere haben oft eine spirituelle Seite – sie glauben, dass es Dinge gibt, die über das menschliche Vorstellungsvermögen hinausgehen (zumindest bisher). Sie haben akzeptiert, dass Scheitern und Unvollkommenheit Teil des Lebens sind. Sie haben Durchhaltevermögen und machen solange weiter, bis sie Erfolg haben.



# Schlüsselwörter

---

## **Analyriere Begegnungskarten**

Schau dir die angegebene Anzahl an Karten oben vom Begegnungsdeck an. Falls du aufgefordert wirst, Karten abzuwerfen, lege diese in den Begegnungsablagestapel. Nachdem du dir Karten vom Begegnungsdeck angeschaut hast, mische das Begegnungsdeck.

## **Analyriere Modifikatoren**

Schau dir die angegebene Anzahl an verdeckten Modifikatoren im Grid an. Wenn du aufgefordert wirst, Modifikatoren zu archivieren, lege diese auf die Archivkarte. Nachdem du dir verdeckte Modifikatoren im Grid angeschaut hast, mische sie zurück zu den verbleibenden verdeckten Modifikatoren im Grid.

## **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 jene, die du gerade aufgedeckt hast. (Im Anschluss musst du für jeden Schädel Gegner aktivieren, aber keine zusätzlichen Modifikatoren aufdecken).

## **Geschützt**

Deine finale Anzahl an Impulsen bei dieser Aufgabe wird halbiert (aufgerundet). Dies gilt auch für sekundäre Aufgaben.

## **Konfrontation**

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

## **Stationär**

Dieser Gegner kann sich nicht bewegen. Ignoriere ihn, wenn du bestimmst, welcher Gegner sich bewegt.

## **Unberechenbar**

Falls du einen echten regulären Schädel aufdeckst, um dein Attribut zu modifizieren, behandle ihn als Epic Fail. Dies gilt auch für sekundäre Aufgaben.

## **Weitere Folgen**

Nachdem du diese Karte vollständig abgehandelt hast, musst du 1 zusätzliche Begegnungskarte vom Begegnungsdeck ziehen.

## **Zäh**

Zäh-Effekte sind aktiv, solange deine Ausdauer 5 oder weniger beträgt. Wenn es 3 oder mehr Charaktere gibt, muss deine Ausdauer stattdessen 4 oder weniger betragen.

## **Kumulative Schlüsselwörter**

Bei den folgenden Schlüsselwörtern wird anhand einer Zahl angegeben, wie stark ihr Effekt ist. Schlüsselwörter mit der Zahl 1 werden abgekürzt, indem das jeweilige Schlüsselwort ohne Zahl genannt wird.

Diese Schlüsselwörter sind kumulativ, was bedeutet, dass mehrere Erwähnungen desselben Schlüsselworts zusammengezählt werden.

**Beispiel:** Wenn du einer Aufgabe, die bereits *Flexibel* ist, *Flexibel 2* gibst, wird sie *Flexibel 3*.

## **Flexibel X**

Charaktere in deiner Umgebung dürfen bis zu X Attributsmarker eines beliebigen Attributs benutzen, als ob sie übereinstimmend sind. Dies geschieht beim Ausführen einer Aufgabe im Schritt „Benutze Attributsmarker für die Aufgabe“ (Schritt 3).

## **Hoffnungsvoll X**

Charaktere in deiner Umgebung dürfen Hoffnung ausgeben, um für jede ausgegebene Hoffnung +X zu addieren. Dies geschieht beim Ausführen einer Aufgabe im Schritt „Benutze Attributsmarker für die Aufgabe“ (Schritt 3).

## **Teamarbeit X**

Charaktere in deiner Umgebung dürfen bis zu X übereinstimmende Attributsmarker benutzen, um je 1 zusätzlichen Impuls zu erhalten (anstatt +2). Dies geschieht beim Ausführen einer Aufgabe im Schritt „Benutze Attributsmarker für die Aufgabe“ (Schritt 3). (Du kannst weiterhin nur 1 Ladung von einem einzelnen Marker ausgeben.)

## **Waghalsig X**

Decke für diese Aufgabe X zusätzliche Modifikatoren aus dem Grid auf. (Es gelten alle aufgedeckten Modifikatoren.)

# Online-Regel-Kompodium

---

Scanne den QR-Code, um das Online-Regel-Kompodium aufzurufen. Darin werden alle Spielmechaniken ausführlich erläutert und Sonderfälle behandelt. ([rules.neonhopegame.com](http://rules.neonhopegame.com))

