



DIE KLAPPER-SCHLANGE

ein Spiel von Kevin Wilson

SPIELREGEL



STUDIOCANAL
A CANAL+ COMPANY

SPIELÜBERSICHT

Die Klapperschlange (Englischer Originaltitel: **Escape from New York**) versetzt euch direkt in den gleichnamigen Kultfilm, der 1981 meisterhaft von John Carpenter in Szene gesetzt wurde. Ihr schlüpft in die Rollen von Helden, die in den gefährlichen Straßen New Yorks, das zum Gefängnis umfunktioniert wurde, nach dem Präsidenten suchen. Außerdem benötigt ihr seine Aktentasche mit einer wichtigen Nachricht auf Bandkassette und eine Brückenskizze, um die Stadt verlassen zu können – ohne auf eine Mine zu treten.

Ihr könnt als Gruppe gemeinsam nach diesen drei Dingen suchen oder du kannst dich jederzeit dazu entscheiden, die anderen zu hintergehen, und durch das Erreichen eines persönlichen Ziels alleine aus New York entkommen. So oder so müsst ihr alle euch den vom Duke von New York angeführten Banden stellen, deren Bosse und einfache Gefangene euch auflauern und so eure wertvolle Zeit verbrauchen. Die Uhr tickt!

INHALT

SPIELMATERIAL	3
VORBEREITUNG	4
ZUGABLAUF	6
DIE HELDENPHASE	7
DIE „NEW YORK“-PHASE	9
DAS SPIEL GEWINNEN ODER VERLIEREN	10
SPIELVARIANTEN und ANHÄNGE	21

REGELN FÜR HELDEN

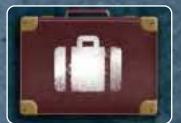
Effekte der Aktionskarten	11
Kofferkarten	12
Die Präsidentenkarte	13
Gegenstands- und Waffenkarten	14
Autos	14
Gullfire-Marker	15
Helikoptermarker	15
Aufleveln und Spezialaktionskarten	15
Plättchen auf dem Spielbrett	15
Lärm erzeugen	16
Alternative Fähigkeit (1 x pro Zug)	16
Schaden erleiden	16
Ereigniskarte aufdecken	17
Timerplättchen aufdecken	17

REGELN FÜR NEW YORK

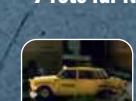
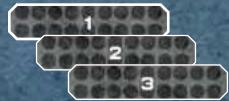
Feinde	18
Autos für Gefangene	18
Lärm	19
Schaden bei Helden verursachen	19
Missionswürfel	19
Feinde bewegen	19
Karten aufs „New York“-Deck zurücklegen	20
Straßensperren	20
Spezialaktionskarten	21



SPIELMATERIAL



Jeder Spieler hat 12 Karten mit der Rückseite seines Helden:



VORBEREITUNG

1 Legt das Spielbrett in die Mitte der Spielfläche.

2 Mischt die 8 „Wichtiger Ort“-Plättchen und legt je 1 davon verdeckt auf jedes der roten Felder auf dem Spielbrett.



3 Legt das Bücherei-Plättchen **OFFEN** auf das entsprechende gelbe Feld des Spielbretts.



4 Legt das „World Trade Center“-Plättchen **OFFEN** auf das entsprechende blaue Feld des Spielbretts. Dann legt ihr den Gullfire-Marker darauf.



5 Legt den Heliportmarker (Heliportseite sichtbar) auf das zentrale Feld im Central Park.



6 Mischt die Stadtrandmarker und legt je 1 verdeckt auf jedes Feld mit **?**.



7 Legt die Koffermarker auf ihr passendes Symbol oben rechts auf dem Spielbrett.



8 Legt den Ereignislevelmarker auf das Feld ganz links auf der Ereignislevel-Anzeige am oberen linken Rand des Spielbretts.



9 Stellt das Timerdeck wie folgt zusammen:

- Mischt die 3 roten Timerplättchen und legt sie verdeckt auf das Timer-Feld des Spielbretts.
- Legt das Plättchen **Beeilung** verdeckt auf die roten Timerplättchen.
- Mischt die normalen (schwarzen) Timerplättchen. Im Spiel mit 4/3/2/1 Personen legt ihr 12/11/10/9 davon verdeckt auf das Plättchen **Beeilung**.

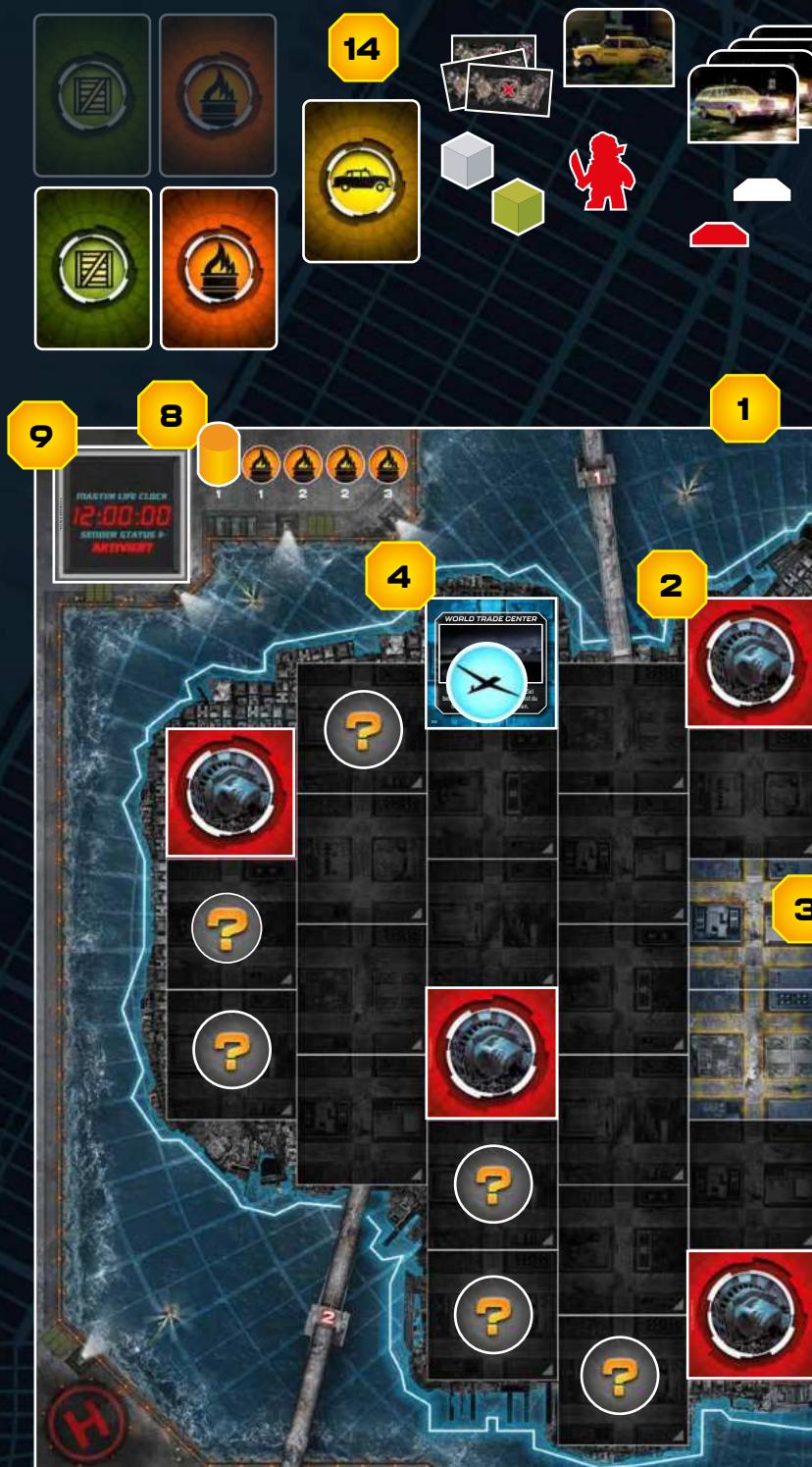


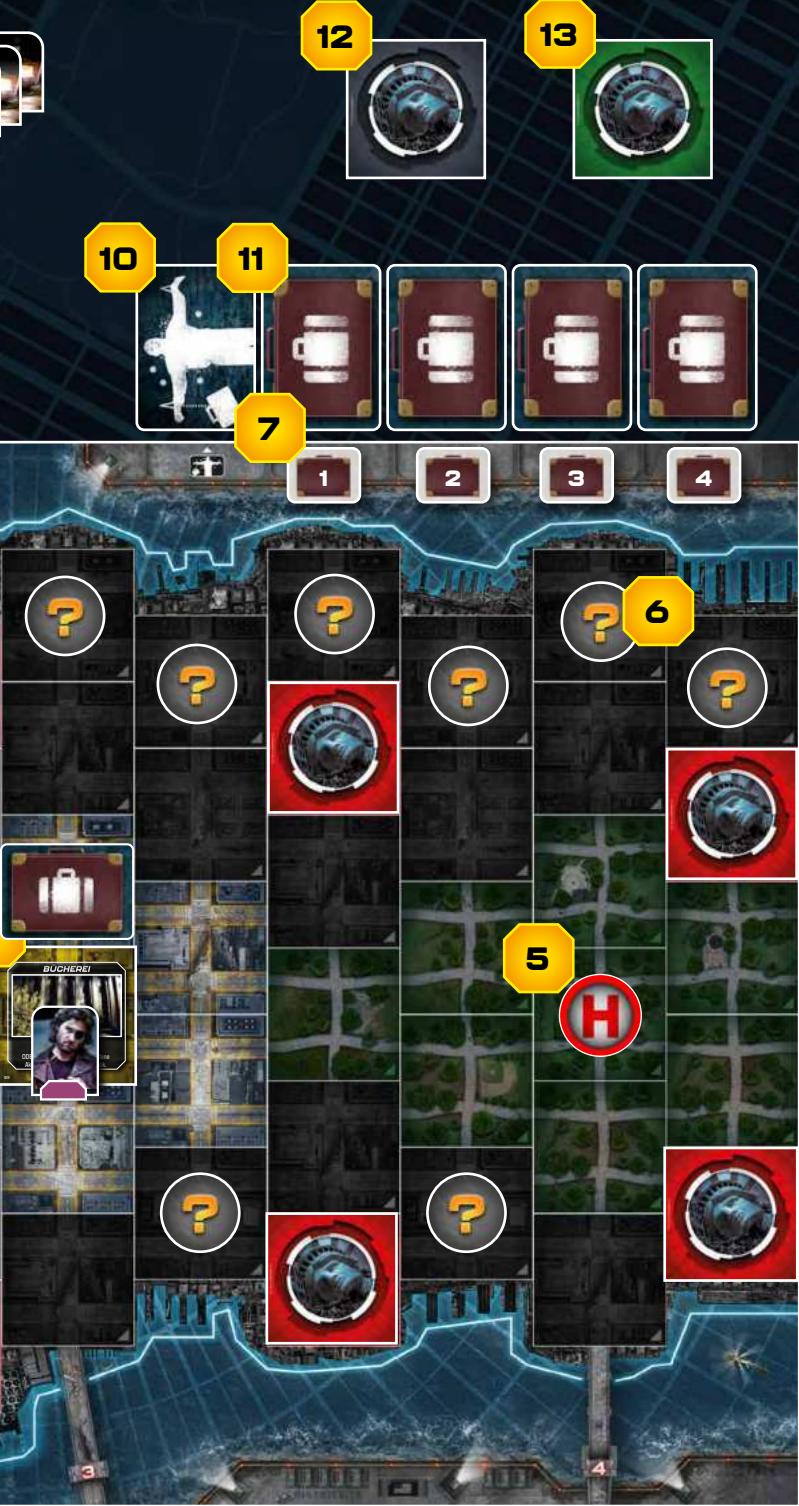
10 Legt die Präsidentenkarte verdeckt oben neben das Spielbrett.



11 Bereitet die Kofferkarten vor:

- Legt die Karten **Armband des Präsidenten** und **Bandkassette** beiseite.
- Mischt die übrigen 3 Karten verdeckt und entfernt dann 1 davon, ohne sie anzusehen.
- Mischt jetzt die übrigen 2 Karten mit den 2 zuvor beiseitegelegten (**Armband des Präsidenten** und **Bandkassette**) und legt 1 verdeckt neben jedes Kofferfeld.





12 Mischt die Stadtplättchen zu einem Stadt-Deck, das ihr verdeckt neben das Spielbrett legt.

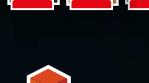
13 Mischt die „Central Park“-Plättchen zu einem „Central Park“-Deck, das ihr verdeckt neben das Spielbrett legt.

14 Bildet neben dem Spielbrett einen allgemeinen Vorrat:

- Die gemischten Gegenstandskarten (lässt daneben Platz für die verdeckt abzulegenden Gegenstandskarten)
- Die gemischten Ereigniskarten (lässt daneben Platz für die verdeckt abzulegenden Ereigniskarten)
- 4 Autokarten
- Munitions- und Gegenstandswürfel
- Gefangene- und Autofiguren
- Straßensperrenmarker
- 4 rote Plastiksockel und 4 weiße Plastiksockel

15 Legt den „New York“-Bogen neben das Spielbrett. Dann:

- Legt den Lärmanzeiger ganz links auf die Lärmanzeige.
- Legt alle 3 Missionswürfel auf die linke Missionsbox.
- Stellt jeden Boss (Aufsteller mit rotem Sockel) auf die entsprechende Abbildung.
- Legt 1 Lebenspunktanzeiger auf das am weitesten rechts liegende Feld der Lebensanzeige jedes Bosses.
- Mischt die „New York“-Aktionskarten zu einem Deck und legt es verdeckt links neben den „New York“-Bogen.
- Legt die 3 „New York“-Spezialaktionskarten mit gesondert bereit (sie kommen erst später ins Spiel).



16

Jeder Heldenspieler:

- Wählt eine Farbe und nimmt die entsprechende Übersichtskarte und 2 Plastiksockel.
- Wählt einen Helden und markiert den Heldenauflsteller mit einem seiner Sockel. Dann legt er den entsprechenden Heldenbogen vor sich und nimmt die Helden-Aktionskarten (seine Startkartenhand).
- Legt seine Start-Heldenkarte neben seinen Heldenbogen.
 - **Snake** und **Maggie** haben je 1 Waffe an ihrem Waffenplatz und legen die angegebene Anzahl Munitionswürfel darauf.
 - **Brain** hat die Brückenskizze 3, die offen in seinem persönlichen Vorrat liegt.
 - **Cabbie** hat das Taxi an seinem Autoplatz und legt seinen Heldenauflsteller darauf.
- Nimmt 3 zufällige Level-Balken mit demselben Muster auf der Rückseite und legt sie verdeckt auf seinen Heldenbogen (deckt damit die entsprechenden Levelplätze ab) und deckt dann sofort den Level-Balken 1 auf;
- Legt seine 3 Spezialaktionskarten mit **✓** gesondert bereit (sie kommen erst später ins Spiel);
- Stellt seine Heldenauflsteller auf den Startort (**Bücherei**) aufs Spielbrett; **Cabbie** stellt stattdessen den Taxiaufsteller mit einem seiner Sockel dorthin.



17

Nehmt im Spiel mit 4/3/2/1 Personen 6/5/4/3 zufällige persönliche Zielkarten von beiden Farben (blau und violett) und mischt die beiden Decks getrennt voneinander. Jeder Spieler zieht 1 verdeckte Karte von jedem Deck, sieht sie sich geheim an (was er jederzeit wieder tun darf) und legt sie dann verdeckt unter seinen Heldenbogen. Legt die übrigen persönlichen Zielkarten als zwei verdeckte Decks (blau und violett) in den allgemeinen Vorrat.

Schließlich bestimmt ihr, wer von euch das Spiel beginnen soll.



Beispielaufbau eines Spielerbereichs (Snake + violett)

AUFBAU DER SPIELREGEL

Dieses Regelheft ist folgendermaßen aufgebaut:

- Der erste Teil, der ab jetzt beginnt, beschreibt die Hauptregeln des Spiels, den Zugablauf, sowie die Sieg- und Niederlage-Bedingungen;
- Der zweite Teil (ab Seite 11) enthält alle besonderen Regeln für die **Helden** (die Spieler) und für **New York** (den Bot);
- Der dritte Teil besteht aus Anhängen, die bestimmte Karten genau beschreiben, sowie aus den Regeln für besonderes Spielmaterial (das während der Gamefound-Kampagne freigeschaltet wurde).

ZUGABLAUF

Die Spieler sind reihum am Zug, bis eine Sieg- oder Niederlage-Bedingung eintrifft.

Jeder Zug besteht aus 2 Phasen, die in dieser Reihenfolge ablaufen:

Heldenphase: Wer am Zug ist, spielt die Rolle seines Helden, führt Aktionen aus und nutzt Gegenstände.

„New York“-Phase: Die anderen Spieler verwalten die Banden von New York, die ihm im Weg stehen, bewegen Feinde, platzieren Straßensperren und decken Timerplättchen auf.

Müssen Entscheidungen für New York getroffen werden, tut dies der Spieler am Zug.

DIE HELDENPHASE

1 - DECKE 1 TIMERPLÄTTCHEN AUF

Wenn du am Zug bist, **darfst** du 1 Timerplättchen aufdecken, um alle deine abgeworfenen Aktionskarten wieder auf die Hand zu nehmen. Wenn du zu Beginn deines Zugs nur noch 1 oder gar keine Aktionskarten mehr auf der Hand hast, **musst** du das tun.

Nachdem du ein Timerplättchen aufgedeckt und alle Aktionskarten zurückgenommen hast, musst du den auf dem Timerplättchen angegebenen Effekt ausführen (*siehe Seite 17 – Timerplättchen aufdecken*).

Die Aktionskarten stellen die Aktionen dar, die du im Spiel ausführen kannst, sowie deine „Lebenspunkte“. Immer wenn du Schaden erleidest, musst du entsprechend viele, zufällig gewählte Aktionskarten aus deiner Hand abwerfen.

Hast du zu Beginn deines Zugs nur noch 1 oder keine Karten mehr auf der Hand, musst du ein Timerplättchen aufdecken und alle deine Karten wieder aufnehmen, du darfst das aber auch davor tun, z. B. wenn du eine Aktion benötigst, die du bereits abgeworfen hast.



Snake beginnt seinen Zug: Er hat keine Aktionskarten mehr auf der Hand, daher muss er 1 Timerplättchen aufdecken, um alle seine abgeworfenen Aktionskarten wieder aufnehmen zu können (1). Das Plättchen besagt, dass er 1 „Wichtiger Ort“-Plättchen seiner Wahl aufdecken soll. Er entscheidet sich, den wichtigen Ort in seiner Nähe aufzudecken (2), um zu sehen, was dort ist.

2 - AKTIONSKARTEN ZUM AUSSPIELEN WÄHLEN

Du wählst 2 Aktionskarten aus deiner Hand und legst sie verdeckt vor dir ab.

Du musst beide Karten wählen, **bevor** du deine erste Aktion ausführst.



Snake wählt 2 seiner 8 Handkarten und legt sie verdeckt vor sich ab.

3 - 1 GESPIELTE AKTIONSKARTE AUSFÜHREN

Du deckst 1 der 2 ausgespielten Aktionskarten auf und führst dann sämtliche Effekte der Karte aus.

Du musst jede Karte **vollständig** ausführen (du darfst also nicht nur einen Teil der Aktion ausführen und einen anderen überspringen). Wenn du die Aktion nicht komplett ausführen kannst, verfallen ihre sämtlichen Effekte – allerdings erzeugt sie weiterhin Lärm (*siehe Seite 16 – Lärm erzeugen*).

WICHTIG: Eine Aktion gilt in folgenden 3 Fällen dennoch als vollständig ausgeführt:

- Wenn du einen freien Ort aufdecken musst, aber alle benachbarten Orte bereits aufgedeckt sind;
- Wenn du überschüssigen Schaden verfallen lassen musst, weil du bereits alle Feinde in Reichweite getötet hast;
- Wenn du deine Bewegung über mehrere Orte beenden musst, weil du ein Auto nimmst (*siehe Seite 14 – Ein Auto erhalten*).

Aktionseffekte können mehrere Fähigkeiten beinhalten, wie Bewegung des Helden, Orte aufdecken, Schaden bei Feinden verursachen und so weiter (*siehe Seite 11 – Effekte der Aktionskarten*).



Oben links auf jeder Aktionskarte, neben dem Namen, zeigt ein Symbol die Effekte der Karte auf einen Blick an:



Bewegung: Du kannst dich auf einen **aufgedeckten Ort** **ODER** auf ein noch verdecktes „Wichtiger Ort“-Plättchen bewegen (also auf ein Feld mit einem Plättchen oder auf eines der Felder um die Bücherei).



Schaden: Du kannst Feinden Schaden zufügen (jedoch nicht anderen Helden). Jeder Angriff hat eine Reichweite. Reichweite 0 bedeutet, dass du nur Feinden auf deinem Ort Schaden zufügen kannst; Reichweite 1 bedeutet, dass du den Schaden zwischen Feinden auf deinem Ort und Feinden auf dazu benachbarten Orten verteilen kannst.



Spezial



Maggie deckt **Ich schlitz dich auf** als ihre erste Karte auf, die Feinden auf ihrem Ort 2 Schaden zufügt. Sie fügt dem Gefangenen dort 1 Schaden zu. Der übrige Schaden kann nicht zugefügt werden, da keine weiteren Feinde in Reichweite sind.

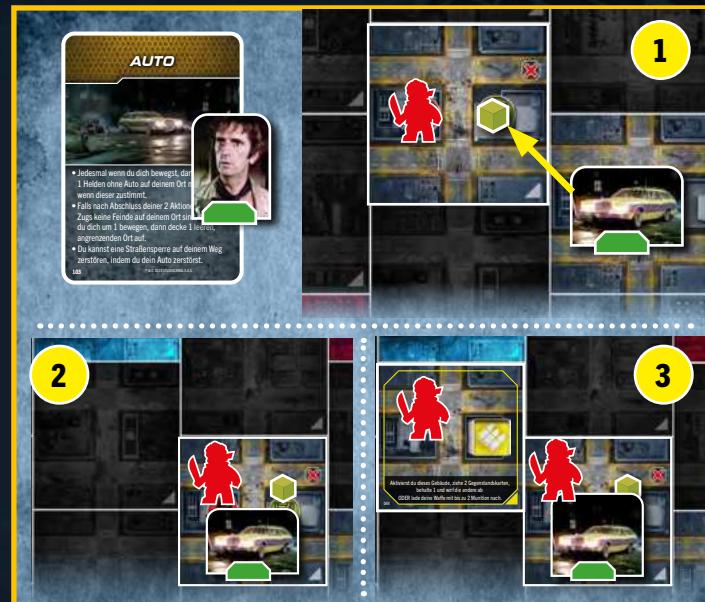
4 - DIE ANDERE AUSGESPIELTE AKTIONSKARTE AUSFÜHREN

Der aktive Spieler deckt seine andere ausgespielte Aktionskarte auf und führt ALLE Effekte darauf aus.

5 - ZUSÄTZLICHE BEWEGUNG MIT AUTO

Hat der aktive Spieler ein Auto und es sind keine Feinde auf seinem Ort, darf er es bewegen wie auf der Karte beschrieben (siehe Seite 14 - **Autos**).

Wenn sich ein Held mit einem Auto bewegt (auch über Aktionskarten), darf er 1 anderen Helden (ohne Auto) mitnehmen, wenn dieser zustimmt.



Brain ist an einem Ort ohne Feinde (1). Er benutzt sein Auto, um sich 1 Ort weiter zu bewegen (2), und deckt einen angrenzenden leeren Ort auf – den oben links – (3).

6 - LÄRM ERZEUGEN UND DIE AUSGESPIELTEN AKTIONSKARTEN ABWERFEN

Jetzt zählt der aktive Spieler die Anzahl der **!**-Symbole auf seinen in diesem Zug ausgeführten Aktionskarten zusammen und verschiebt den „New York“-Lärmanzeiger entsprechend viele Felder nach rechts. Ist das nicht (oder nur zum Teil) möglich: [siehe Seite 19 – Maximal-Lärm](#).

Danach legt der Spieler seine ausgespielten Aktionskarten **verdeckt** auf seinen eigenen Ablagestapel links von seinem Heldenbogen.



Maggie hat die Karten **Sauberer Schuss** und **Beeilung** ausgespielt. Sie berechnet ihren erzeugten Lärm: die erste Karte erzeugt 3 Lärm und die zweite 1 Lärm. Daher schiebt sie den Lärmanzeiger auf dem „New York“-Bogen 4 Felder nach rechts.

7 - SCHADEN DURCH FEINDE IN REICHWEITE ERLEIDEN

Als nächstes muss der aktive Spieler die Menge an Schaden ermitteln, die er von jedem Feind in Reichweite erhält (siehe Seite 18 – **Feinde**) und eine entsprechende Anzahl zufälliger Aktionskarten aus seiner Hand abwerfen (ohne sie den anderen Spielern zu zeigen).

Falls ein Spieler Schaden erhält, der keine Karten auf der Hand hat, ignoriert er diese Anweisung.

Normalerweise fügen dir nur Feinde an deinem Ort Schaden zu, aber einige Bosse oder Gefangenen-Boni lassen Feinde auch von angrenzenden Orten aus schießen.

Zum Glück kannst du Schaden vermeiden:

- Benutze besondere Gegenstände (siehe Seite 14 - Erhalten und Nutzen von Gegenstands- und Waffenkarten);
- Befinde dich auf einem Ort mit **Schutzraum** (siehe Seite 16 - Gebäude);
- Befinde dich hinter einer Straßensperre, die Angriffe von der anderen Seite blockiert (siehe Seite 20 - Straßensperren).



Brain beendet seine Aktion an einem Ort mit 2 Gefangenen. Nun prüft er, ob er in Reichweite von Gegner ist: Die beiden Gefangenen an seinem Ort fügen ihm 2 Schaden zu. Romero, der Reichweite 1 besitzt, trifft ihn ebenfalls mit 2 Schaden. Der Gefangene am angrenzenden Ort hat nicht genug Reichweite, um ihn anzugreifen. Der Duke hat zwar Reichweite 1, kann Brain aber wegen der Straßensperre nicht angreifen. Brain erleidet also 4 Schaden und muss 4 zufällige Handkarten abwerfen, ohne sie den anderen Spieler zu zeigen.

8 - AUFLEVELN

Erfüllt der aktive Spieler alle Voraussetzungen, die auf seinem aktuellen Level-Balken angezeigt sind (sie können sich auf das Töten von Gefangenen beziehen und/oder Abwerfen von Gegenstandskarten), levelt er auf:

- Er entfernt seinen aktuellen Level-Balken und führt den Text aus, den er auf seinem Spielerbogen aufgedeckt hat; dann:
- Dreht er den nächsten Level-Balken um (wenn vorhanden).

Jeder Level verleiht dem Spieler einen Bonus (siehe Seite 15 - Aufleveln und Spezialaktionskarten).



Cabbie beendet seine Aktion und entscheidet sich, 1 Gegenstandskarte abzuwerfen, um einen Gegenstandswürfel auf seinen aktuellen Level-Balken zu legen (1). Da die Voraussetzungen des Balkens jetzt erfüllt sind (2), levelt er auf, wählt eine Spezialaktionskarte, die er auf die Hand nimmt und deckt seinen Level-Balken 3 auf (3).

9 - GEBÄUDE AKTIVIEREN

Wenn ein Gebäude auf dem Ort des aktiven Spielers ist, muss er dessen Effekt aktivieren (siehe Seite 16 - Gebäude).

DIE „NEW YORK“-PHASE

Führt jetzt die Aktionen von New York aus. Falls notwendig, trifft der aktive Spieler anfallende Entscheidungen.

10 - NEW YORKS ERSTE AKTIONSKARTE ABWERFEN UND 1 LÄRM ERZEUGEN

Werft die oberste Karte des „New York“-Decks ab, legt sie offen auf den Ablagestapel von New York (rechts vom „New York“-Bogen). Dadurch wird der Lärmanzeiger 1 nach rechts verschoben (siehe Seite 19 - Lärm).

11 - NEW YORKS NÄCHSTE AKTIONSKARTE AUSFÜHREN (ODER ABWERFEN UND 1 LÄRM ERZEUGEN)

Die jetzt oberste Karte des „New York“-Decks gibt an, ab welchem Stand des Lärmanzeigers sie ausgelöst wird. Hat New York ausreichend Lärm, müsst ihr den Lärmanzeiger um die angegebene Anzahl an Feldern nach links rücken, die Karte aufdecken und der aktive Spieler muss ihre Effekte ausführen.

Hat New York nicht ausreichend Lärm, müsst ihr den Lärmanzeiger stattdessen um 1 Feld nach rechts rücken.

In beiden Fällen wird die oberste Karte „New York“-Decks anschließend offen abgeworfen.



Nach dem Abwerfen der obersten Karte des „New York“-Decks und dem Vorrücken des Lärmanzeigers auf Feld 6, prüft der aktive Spieler die Lärmkosten der jetzt obersten Aktionskarte: New York hat ausreichend Lärm, um sie bezahlen zu können (1), daher rückt er den Lärmanzeiger 4 Felder nach links, deckt die Karte auf und führt deren Effekte aus (2). Anschließend wird die Karte offen abgeworfen (3).

12 - BEWEGE BENACHBARTE FEINDE ZU DEINEM HELDEN

Bewegt alle Feinde auf angrenzenden Orten, die nicht bereits auf einem Ort mit einem Helden sind, aus den angezeigten Richtungen zum aktiven Helden. Die obersten Karte des „New York“-Decks zeigt dabei die Richtungen an, aus denen Feinde kommen können.

Feinde können sich *nicht* durch Straßensperren bewegen. (Sie ignorieren Straßensperren-Symbole auf der Rückseite von „New York“-Karten. Diese sind nur für bestimmte Karteneffekte von New York relevant.)

Ausgetrickste Feinde dürfen sich *in dem Zug, in dem sie ausgetrickst wurden, nicht bewegen*.

Feinde dürfen bei dieser Bewegung *keine Gullydeckel* nutzen.



In seinem Zug werden die Gefangenen vom unten und oben links angrenzenden Ort auf Snakes Ort bewegt, wie es auf der obersten „New York“-Karte angegeben ist.

DAS SPIEL GEWINNEN ODER VERLIEREN

Es gibt 2 Wege, das Spiel zu gewinnen und 1, es zu verlieren. Das Spiel endet **sofort**, wenn eine Sieg- oder Niederlage-Bedingung eintritt.

GEMEINSAMER SIEG

Jede Anzahl Spieler kann gemeinsam gewinnen, wenn sie gleichzeitig auf demselben zu einer Brücke angrenzenden Ort stehen und:

- Beliebige dieser Spieler die Karten **Der Präsident**, **Bandkassette** und die **Skizze der Brücke**, die zur angrenzenden Brücke passt, aufdecken.
- 1 von ihnen (auch das muss nicht der aktive Spieler sein) **1 Bewegungsaktion** auf die Brücke ausführen.

Es ist zum Gewinn *nicht notwendig*, dass ein einziger Spieler alle diese Karten besitzt; es reicht, wenn die Gruppe diese Karten besitzt. Es reicht eine einzelne Bewegung über die Brücke, damit alle Spieler an diesem Ort gewinnen.

Wenn ihr einen gemeinsamen Sieg versucht, aber nicht alle geforderten Karten aufdecken könnt, verdeckt sie wieder und setzt das Spiel fort, wobei die Helden auf dem zur Brücke angrenzenden Ort bleiben.



Snake, Maggie und Brain sind an einem Ort, der an Brücke 3 angrenzt. Snake hat die Karte **Der Präsident** und deckt die **Bandkassette** auf, Brain hat die **Skizze der Brücke 3**. Snake nutzt eine Aktionskarte, um sich zu bewegen, was alle 3 Helden siegreich sein lässt. (Maggie gewinnt auch ohne etwas beizutragen, weil sie am selben Ort ist.) Cabbie ist nicht an diesem Ort und verliert das Spiel.

ALLEINIGER SIEG

Ein einzelner Spieler kann **jederzeit in seinem Zug** alleine gewinnen, wenn:

- Die Karte **Der Präsident** von einem beliebigen Spieler genommen wurde UND/ODER das oberste Plättchen des Timerdecks **rot** ist;
- sein Held **Level 3** erreicht hat; und
- er **seine beiden persönlichen Ziele erfüllt** hat, also die erforderliche Gegenstands- oder Kofferkarte aufdeckt und er an einem bestimmten Ort ist, um aus der Stadt zu fliehen ([siehe Seite 15 - Gullfire-Marker](#), [Seite 15 - Helikoptermarker](#) und [Seite 16 - Stadtrand \(Floß\)-Marker](#)).



Maggie, die Level 3 erreicht hat, will ihre persönlichen Ziele zur Flucht erfüllen: Sie hat die **Falsche Bandkassette** und sie ist an einem Ort mit einem Floßmarker, sowie es ihre Karten vorgeben. Da sie Level 3 erreicht hat und die Präsidentenkarte von Cabbie bereits genommen wurde, kann Maggie ihre Ziele aufdecken und das Spiel alleine gewinnen.

GEMEINSAM VERLIEREN

Alle Spieler verlieren sofort gemeinsam, wenn das rote Timerplättchen aufgedeckt wird, das besagt, dass die Zeit abgelaufen ist und New York gewinnt.

REGELN FÜR HELDEN

EFFEKTE DER AKTIONSKARTEN

BEWEGEN

Aktionssachen erlauben es dem Spieler häufig, seinen Helden zu bewegen. Achtung, einige Aktionssachen erfordern, dass sich dabei keine Feinde auf deinem Ort befinden. Führst du eine solche Karte mit Feinden auf deinem Ort aus, überspringst du alle Effekte der Aktion, du erzeugst aber dennoch ihren Lärm.

Du musst dich entlang einer Straße von deinem Ort zu einem aufgedeckten, angrenzenden Ort oder einem verdeckten „Wichtiger Ort“-Plättchen bewegen. Gibt es auf dieser Straße eine Straßensperre, darfst du dich hier nicht entlang bewegen. **Ausnahme:** Wenn deine Aktion es dir erlaubt, dich zu bewegen und dabei eine Straßensperre auf deinem Weg zu zerstören, drehst du den Straßensperre-Marker um, wodurch die Straße frei wird.

Bei der Bewegung musst du zuerst die Effekte deiner ausgespielten Aktion ausführen. Ist ein Ereignissymbol auf deinem neuen Ort, deckst du danach Ereigniskarten auf ([siehe Seite 17 - Ereigniskarte aufdecken](#)).

Helden und Feinde dürfen sich nicht auf leere Felder bewegen:

Sie dürfen sich nur auf aufgedeckte Orte (Stadt- und „Central Park“-Plättchen), auf die Orte um die **Bücherei** herum und auf „Wichtiger Ort“-Plättchen bewegen. **Ausnahme:** Brücken zur Flucht aus der Stadt.

EINEN ORT AUFDECKEN

Nach der Bewegung darfst du 1 bisher unentdeckten, angrenzenden Ort aufdecken. Das bedeutet: Wenn es angrenzende leere Felder auf dem Spielbrett gibt, wählst du 1 leeres, zu dir angrenzendes Feld, ziehst das oberste Plättchen von einem Deck (Stadt- oder „Central Park“-Deck, je nachdem, welchen Ort du erkundest) und legst es, mit dem kleinen Dreieck nach rechts unten zeigend, auf das Feld. Das darfst du sogar dann tun, wenn eine Straßensperre den Weg zu diesem Ort versperrt. Wenn du einen Ort aufdeckst, lege das auf dem Plättchen angegebene Spielmaterial darauf ([siehe Seite 15 - Plättchen auf dem Spielbrett](#)). Ereignissymbole, falls vorhanden, ignorierst du beim Aufdecken von Plättchen: Sie werden erst ausgeführt, wenn sich ein Held auf diesen Ort bewegt ([siehe Seite 17 - Ereigniskarte aufdecken](#)).

WICHTIG: „Wichtiger Ort“-Plättchen dürfen so nicht aufgedeckt werden! Das geht nur, indem du dich darauf bewegst (oder durch den Effekt eines Timerplättchens).

Willst du einen Stadt-Ort aufdecken, ziehe ein Plättchen vom Stadt-Deck. Willst du einen „Central Park“-Ort aufdecken, ziehe das Plättchen vom „Central Park“-Deck. Gibt es keine angrenzenden leeren Felder, deckst du kein Plättchen auf.

Es gibt mehrere Orte, die bei Spielbeginn bereits aufgedeckt sind: Das **World Trade Center**, die **Bücherei** und die 6 Orte um sie herum.



EIN „WICHTIGER ORT“-PLÄTTCHEN AUFDECKEN

Bewegst du dich auf ein verdecktes „Wichtiger Ort“-Plättchen, decke es auf und führe den auf dem Plättchen beschriebenen Effekt aus. Eins der Plättchen ist das **Lager des Duke**, in dem der Präsident versteckt ist (solltest du ihn befreien, denke daran, dass dadurch **Der Duke** ins Spiel kommt). Die anderen Plättchen haben unterschiedliche Effekte: Sie bringen Bosse ins Spiel, erlauben es einen der vier Koffer zu nehmen oder es kommen Spezialaktionssachen ins „New York“-Deck.



ORT AM STADTRAND AUFDECKEN

Deckst du auf einem Feld mit verdecktem Stadtrandmarker einen Ort auf, musst du diesen Marker aufdecken (er bleibt auf dem Ort): Er fügt dem gerade aufgedeckten Ort ein zusätzliches Symbol hinzu ([siehe Seite 15 - Plättchen auf dem Spielbrett](#)).



SCHADEN ZUFÜGEN

Nutzt du eine Aktionssache und/oder einen Gegenstand, um Schaden zuzufügen, darfst du den Schaden unter allen Feinden in Reichweite aufteilen: „Reichweite 0“ bedeutet, dass du Feinden auf deinem Ort Schaden zufügen kannst, „Reichweite 1“ umfasst zusätzlich alle angrenzenden Orte. Du kannst durch eine Straßensperre hindurch keinen Schaden zufügen (auch die Feinde auf der anderen Seite können dir keinen zufügen).



GEFANGENEN SCHADEN ZUFÜGEN

Gefangene haben normalerweise 1 Lebenspunkt, daher werden sie sofort vom Spielbrett entfernt, sobald sie 1 Schaden erleiden.

Einige „New York“-Aktionssachen können die Lebenspunkte von Gefangenen aber erhöhen. Jedoch behalten Gefangene keinen Schaden zwischen Zügen: Um einen Gefangenen mit mehr als 1 Lebenspunkt zu töten, musst du SÄMTLICHEN benötigten Schaden innerhalb eines Zugs zufügen, um ihn vom Spielbrett zu entfernen, auch wenn das mehrere Aktionssachen oder Gegenstände benötigt.

Als Voraussetzung zum Aufleveln zeigen viele Level-Balken Gefangene an: Sind auf dem aktuellen Level-Balken unverdeckte Gefangenen-Symbole, musst du von dir getötete Gefangene darauf stellen ([siehe Seite 15 - Aufleveln und Spezialaktionssachen](#)). Sind keine Gefangenen-Symbole mehr unverdeckt, legst du getötete Gefangene in den allgemeinen Vorrat zurück.



BOSSEN SCHADEN ZUFÜGEN

Anders als bei Gefangenen bleibt der Schaden, der Bossen zugefügt wird, von Zug zu Zug erhalten. Jeder Boss hat eine eigene Lebensanzeige auf dem „New York“-Bogen. Sobald sein Lebenspunktanzeiger auf unter 1 fällt, kommt der Boss aus dem Spiel. (Eine Ausnahme ist der Duke, der wegen seiner Spezialfähigkeit wieder ins Spiel kommen kann).



Maggie spielt die Aktionskarte **Ich schlüsse dich auf**, um Slag 2 Schaden zuzufügen. Da sie eine Stachelkeule hat, fügt sie dem Boss zusätzlich 4 Schaden zu. Daher versetzt sie Slags Lebenspunktanzeiger insgesamt 6 Felder nach links.

FEINDE AUSTRICKSEN

Wenn du einen Feind austrickst, bewegst du ihn sofort auf einen angrenzenden, aufgedeckten Ort. Du darfst ihn nicht durch eine Straßensperre bewegen. Dort legst du den Feind flach hin: Er kann bis zum Ende des aktuellen Zugs weder angreifen noch sich bewegen. Am Ende deines Zugs, nach der „New York“-Phase, stellst du alle ausgetricksten Feinde wieder aufrecht hin.

Mit einer einzelnen Austricksen-Aktion kannst du mehrere Feinde auf unterschiedliche Orte versetzen.



Brain nutzt seine Karte **Eisernes Pokerface**, um die 3 Feinde auf seinem Ort auszutricksen (2 Gefangene und Romero). Er entscheidet sich, jeden Feind auf einen anderen Ort zu versetzen und legt sie flach hin.



WEITERE SPEZIALEFFEKTE

Es gibt viele weitere Spezialeffekte, durch die man beispielsweise Karten anschauen, sich schneller bewegen oder Ereignisse ignorieren kann. Befolge einfach die Anweisungen der jeweiligen Karte.

ALTERNATIVE FÄHIGKEIT

Wenn du möchtest, kannst du es vermeiden, 1 gespielte Aktionskarte aufzudecken, indem du stattdessen die alternative Fähigkeit auf deinem Heldenbogen nutzt (siehe Seite 16 - Alternative Fähigkeit).

KOFFERKARTEN

EINE KOFFERKARTE ERHALTEN

Es gibt 2 Wege wie du eine Kofferkarte erhalten kannst:

- Nimm dir eine Kofferkarte, wenn du zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zugs an einem Ort ohne Feinde, aber mit Koffermarker bist.
- Stiehl eine Kofferkarte von einem anderen Spieler mithilfe einer Spezialaktionskarte.

Erhältst du eine Kofferkarte, legst du sie verdeckt in deinen persönlichen Vorrat (rechts vom Heldenbogen) und den passenden Koffermarker zurück auf dessen Feld oben rechts auf dem Spielbrett. Denke daran, dass du nicht mehr als 3 Karten gleichzeitig in deinem Vorrat haben darfst (inklusive der Präsidenten-, Koffer- und Gegenstandskarten). Erhältst du eine vierte Karte, musst du sofort eine Karte aus deinem persönlichen Vorrat abwerfen. Du darfst eigene Gegenstands- und Kofferkarten jederzeit ansehen.

EINE KOFFERKARTE VERLIEREN

Es gibt 2 Wege, eine Kofferkarte zu verlieren:

- Du wirfst sie freiwillig aus deinem persönlichen Vorrat ab; oder
- Ein anderer Spieler nutzt eine Spezialaktionskarte, um dich zu bestehlen.

Wirfst du eine Kofferkarte freiwillig ab, musst du:

1. Einen leeren Kofferplatz wählen (also einen Platz mit Koffermarker und ohne Kofferkarte);
2. Die abgeworfene Kofferkarte verdeckt auf diesen Platz legen; und
3. Den passenden Koffermarker an den Ort deines Helden legen, damit andere Helden diesen einsammeln können.

Das **Armband des Präsidenten** kann während des Spiels aufgedeckt werden: wenn das passiert und ein Spieler es verliert, bleibt es für den Rest des Spiels aufgedeckt.



Maggie hat gerade die Kofferkarte **Bandkassette** erhalten, jetzt muss sie 1 Karte aus ihrem persönlichen Vorrat abwerfen, weil dieser übervoll ist (1).



Sie entscheidet sich, auf ihre zuvor erhaltene Kofferkarte zu verzichten, also sucht sie sich einen verfügbaren Kofferplatz oben rechts auf dem Spielbrett aus. Sie sieht, dass Plätze 2 und 3 frei sind (2).



Sie wählt Kofferplatz 2 und legt ihre Kofferkarte verdeckt dort ab (3).

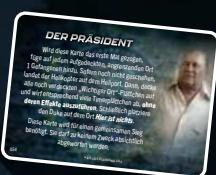


Danach legt sie Koffermarker 2 auf ihren Ort, damit andere Spieler diesen Koffer hier nehmen können, wenn sie sich auf den Ort bewegen (4).

DIE PRÄSIDENTENKARTE

Es gibt 2 Wege, wie du die Karte **Der Präsident** erhalten kannst:

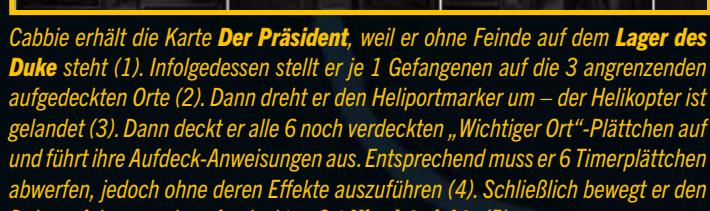
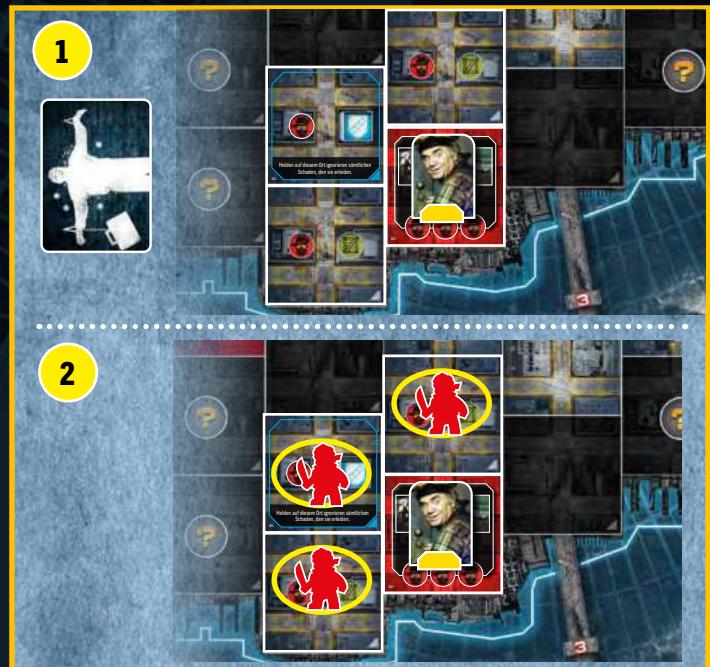
- Nimm dir die Präsidentenkarte, wenn du zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zugs ohne Feinde auf dem Ort **Das Lager des Duke** bist.
- Stiehl die Präsidentenkarte von einem anderen Spieler mithilfe einer Spezialaktionskarte.



Wird die Präsidentenkarte zum ersten Mal im Spiel genommen, muss der aktive Spieler:

1. 1 Gefangenen auf jeden aufgedeckten Ort, der an **Das Lager des Duke** angrenzt, stellen.
2. Den Heliportmarker so drehen, dass er anzeigt: Helikopter ist gelandet (siehe Seite 15 - **Helikoptermarker**).
3. ALLE verdeckten „Wichtiger Ort“-Plättchen aufdecken: Für jeden so aufgedeckten Ort muss er 1 Timerplättchen abwerfen, **ohne dessen Effekt auszuführen**.
4. Den Duke auf den Ort **Hier ist nichts** stellen.

Du musst die Karte **Der Präsident** in deinen persönlichen Vorrat legen. Du darfst sie nicht abwerfen. Doch andere Helden können sie durch die Spezialaktionskarte **Nicht mein Plan** stehlen. Genau wie die **Bandkassette ist Der Präsident** für einen gemeinsamen Sieg zwingend notwendig.



Cabbie erhält die Karte **Der Präsident**, weil er ohne Feinde auf dem **Lager des Duke** steht (1). Infolgedessen stellt er je 1 Gefangenen auf die 3 angrenzenden aufgedeckten Orte (2). Dann dreht er den Heliportmarker um – der Helikopter ist gelandet (3). Dann deckt er alle 6 noch verdeckten „Wichtiger Ort“-Plättchen auf und führt ihre Aufdeck-Anweisungen aus. Entsprechend muss er 6 Timerplättchen abwerfen, jedoch ohne deren Effekte auszuführen (4). Schließlich bewegt er den Duke auf den gerade aufgedeckten Ort **Hier ist nichts** (5).



GEGENSTANDS- UND WAFFENKARTEN

GEGENSTANDSKARTE ERHALTEN

Du kannst Gegenstände auf unterschiedliche Weise erhalten:

- Nimm dir beliebig oft eine Gegenstandskarte, wenn du zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zugs auf einem Ort ohne Feinde mit 1 oder mehr Gegenstandswürfeln bist. Lege dafür je einen der Gegenstandswürfel in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Nimm dir eine Gegenstandskarte, wenn du einen Ort mit **Waffenladen** oder die **Bücherei** aktivierst (*siehe Seite 16 - Gebäude*).
- Nimm dir eine Gegenstandskarte oder stehle sie von einem anderen Helden, indem du bestimmte Aktionskarten nutzt.

Wenn du einen Gegenstand erhältst, ziehe die oberste Karte vom Gegenstands-Deck und lege sie verdeckt in deinen persönlichen Vorrat (rechts von deinem Heldenbogen). Ist das Deck aufgebraucht, werden alle abgeworfenen Gegenstandskarten zu einem neuen Deck gemischt.

Du kannst bis zu 3 Karten in deinem Vorrat haben, dazu zählen **der Präsident**, Koffer- und Gegenstandskarten. Solltest du eine vierte Karte erhalten, musst du sofort eine deiner Karten aus deinem Vorrat abwerfen (gilt auch zum Aufleveln), um Platz zu schaffen. Du darfst deine eigenen Gegenstands- und Kofferkarten jederzeit ansehen.

WICHTIG: Waffen- und Autokarten am Waffen- bzw. Autoplatz sind nicht Teil des persönlichen Vorrats (und zählen daher nicht zu diesem Limit von 3 Karten).

GEGENSTANDSKARTE NUTZEN

Gegenstandskarten kannst du jederzeit in deinem Zug nutzen (du wirfst sie dann sofort ab), außer bei der Ausführung einer Aktionskarte. Es gibt kein Limit für die Anzahl der Gegenstände, die du innerhalb eines Zugs nutzen kannst.

GEGENSTANDSKARTE ABWERFEN

Wenn ein Gegenstand auf irgendeine Weise abgeworfen wird, musst du ihn **verdeckt** auf den Abwurftapel der Gegenstandskarten legen.

WICHTIG: Die Start-Gegenstände der Helden kommen aus dem Spiel, sobald sie abgeworfen werden.

WAFFENKARTEN ERHALTEN UND NUTZEN

Eine Waffenkarte gilt als Gegenstandskarte (wird also verdeckt wie ein anderer Gegenstand aufbewahrt), bis du sie aufdeckst, was du jederzeit tun kannst, außer während der Ausführung einer Aktionskarte.

Dann musst du die Karte offen an deinem Waffenplatz (oben links am Heldenbogen) ablegen. Auf diesem Platz darf immer nur 1 Waffenkarte liegen, wenn dort also bereits eine Waffe liegt und du eine andere ablegen willst, musst du eine bisherige Waffe abwerfen.

Einige Waffen benötigen **Munition**: das ist im Kartentext angegeben. Wenn du eine Waffe mit Munition aufdeckst, legst du sofort so viele Munitionswürfel wie angegeben auf die Karte. Wenn du eine Waffe dieses Typs nutzen willst, musst du Munition wie auf der Karte gezeigt abgeben (die Karte wirfst du nicht ab, auch wenn die Munition aufgebraucht ist).

Andere Waffen benötigen keine Munition und können mehrfach genutzt werden, ohne sie abzuwerfen.

Wenn du eine Waffe nutzt, die Lärm erzeugt, kommt dieser Lärm sofort auf die Lärm anzeigen von New York.

Eine Waffe kann nicht mehr Munition besitzen als die darauf angezeigte Menge.

Einige Waffen können nicht zum Aufleveln ausgegeben werden, wenn sie aufgedeckt wurden.



AUTOS

EIN AUTO ERHALTEN

Du kannst in deinem Zug jederzeit in ein verlassenes Auto steigen: Nimm es dir, wenn sich ein Automarker mit weißen Sockel auf deinem Ort befindet und dort keine Feinde sind. Dazu unterbrichst du deine Bewegung und ersetzt den Sockel des Autos mit einem deiner Farbe. Dann nimmst du dir 1 Autokarte aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie mit deinem Heldenauflsteller darauf oben rechts auf deinen Heldenbogen.



In ihrem Zug findet Maggie ein verlassenes Auto und entscheidet sich, es zu nehmen (1). Sie nimmt 1 Autokarte aus dem Vorrat und legt sie mit ihrer Figur darauf an ihren Autoplatz (2). Dann ersetzt sie den weißen Plastiksockel des Autos an ihrem Ort durch einen in ihrer Farbe (3). Solange sie dieses Auto besitzt, stellt die Autofigur ihren Standort auf dem Spielbrett dar.

EIN AUTO NUTZEN

Ein Auto verleiht seinem Besitzer mehrere Fähigkeiten:

- Du kannst bei jeder Art der Bewegung 1 anderen Helden (ohne Auto) von deinem Ort ohne zusätzliche Kosten mitnehmen, wenn dieser zustimmt.

- Du kannst in deinem Zug ein Auto abwerfen, um dich durch eine Straßensperre zu bewegen, was diese zerstört ([siehe Seite 20 – Straßensperren](#)).
- Du kannst in deinem Zug (nach dem Ausführen deiner Aktionskarte) ein Auto nutzen, um eine zusätzliche Bewegung auszuführen.

EIN AUTO VERLIEREN

Du kannst ein Auto verlieren:

- Nutzt du ein Auto zur Bewegung durch eine Straßensperre, wird es dadurch zerstört ([siehe Seite 20 – Straßensperren](#)).
- Du kannst es jederzeit zurücklassen: Stelle das Auto auf deinen aktuellen Ort und ersetze seinen Farbsockel durch einen weißen. Verlässt **Cabbie** sein **Taxi**, entfernt er es jedoch aus dem Spiel.



GULLFIRE-MARKER

Die Gullfire ist eine Möglichkeit, die Stadt zu verlassen, indem du sie mit dem entsprechenden persönlichen Ziel nutzt. Bei Spielbeginn wird das Gullfire-Plättchen auf das World Trade Center gelegt. Im Spiel kann New York die Gullfire zerstören, was Spieler daran hindert, mit ihr einen alleinigen Sieg zu erringen.



HELIKOPTERMARKER

Der Helikopter ist eine Möglichkeit, die Stadt zu verlassen, indem du ihn mit dem entsprechenden persönlichen Ziel nutzt. Bei Spielbeginn wird dieser Marker mit der Heliport-Seite nach oben auf den mittleren Ort des **Central Parks** gelegt. Er kann durch Gegenstände und/oder das Aufdecken bestimmter Timerplättchen auf andere Orte des Central Parks (aufgedeckt oder verdeckt) bewegt werden.

Wenn die Karte **Der Präsident** genommen wird oder wenn das Plättchen **Beeilung** vom Timerdeck aufgedeckt wird, muss der Heliport umgedreht werden: Der Helikopter ist gelandet. Spieler mit einem entsprechenden persönlichen Ziel können ihn nutzen, um das Spiel zu gewinnen.



HELIPORT



GELANDETER HELIKOPTER

AUFLEVELN UND SPEZIALAKTIONSKARTEN

Im Spiel kannst du deinen Helden aufleveln, indem du alle auf dem aktuellen Level-Balken gezeigten Voraussetzung (Anzahl getöteter Gefangener, Anzahl Gegenstandswürfel) erfüllst:

- **Getötete Gefangene:** Tötest du Gefangene, stellst du sie auf den Level-Balken (noch nicht in den allgemeinen Vorrat zurück).
- **Gegenstände:** Wirf vor dem Aufleveln Gegenstandskarten ab (aus deinem persönlichen Vorrat oder von deinem Waffenplatz), um für jede davon 1 Gegenstandswürfel auf deinen Level-Balken zu legen.

Am Ende deiner Heldenphase (vor dem Aktivieren von Gebäuden) musst du aufleveln, wenn du alle Voraussetzungen deines aufgedeckten Level-Balkens erfüllst. Du entfernst den Level-Balken und legst die Gefangenen

und Gegenstandswürfel darauf in den allgemeinen Vorrat. Führe dann den Text aus, der auf deinem Spielerbogen sichtbar geworden ist.

Es gibt beim Aufleveln verschiedene Arten von Effekten:

- **LEVEL 1:** Du wählst 1 deiner Spezialaktionskarten (zu Spielbeginn bereitgelegt) und nimmst sie sofort auf die Hand.
- **LEVEL 2:** Du wählst 1 deiner Spezialaktionskarten (zu Spielbeginn bereitgelegt) und nimmst sie sofort auf die Hand. Dann wählst du 1 „Persönliche Ziele“-Deck (das blaue oder violette) und legst dein entsprechendes persönliches Ziel verdeckt dazu. Danach siehst du dir dieses Deck an und nimmst dir davon eine Karte (auch die alte ist erlaubt) und legst sie als neues persönliches Ziel unter deinen Heldenbogen.
- **LEVEL 3:** Du wählst 1 „Persönliche Ziele“-Deck (das blaue oder violette) und legst dein entsprechendes persönliches Ziel verdeckt dazu. Danach siehst du dir dieses Deck an und nimmst dir davon eine Karte (auch die alte ist erlaubt) und legst sie als neues persönliches Ziel unter deinen Heldenbogen.

Außerdem drehst du deinen nächsten Level-Balken um, was neue Voraussetzungen anzeigt.

Es ist nicht erlaubt, mehr als 1x pro Zug aufzuleveln.

Wenn du einen Gefangenen tödest, der ein Auto hat, nimmst du dir 1 Gefangenen aus dem allgemeinen Vorrat und stellst ihn auf deinen Level-Balken.

PLÄTTCHEN AUF DEM SPIELBRETT

PLÄTTCHEN-TYPEN



STADTPLÄTTCHEN: Sie stellen die Straßen New Yorks dar. Sie werden nur auf die schwarzen Felder des Spielbretts gelegt.



„CENTRAL PARK“-PLÄTTCHEN: Sie stellen die gefährlichen Bereiche im Central Park dar. Sie werden nur auf die grünen Felder rechts auf dem Spielbrett gelegt.



„WICHTIGER ORT“-PLÄTTCHEN: Diese Plättchen sind die Orte, an denen sich **Der Präsident**, die Koffer und die verschiedenen Bosse befinden. Anders als andere Plättchen können diese nur aufgedeckt werden, wenn sich ein Held darauf bewegt, wenn ein Held die Präsidentenkarte erhält oder als Ergebnis einiger Timerplättchen. Das Plättchen wird umgedreht und dessen Anweisungen befolgt.



BÜCHEREI: Ein Held, der seinen Zug auf der Bücherei beendet, darf sie aktivieren, um entweder 1 Gegenstandskarte zu ziehen oder um 1 zufällige, abgeworfene Aktionskarte wieder auf die Hand zu nehmen.



WORLD TRADE CENTER: Legt hier zu Spielbeginn den Gullfire-Marker hin ([siehe diese Seite - Gullfire-Marker](#)).

SYMBOLIK

Die meisten Plättchen zeigen mehrere Symbole. Jedes Symbol hat einen anderen Effekt:



Das Gullydeckel-Symbol erlaubt es Feinden (und einigen Helden mit Spezialaktionskarten), auf einen anderen Ort mit Gullydeckel-Symbol zu ziehen, als ob die Orte angrenzend zueinander sind.



Sobald dieses Symbol aufgedeckt wird: Stelle einen Gefangenen auf diesen Ort.



Sobald du ein Timerplättchen mit diesem Symbol aufdeckst oder du einen Ort mit diesem Symbol betrittst: Decke so viele Ereigniskarten auf, wie der aktuelle Ereignislevel anzeigt.



Sobald dieses Symbol aufgedeckt wird: Stelle eine Autofigur mit rotem Plastiksockel auf diesen Ort (der Sockel zeigt an, dass sich im Auto ein Gefangener befindet).



Sobald dieses Symbol aufgedeckt wird: Lege 1 Gegenstandswürfel auf diesen Ort.



Sobald dieses Symbol aufgedeckt wird: Lege eine Straßen sperre offen auf die entsprechende Straße (das blockiert sie!).

GEBAUDE

Einige Plättchen zeigen ein Gebäude. Auf diesen Plättchen ist ihr Effekt kurz beschrieben:



CHIRURGIE: Ein Held, der seinen Zug auf diesem Plättchen beendet, darf es aktivieren, um bis zu 2 abgeworfene Aktionskarten seiner Wahl wieder auf die Hand zu nehmen.



WAFFENLADEN: Ein Held, der seinen Zug auf diesem Plättchen beendet, darf es aktivieren und hat dann die Wahl:

- Entweder er zieht 2 Gegenstandskarten, behält davon 1 seiner Wahl und wirft die andere ab
- oder er lädt seine Waffe mit bis zu 2 Munition nach.
Eine Waffe kann nicht mehr Munition haben als die darauf angezeigte Menge!



SCHUTZRAUM: Ein Held auf diesem Plättchen ignoriert sämtlichen Schaden, den er erleidet.

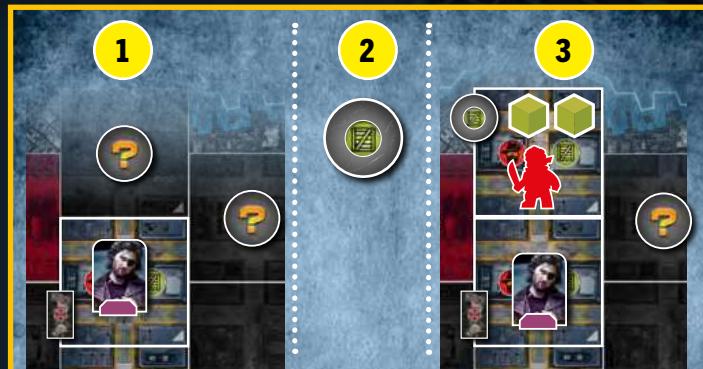
STADTRAND (FLOSSI)-MARKER



Bei der Spielvorbereitung werden Stadtrandmarker verdeckt auf leere Felder entlang der Uferlinie gelegt. Deckst du auf einem Feld mit einem Stadtrandmarker einen Ort auf, musst du den Marker aufdecken und darauf legen.



Falls er ein Floß-Symbol zeigt, befindet sich hier ein Floß, durch das mit dem entsprechenden persönlichen Ziel ein alleiniger Sieg errungen werden kann.



Snake will einen Ort mit Stadtrandmarker aufdecken (1). Nachdem er das Plättchen umgedreht hat, dreht er den Marker um: Ein Gegenstandssymbol wird sichtbar (2). Daher legt er insgesamt 1 Gefangenen und 2 Gegenstandswürfel auf den Ort. Der Stadtrandmarker bleibt bis zum Spielende offen hier liegen (3).

LÄRM ERZEUGEN

Du erzeugst Lärm in Höhe der Anzahl der **!**-Symbole auf deinen beiden aufgedeckten Aktionskarten (sowie den Lärm durch deine Waffe oder Ereigniskarten). Schiebe den Lärmanzeiger auf der „New York“-Lärmanzeige entsprechend viele Felder nach rechts (siehe Seite 19 - Lärm).

ALTERNATIVE FÄHIGKEIT (1X PRO ZUG)

Alle Helden haben oben auf ihrem Spielerbogen eine alternative Fähigkeit, die sie **ein Mal** in ihrem Zug ausführen können.

Du kannst diese Fähigkeit nutzen und 2 Lärm erzeugen, anstatt 1 deiner ausgespielten Aktionskarten aufzudecken: Entweder, um 2 Schaden auf deinem Ort zuzufügen (Reichweite 0) oder um dich 1 zu bewegen und dann einen leeren, angrenzenden Ort aufzudecken. Die nicht aufgedeckte Aktionskarte wirfst du wie üblich ab (ohne sie den anderen Spielern zu zeigen und ohne Lärm zu erzeugen).

Du darfst jederzeit deine eigenen abgeworfenen Aktionskarten ansehen.

SCHADEN ERLEIDEN

Wenn du Schaden durch Feinde erleidest, musst du, wenn möglich, entsprechend viele **zufällige** Aktionskarten abwerfen.

Deine Kartenhand kann aufgebraucht sein: Dann kannst du bis zu deinem nächsten Zug keinen Schaden mehr erleiden. Im nächsten Zug musst du ein Timerplättchen aufdecken, um alle deine abgeworfenen Aktionskarten wieder auf die Hand zu nehmen.

Du darfst jederzeit deine eigenen abgeworfenen Aktionskarten ansehen.



EREIGNISKARTE AUFDECKEN

Immer wenn du auf ein Ort mit einem Ereignissymbol kommst, auch wenn dort bereits ein Ereignis ausgelöst wurde, musst du deine aktuelle Aktion komplett ausführen und anschließend so viele Ereigniskarten aufdecken wie durch das aktuelle Ereignislevel angegeben (die Zahl, die unter der aktuellen Position des Ereignislevelmarkers oben links auf dem Spielbrett sichtbar ist). Du musst alle Karten nacheinander ausführen. Ist das Ereignisdeck aufgebraucht, mische alle abgeworfenen Ereigniskarten zu einem neuen Deck.

Im Timerdeck gibt es Plättchen, die den Ereignislevelmarker bewegen und den aktiven Spieler zwingen, sofort Ereigniskarten aufzudecken.

TIMERPLÄTTCHEN AUFDECKEN

Es gibt 4 Fälle, in denen ein Timerplättchen aufgedeckt wird:

- Zu Beginn deines Zugs, wenn du freiwillig (oder gezwungen) deine abgeworfenen Aktionskarten zurücknehmen willst.
- Wenn du bestimmte „New York“-Aktionskarten ausführst.
- Wenn die Karte **Der Präsident** erstmals genommen wird (siehe Seite 13 - *Die Präsidentenkarte*).
- Wenn der letzte Missionswürfel aufgrund des Maximal-Lärms zur rechten Box verschoben wird (siehe Seite 19 - *Maximal-Lärm*).

Egal wodurch ein Timerplättchen aufgedeckt wird, der aktive Spieler muss den darauf beschriebenen Effekt ausführen.

Wichtig: Wenn du ein Timerplättchen aufdeckst, um abgeworfene Karten wieder auf die Hand zu nehmen, musst du diese Karten nehmen, **BEVOR** du den Effekt des Timerplättchens ausführst.

*Zwei von 3 roten Timerplättchen haben keinen Effekt. Wird das dritte gezogen, endet das Spiel; New York gewinnt und alle Spieler verlieren (siehe Seite 10 - *Gemeinsam verlieren*).*

Wenn die Karte **Der Präsident** das erste Mal von jemandem genommen wird, muss der aktive Spieler so viele Timerplättchen **abwerfen** (nicht aufdecken), wie auch „Wichtiger Ort“-Plättchen aufgedeckt werden müssen. In diesem Fall werden die Effekte der abgeworfenen Plättchen ignoriert (außer von dem rote Plättchen, das die gemeinsame Niederlage hervorruft).

PLÄTTCHEN BEEILUNG

Vor den roten Timerplättchen kommt das Plättchen **Beeilung**. Dieses Plättchen muss sofort aufgedeckt werden, wenn es oben auf dem Timerstapel auftaucht. Es sorgt dafür, dass der Heli kommt und dass Spieler, die Level 3 erreicht haben, ihren alleinigen Sieg erringen können, auch wenn **Der Präsident** noch nicht genommen wurde.

Wird ein Timerplättchen durch New York aufgedeckt, muss der aktive Spieler es ausführen (also der Spieler, der seine Heldenphase direkt vor diesem Aufdecken hatte).



Snake bewegt sich auf einen Ort mit einem Ereignissymbol, daher prüft er den aktuellen Ereignislevel: Der passende Marker zeigt einen Ereignislevel von 2 an, daher muss er 2 Ereigniskarten ziehen, die er nacheinander ausführt.

REGELN FÜR NEW YORK

FEINDE

Es gibt 2 Arten von Feinden im Spiel: Gefangene und Bosse. Bezieht sich eine Fähigkeit oder Regel auf Feinde, gilt sie sowohl für Gefangene als auch für Bosse.



GEFANGENE

Gefangene sind eure häufigsten Feinde in New York. Sie haben normalerweise 1 Lebenspunkt, können sich um 1 bewegen und fügen auf ihrem Ort 1 Schaden zu (Reichweite 0).

Im Spielverlauf kann New York Spezialaktionskarten nutzen, um die Eigenschaften der Gefangenen zu verstärken (z. B. schnellere Bewegung oder mehr Schaden auf größere Distanz), solange diese Karten im Spiel sind. Gefangene können auch Autos erhalten (was die Lebenspunkte des Gefangenen um 1 erhöht).

Zu beachten ist, dass Gefangene erlittenen Schaden zwischen Zügen nicht behalten, daher muss ein Gefangener mit 2 Lebenspunkten diese 2 Schaden im selben Zug erleiden, um getötet zu werden, sonst hat er danach wieder 2 Lebenspunkte (*siehe Seite 11 - Gefangen Schaden zufügen*).

Das Spiel enthält 40 Gefangene. Wenn sie aus irgendeinem Grund zur Neige gehen, erhält New York stattdessen 1 Lärm pro Gefangenen, der nicht platziert werden kann. Immer, wenn es eine Wahl gibt, muss der aktive Spieler wählen, wohin er die letzten verfügbaren Gefangenen stellt.

BOSSE

Bosse sind besonders wichtige Gefangene New Yorks. Sie kommen ins Spiel, sobald bestimmte „Wichtiger Ort“-Plättchen aufgedeckt werden. Dann stellt der aktive Spieler die Bossfigur sofort auf diesen Ort.

Jeder Boss hat besondere Werte bei Schaden und Reichweite, eine eigene Fähigkeit (auf dem „New York“-Bogen abzulesen) und – im Gegensatz zu Gefangenen – behält er seinen erlittenen Schaden zwischen den Zügen mittels einer Lebensanzeige.

Hinweis: *Romero und Slag haben beide einen Koffer. Wenn sie getötet werden, entfernt man ihre Figur aus dem Spiel und legt den zugehörigen Koffermarker auf den Ort, auf dem sie gestorben sind.*

Hinweis: *Bosse (und Gefangene) können Koffer auf dem Spielbrett nicht aufnehmen.*



AUTOS FÜR GEFANGENE

EIN GEFANGENER ERHÄLT EIN AUTO

Ein Auto kommt ins Spiel, wenn es einem Gefangenen gehört. (Stirbt dieser, wird das Auto zurückgelassen.)

Ein Gefangener nimmt sich ein Auto von seinem Ort, sobald sich keine Helden auf seinem Ort befinden.

Sobald ein Gefangener sich ein Auto nimmt, stoppt er seine Bewegung. Der weißen Plastiksockel des Autos wird dann durch einen roten ersetzt und die Gefangenefigur zurück in den Vorrat gelegt.

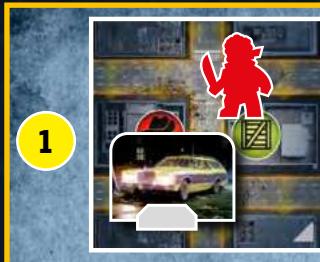
Ein Gefangener mit Auto hat eine um 1 erhöhte Bewegung und seine Lebenspunkte erhöhen sich um 1.

Ein Gefangener mit Auto darf keine Gullydeckel nutzen.

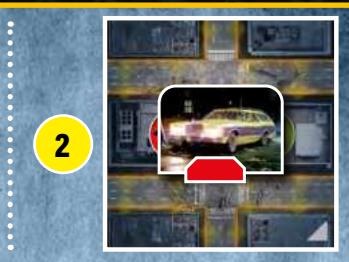
Ein Gefangener mit Auto kann ausgetrickst werden.

Ein Boss kann weder ein Auto erhalten noch mit einem bewegt werden.





1



2

Ein Gefangenener bewegt sich auf einen Ort mit einem zurückgelassenen Auto (1). Der aktive Spieler ersetzt den weißen Sockel des Autos auf dem Ort des Gefangenener durch einen roten für New York (2) und legt die Gefangenenerfigur wieder in den allgemeinen Vorrat zurück. Solange er das Auto besitzt, sind die Bewegung des Gefangenener sowie seine Lebenspunkte um 1 erhöht.

EIN GEFANGENER NUTZT EIN AUTO

Wenn sich ein Gefangenener mit einem Auto bewegt, erhält er 1 zusätzlichen Bewegungspunkt und kann einen anderen Gefangenener, auf dessen Feld kein Held ist, auf seinem Weg mitnehmen.

Wenn sich ein Gefangenener mit einem Auto bewegt, bewegt er sich immer über die schnellste Strecke zum aktiven Spieler, auf der er einen anderen Gefangenener mitnehmen könnte, wenn möglich (über Gleichstände entscheidet der aktive Spieler).

EIN GEFANGENER VERLIERT EIN AUTO

Wenn ein Gefangenener mit einem Auto gezwungen ist, durch eine **Straßensperre** zu fahren, wird das Auto entfernt und die Straßensperre ist zerstört (Marker umdrehen) (siehe Seite 20 - **Straßensperren**). Stellt 1 Gefangenenerfigur auf das Feld, auf das sich der Gefangenener gerade bewegt hat.

Ein Gefangenener mit einem Auto hat 1 zusätzlichen Lebens- und Bewegungspunkt. Wenn er **stirbt**, ersetzt man den roten Sockel des Autos durch einen weißen, was zeigt, dass das Auto verlassen ist.

! LÄRM

Lärm schreckt die Banden New Yorks auf. Das bedeutet, Lärm wird auf verschiedene Weisen erzeugt und in der „New York“-Phase ausgegeben, um New Yorks Aktionen auszuführen.

Lärm wird auf folgende Weisen erzeugt:

- Durch die Aktionskarten eines Spielers (siehe Seite 16 - **Lärm erzeugen**).
- Durch das Nutzen bestimmter Waffen von Spielern.
- Durch den Beginn der „New York“-Phase wird die erste „New York“-Aktionskarte abgeworfen und 1 Lärm erzeugt (siehe Seite 9 - **Die „New York“-Phase**).
- Durch eine Aktionskarte, deren Lärmkosten New York nicht bezahlen kann, wodurch sie abgeworfen und 1 Lärm erzeugt wird (siehe Seite 9 - **Die „New York“-Phase**).
- Durch Ereigniskarten, die Lärm erzeugen.

In der „New York Phase“ wird – nach dem Abwerfen der ersten Karte – die nächste Karte oben auf dem „New York“-Deck ausgelöst, wenn der

Lärmanzeiger ausreichend hoch steht (siehe Seite 9 - **New Yorks nächste Aktionskarte ausführen (oder abwerfen und 1 Lärm erzeugen)**).

MAXIMAL-LÄRM

Falls New York Lärm erhält, aber der Lärmanzeiger bereits auf der höchsten Position der Anzeige ist (New York also 10 Lärm hat), bewege stattdessen pro überschüssigem Lärm 1 Missionswürfel von der linken zur rechten Box. Falls keine Missionswürfel mehr in der linken Box mehr sind, decke **1 Timerplättchen auf und bewege den Lärmanzeiger wieder auf die unterste Position (0 Lärm)**, dann lege alle Missionswürfel wieder auf die linke Box. Nachdem der Lärmanzeiger auf die niedrigste Position verschoben wurde, erhält New York eventuellen weiteren Lärm wie üblich.

SCHADEN BEI HELDEN VERURSACHEN

In der Heldenphase greifen Feinde in Reichweite immer den Helden des aktiven Spielers an. Zu beachten ist, dass Feinde hinter Straßensperren keinen Schaden verursachen können. Wenn dein Held Schaden erhält, musst du entsprechend viele Aktionskarten aus deiner Hand abwerfen, wenn möglich (siehe Seite 16 - **Schaden erleiden**).

Normalerweise haben Gefangene Reichweite 0, doch einige „New York“-Spezialaktionskarten erhöhen diese Reichweite auf 1.

MISSIONSWÜRFEL

Bei Spielbeginn hat New York 4 Missionswürfel auf der linken Box des „New York“-Bogens. Im Spiel können diese Marker von der linken auf die rechte Box bewegt werden, was durch einige „New York“-Aktionskarten geschieht oder wenn New York keinen weiteren Lärm mehr erhalten kann (siehe **Maximal-Lärm auf dieser Seite**). Liegen alle Missionswürfel auf der rechten Box, muss der aktive Spieler 1 Timerplättchen aufdecken, dann alle Missionswürfel zur linken Box zurücklegen.

FEINDE BEWEGEN

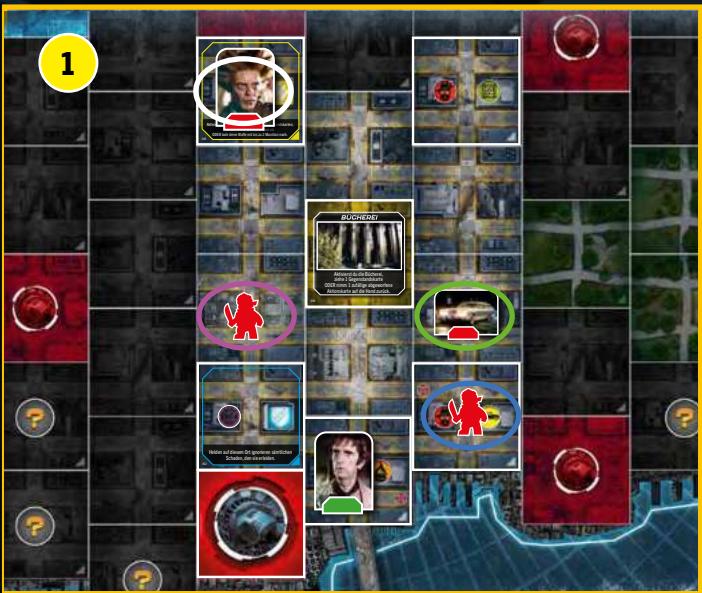
Immer wenn New York einen Feind bewegt, muss dieser, falls nicht anders angegeben, sich in Richtung des aktiven Helden bewegen. Falls mehrere Feinde bewegt werden, folgt New York diesen Prioritäten:

- Feinde, die den Ort des Helden erreichen können (auch Gullydeckel gelten, weil Orte mit Gullydeckel für die Bewegung als angrenzend zueinander gelten) (siehe Seite 16 - **Symbolik**); bei Gleichstand:
 - Feind mit höherem Bewegungswert; dann
 - Ein Gefangenener mit Auto; dann
 - Bosse (der mit höherer Bewegung hat Vorrang); dann
 - Gefangene
- Feinde, die den Ort des Helden erreichen können (bei Gleichstand folgt der obrigen Reihenfolge)

Besteht immer noch Gleichstand, wählt der aktive Spieler den Feind.

WICHTIG: Feinde im Kampf – also Feinde, auf deren Ort ein Held steht – werden nicht durch „New York“- oder Ereigniskarten bewegt.

Brain bewegt sich auf einen Ort mit einem Ereignissymbol. Da der Ereignislevel bei 1 ist, deckt er 1 Ereigniskarte auf: Es ist **Der Duke**, wodurch New York bis zu 3 Feinde bewegt. Die Situation auf dem Spielbrett sieht kompliziert aus, doch der aktive Spieler löst sie, indem er diesen Prioritäten folgt:



Es sind 4 Feinde im Spiel: 1 Gefangenener (blau markiert: Bewegung 1, in Entfernung 1), 1 Gefangenener (violett markiert: Bewegung 1, in Entfernung 2), 1 Gefangenener mit Auto (grün markiert: Bewegung 2, in Entfernung 2) und Romero (weiß markiert: Bewegung 2, in Entfernung 4 – doch da er auf einem Gullydeckel steht und auf dem Ort angrenzend zu Brain ein Gullydeckel ist, beträgt die Entfernung dadurch nur 2). Es können also alle Brains Ort erreichen.



Für die Bewegung der Feinde gilt laut der Gleichstandsregelung folgende Reihenfolge: grün, weiß (Romero), blau, violett.

Zuerst bewegt sich der Gefangenene mit dem Auto (grün). Es gibt 2 Wege, Brain zu erreichen, aber er bewegt sich über den Ort mit einem Gefangenenen (blau), den er mitnimmt. Dadurch sind grün und blau auf Brains Ort.



Bei den 2 übrigen Feinden liegt die Priorität beim Boss, also bewegt sich Romero über den Gullydeckel, um Brains Ort zu erreichen.



Zuletzt bewegt sich der violette Gefangenene. Hier gibt es 2 gleichrangige Wege. Der aktive Spieler entscheidet sich für einen davon und bewegt den Feind auf den oben links angrenzenden Ort.

KARTEN AUFS „NEW YORK“-DECK ZURÜCKLEGEN

Falls zu einem beliebigen Zeitpunkt der „New York“-Phase nur noch 1 Karte im „New York“-Deck ist, muss der aktive Spieler **alle „New York“-Aktionskarten mischen (egal ob im Spiel, als Gefangenenen-Bonus ausgelegt, oder abgelegt)**, um daraus ein neues Deck zu bilden.

STRASSENSPERREN

Straßensperren werden in 2 Fällen platziert:

- Wenn ein Ort mit einem aufgedeckt wird, wird eine Straßen sperre auf dieses Symbol gelegt.

- Wenn eine Karte einem Ort eine Straßensperre hinzufügt, muss die Straßensperre auf die Straße gelegt werden, die der mit  markierten Straße auf der Rückseite der obersten Karte des „New York“-Decks entspricht.

Straßensperren müssen immer offen hingelegt werden (die Seite mit der Straßensperre oben).

Wird eine Straßensperre zerstört, dreht man den Marker um. Zerstörte Straßensperren gelten als freie Straßen, bleiben aber auf dem Spielbrett, damit die Spieler im weiteren Spielverlauf nachvollziehen können, dass sie alle Straßensperren korrekt platziert hatten.

Falls eine Straßensperre auf eine Position gelegt werden soll, wo bereits eine ist, ignoriert man die Aktion. Falls die Straßensperre auf eine Position gelegt werden soll, wo bereits eine zerstörte Straßensperre ist, dreht man diesen Marker einfach um.

Sollte eine Straßensperre auf eine sinnlose Position gelegt werden (am Flussufer oder am Spielbrettrand), ignoriert dies. Eine Straßensperre kann aber vor Brücken gelegt werden, was die normale Bewegung auf diese Brücke verhindert.



AUFGEDECKT



VERDECKT

SPEZIALAKTIONSKARTEN

Bei Spielbeginn werden die 3 „New York“-Spezialaktionskarten neben das Spielbrett gelegt. Durch das Aufdecken bestimmter „Wichtiger Ort“-Plättchen werden diese Karte ins „New York“-Deck gemischt (**ins aktive Deck, nicht in den Ablagestapel**). Jede dieser Karten bietet den Gefangenen einen besonderen Bonus. Wenn sie ausgeführt werden, legt sie oberhalb des „New York“-Bogens ab, sodass man den Bonus gut sehen kann.

Jede Bonuskarte verstärkt die Eigenschaften aller Gefangenen im Spiel (auch die von Gefangenen mit Auto). Zu beachten ist, dass Gefangene mit 2 Lebenspunkten keinen erlittenen Schaden zwischen den Zügen behalten, daher müssen sie im selben Zug 2 Schaden erleiden, um getötet zu werden.

Es können mehrere Aktionskarten mit Gefangen-Boni gleichzeitig ausliegen.



In diesem Beispiel wird die „New York“-Spezialaktionskarte als Gefangen-Bonuskarte ausgespielt, was die Lebenspunkte der Gefangenen um 1 erhöht.

HARTE VARIANTE

Bereitet das Spiel wie üblich vor, jedoch mit einer oder beiden dieser Änderungen:

- entfernt 1 zusätzliches schwarzes Timerplättchen;
- entfernt 10 Gefangene (ihr spielt also mit 30 statt 40);

ANHANG A - DETAILLIERTE KARTENERKLÄRUNGEN



KOMM SCHON

Wenn du dich durch den Effekt dieser Karte bewegst, ignoriert du Straßensperren und alle anderen Effekte zwischen dir und deinem Zielort.



- **ICH GEB DIR DECKUNG**
- **LASS MICH NACHDENKEN**
- **KLEINES PÄUSCHEN**

Es ist nicht erlaubt, genau diese Karte wieder auf die Hand zu nehmen, wenn du ihren Effekt ausführst, denn sie gilt nicht als abgeworfen, bis du den Effekt vollständig ausgeführt hast.



ARMBAND DES PRÄSIDENTEN

Einmal aufgedeckt darfst du den Effekt des Präsidentenarmbands nicht mehr nutzen: es funktioniert nur 1x. Du kannst damit aber immer noch einen alleinigen Sieg erringen.



AXT

Berechne den zusätzlichen Schaden der Axt, bevor du den Schaden verteilst. Hast du beispielsweise die Axt und nutzt die Aktionskarte **Ich schlische dich auf** (die dich 2 Schaden auf deinem Ort zufügen lässt), wirst du 3 Schaden auf deinem Ort zufügen, die du beliebig zwischen den Feinden aufteilen darfst.



DROHUNG (bzw. FESSELNDER BLICK, ÜBERREDUNGSKUNST, FÜR DIE GUTE SACHE)

Es müssen mindestens 2 weitere Helden auf deinem Ort sein, damit dieser Effekt ausgelöst werden kann.

Generell gilt: Stiehlst du Koffer oder Gegenstände, darfst du die Karte wählen (du darfst sie dir vor der Wahl nicht ansehen).

ANHANG B - REGELN FÜR DIE STRETCH GOALS

8 ZUSÄTZLICHE SPEZIAKTIKS KARTEN



Es gibt 2 neue Spezialaktionskarten pro Held, die man an ihren Rückseiten erkennen kann. Sie kommen zu den anderen. Wenn ein Held auflebt und der Spieler 1 Spezialaktionskarte auswählen soll, kann er auch unter diesen wählen.

2 NEUE WAFFENKARTEN: ARMBRUST



Diese Karten werden ins Gegenstandsdeck gemischt, um die Abwechslung zu erhöhen. Armbrüste erlauben es, Feinde aus der Entfernung zu treffen, ohne Lärm zu machen!

2 NEUE EREIGNISKARTEN: EXPLOSION!



Diese Karten werden ins Gegenstandsdeck gemischt, um die Abwechslung zu erhöhen. Ka-Bumm!

3 NEUE TIMERPLÄTTCHEN

Diese werden den normalen (schwarzen) Timerplättchen hinzugefügt, die in Schritt 9 der Vorbereitung gemischt werden.



2 FALLENPLÄTTCHEN + 3 FALLENKARTEN

Die Fallenplättchen werden mit den anderen Stadtplättchen gemischt, sodass auch sie auf das Spielbrett kommen können. Wenn du dich auf einen Ort mit Fallensymbol bewegst, musst du **alle** Fallenkarten erneut mischen und dann eine zufällige davon ziehen: Ist es

die **Ausgelöst**-Karte, musst du den auf dem Ort beschriebenen Falleneffekt ausführen; ansonsten passiert nichts.



HARTES „NEW YORK“-BOT-DECK

Diese 10 Karten kann man zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrads nutzen, sie machen den „New York“-Bot stärker. Alle Standardkarten werden einfach durch die neuen ersetzt. Man kann sie an der Aufschrift „HART“ erkennen.

SPIELVARIANTE: WANTED!



2 NEUE PERSÖNLICHE ZIELE: WANTED! + 3 WANTED-KARTEN

Um mit dieser Variante zu spielen, kommen die 2 neuen persönlichen Zielkarten vor dem Mischen und Verteilen der persönlichen Ziele ins zugehörige Deck. Legt die 3 Wanted-Karten neben dem Spielbrett bereit.

Sobald du einen Boss besiegst – auch jedesmal, wenn du den **Duke** besiegst –, erhältst du 1 Wanted-Karte (falls möglich). Falls dein eigenes persönliches Ziel **Wanted** ist, kannst du den alleinigen Sieg bereits mit 1 Wanted-Karte erringen!

SPIELVARIANTE: IST DER PRÄSIDENT TOT ODER AM LEBEN?

Dieser Satz aus 5 Karten (SGB 023 - SGB 027) kann das Spiel grundlegend ändern.

Ersetzt das **Armband des Präsidenten** durch dessen gleichnamige Variante, die sich auf die Karte **Der Präsident lebt** bezieht (SGB 026).

Mischt den **Finger des Präsidenten** ins Gegenstandsdeck.

An den Ort der Präsidentenkarte legt ihr stattdessen ein verdecktes Präsidenten-Deck aus 3 Karten: Mischt dafür 1x **Der Präsident ist tot** und 2x **Der Präsident lebt**.

Wenn du den Ort **Das Lager des Duke** betrittst und du den Präsidenten mitnehmen willst, musst du die oberste Karte des Decks ziehen: Ist es **Der Präsident lebt**, bekommst du wie üblich die Karte **Der Präsident**; ist es jedoch **Der Präsident ist tot**, bleibt dir und den anderen Spielern nur noch die Möglichkeit, einen alleinigen Sieg zu erringen (die Präsidentenkarte gilt auch in diesem Fall als genommen).

Doch Vorsicht: Findet ein Held im Spiel den **Finger des Präsidenten** oder erhält das **Armband des Präsidenten**, darf er diese Karte aufdecken, um 1 Karte **Der Präsident lebt** aus dem Präsidenten-Deck zu entfernen, was den gemeinsamen Sieg der anderen Spieler erschwert oder sogar verhindern kann!

POSTER „ESCAPE FROM NEW YORK“ (76 x 51 cm)

Ein schickes Poster vom Künstler Riccardo Crosa. Häng's dir an die Wand. ;-)

HELDENAUFSTELLER UND HELDENBOGEN MIT ALTERNATIVER GESTALTUNG

Sucht euch aus, womit ihr spielen möchtet: es ändert sich nur die Ästhetik – was die Regeln angeht, bleibt alles gleich!



DIE KLAPPER-SCHLANGE

CREDITS

Autor: Kevin Wilson

Entwickler: Mauro Chiabotto

Englische Spielregel: Mauro Chiabotto

Artwork: Davide Corsi und Mathias Mazzetti

Grafikdesign: Mathias Mazzetti

und Maurizio Giusta

(Vertigo Movie Advertising / Dam Things)

Gamefound-Manager: Mauro Chiabotto

Englische Spielregel: William Niebling

Redaktion: Alex Grisafi

Produktion: Silvio Negri-Clementi

Mitarbeiter: Alex Grisafi, Flavio Mortarino

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Michael Kröhnert

Grafik und Redaktion: Sabine Machaczek

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Besonderer Dank an: Stefan Barthel,
Roland Goslar, Andrea Mohra, Dirk Nielsen

www.heidelbaer.de

ESCAPE FROM NEW YORK

is published by:

Pendragon Game Studio srl -

Via Curtatone, 6 - 20122 Milano - Italy

www.pendragongamestudio.com

info@pendragongamestudio.com

Alle Rechte vorbehalten – ©2023 Pendragon Game Studio srl. Diese Anleitung bitte aufbewahren; enthält wichtige Informationen.

ACHTUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten: Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile!

Made in China - Shanghai



STUDIOCANAL
A CANAL+ COMPANY

